**Model.cpp :** 模型类，使用TinyObjLoade加载obj和mtl模型

**Terrain.cpp :** 地形生成类，继承自Model，通过高度图生成地形。计算鼠标与地形的交互

**ModelPlace.cpp :** 模型放置类，储存一个模型所有放置坐标

**Skybox.cpp :** 天空盒类，储存天空盒数据

**Camera.cpp :**摄像机类

**Shader.cpp:** 着色器类，实现快捷的着色器输入

**Utils.cpp:** 存放工具函数

**resource/shader/vertexShader.vert：**顶点着色器

**resource/shader/fragmentShader.frag：**段着色器

**resource/shader/skybox.vert：**天空盒顶点着色器

**resource/shader/skybox.frag：**天空盒段着色器

**基本操作逻辑**：

1.启动时选择高度图（位于resources\image\height\_map文件夹）

2.摄像机：wasd移动，qe上升下降，按住鼠标右键调整视角。

3.按m导入模型，下拉找到resources\model文件夹，选择其中的模型（例如container）

4.按n导入所有模型

5.按r和t调整当前要放置的模型，按f和g旋转，c和v缩放，点击左键放置。按z撤回。