1.水面波浪起伏的效果是如何实现的？波光粼粼的效果又是如何实现的？

2.一个正方体多少个顶点和三角形，为什么？如何合并顶点？

3.渲染管线的流程，后处理泛光效果如何实现？

4.如何实现物体被墙遮蔽后显示轮廓的效果？shader的pass是什么东西？