FBX：配置了四种地形，用于对齐面片，提示角色可移动范围

01：矩形线性地图

02：矩形长条地图

03：矩形4向地图

04：十字地图

Mapface：作为地面的图片

01：森林矩形

02：森林长条

03：岩石十字

04：岩石矩形

05：田地矩形

Grass：草地，随机生成

Rock：岩石，随机生成

示范：效果预期

其他：组合地图元件

森林/群山配置：

背景：backtree01-03/mountain01-03

地面：mapface01

场地：tree01-05，leaf01-02

生成：grass/rock

示范：002/003

不对劲的石头：rock\improck

狭长群山配置：

背景：mountain04-06

地面：mapface02

场地：无

生成：grass/rock

示范：004

迷雾森林配置：

背景：backtree01-03/mountain01-03

地面：mapface01

场地：fogtree01-03，leaf01-02，rain01-04

生成：grass/rock

示范：001/005

湖面：river-01

洞口配置：

背景：backrock01-06

地面：mapface04

场地：rock-01，rocktree01-03

生成：grass/rock

示范：006

洞穴配置：

背景：backrock07-09

地面：mapface03

场地：无

生成：rock

示范：007

田野配置：

背景：backrock07-09，fog（透明叠加在最上层，营造雾蒙蒙的感觉）

地面：mapface05

场地：ghost01-02

生成：grass

示范：008