

# 20337067李梓炜HW4

## 题目要求

下载 Fantasy Skybox FREE，构建自己的游戏场景，并为场景设计地形（含树木和草地等元素）。

## 实验过程

1.首先下载 Fantasy Skybox FREE，选择背景天空。



2.新建一个Terrain，在上面铺上草地，种上树木。如下图所示，可以进行地面的拔高和降低，种树，铺草等操作。

Inspector

✓

Terrain

✓

Static

Tag

Untagged

Layer

Default

▼

Transform

?

Position

X

100

Y

0

Z

0

Rotation

X

0

Y

0

Z

0

Scale

X

1

Y

1

Z

1

▼

Terrain

?

Paint Trees

Click to paint trees.

Hold shift and click to erase trees.

Hold Ctrl and click to erase only trees of the selected type.

Trees

tree\_1

Mass Place Trees

Edit Trees...

Refresh

Settings

Brush Size

1

Tree Density

26

Tree Height

Random?

1.41

Lock Width to Height

Tree Width

Random?

1.41

▼

Terrain Collider

?

Material

None (Physic Material)

Terrain Data

New Terrain

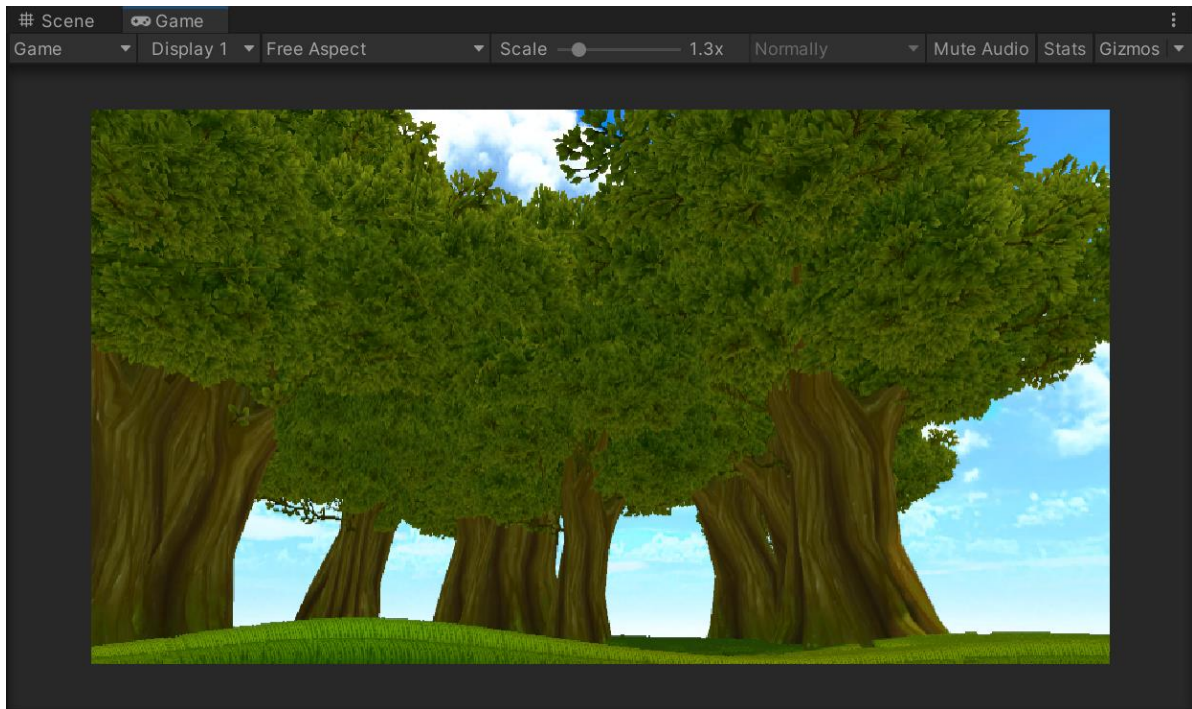
Enable Tree Collider

✓

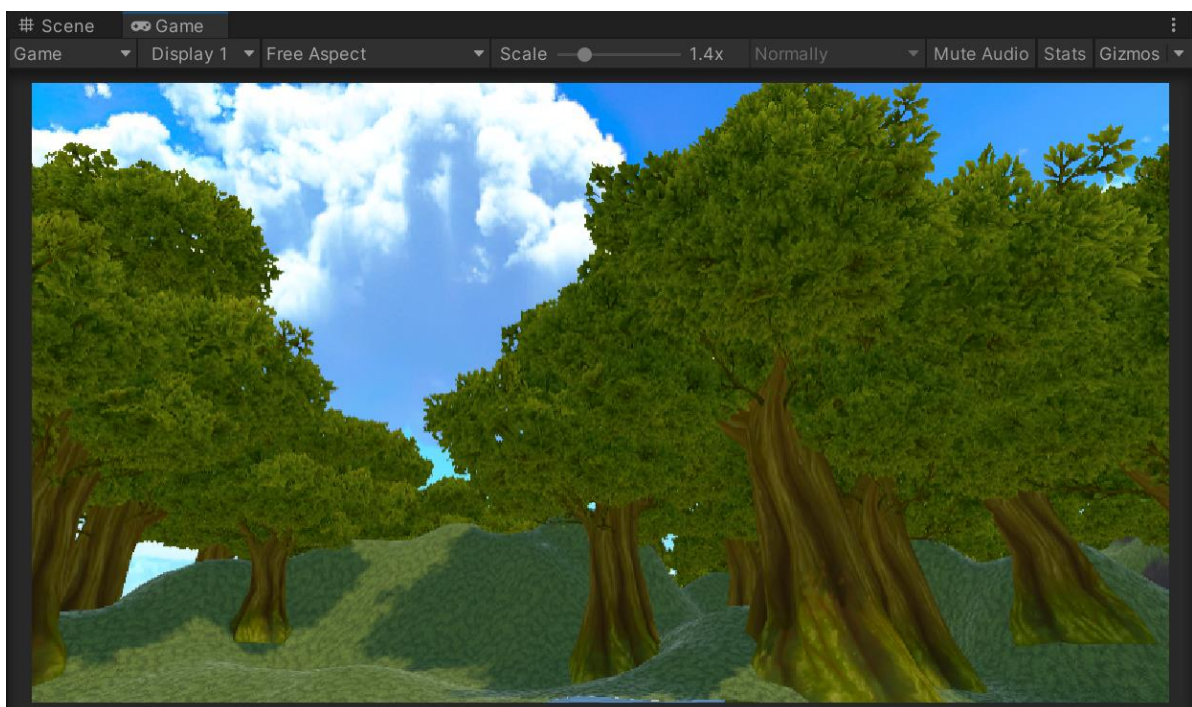
Add Component



3.根据自己的想法，完成场景的基本设计。最后调整摄像机角度，即可完成一个基本场景的设计。其中，树木和草自己设计过于麻烦，所以我选择了在商店中下载树木和草地的样式。



4.当然，一片森林也可以不需要自己建立，可以在商店中直接下载demo，也就是可以直接生成一个完整的Terrain。下图是直接使用下载的demo做出来的场景。



## 实验总结

---

通过本次实验，我对unity的使用有了更进一步的理解。其中，尤其是Terrain，它本身是一个地图，同时也附带了很多绘制地图的功能，虽然最开始使用起来不太熟练，但尝试了几次之后还是可以掌握。其中，像树木和草地我觉得最好还是使用现成的模板，自己构造过于的麻烦，而且还不好看。