

什么是渲染管线？（GPU工作原理）

你对TA的理解

什么是DC（DrawCall）

Vertex Shader是什么，如何计算的

如何将纹理贴在模型上？

图形学中有哪些坐标空间

Blend SrcAlpha OneMinusSrcAlpha这句话的意思

*水面倒影的渲染原理

LOD的优缺点

【向量点乘、叉乘公式、归一化在图形上的意义

【高光反射是哪两个向量的点乘

【BlinnPhong模型中H是如何计算的

【知道三个点组成一个三角形和它法线，怎么计算这个点到三角形平面的距离

看过哪些TA相关的视频、网站、博主

Normal贴图颜色为什么是蓝紫色

高度贴图有什么作用

前向渲染和延迟渲染区别

*什么是全局光照

什么是环境光遮蔽、SSAO

你对于PBR的理解、有没有做过PBR的样例比如衣服、头发、皮肤，遇到的难点是什么（BRDF知道就知道，不知道就不知道）

自己做过哪些Shader效果，自己挑选一个展开说说

你自己比较喜欢什么风格的游戏，具体是什么游戏，假如让你实现游戏中的某个效果，你怎么写Shader

你在玩游戏时候，会分析游戏的材质表现力吗

AlphaTest一般是在哪个阶段执行

你对TA各个方面的学习以后有一个什么规划

你使用过什么渲染分析工具

MipMap是什么、光照贴图是什么、批处理是什么

遮挡剔除、Overdraw、视锥体剔除是什么

*有没有做过一些场景优化的例子

SRP、URP、HDRP区别

有效缓解抗锯齿的方案知道哪些

菲涅尔现象原理是什么

后处理效果实现原理简单说一个（Bloom效果说说）

LDR和HDR区别

透视效果原理简单说说

DecodeGamma矫正为什么需要矫正

对游戏引擎的了解

介绍下Unity引擎不同版本和你自己理解（LTS）

你过去的岗位和TA的关联性

引擎图形学开发面试三个问题（针对开发的、不过TA也应该知道）

HLSL中cross是什么含义

A2: ShadowMap阴影技术，CSM Castered Shadow Map

A3: 基于物理的材质进行建模，如果通过它来建模的话，需要存储的信息，要比平时多一点。

Defer Shading需要把信息全部存到G-Buffer 数据结构里