**全局光照**

全局光照 (GI) 系统可对光什么进行建模，不仅仅局限于直射光？

烘焙GI和预计算实时GI都有什么局限性？

这两种GI仍然可以使用什么从静态对象中拾取反射光？

光照探针是在什么期间测量光照的场景位置?

**Enlighten**

参考文档：Enlighten属性设置

指定用于计算场景中的光照贴图的内部光照计算软件。选项包括哪两种？

**使用预计算光照**

Unity 的预计算光照解决方案仅考虑什么？要开始光照预计算过程，我们需要在场景中至少将一个游戏对象标记为“静态”。

从Inspector面板中，可选中 Static 复选框。这可能是不可取的。对于 Precomputed Realtime GI，仅需选中什么？

如果Lighting面板底部选中了Auto Generate，只要场景中的什么发生变化，此预计算就会自动作为后台进程开始运行？

Auto Generate在处理什么的场景时非常有用，在处理大型或复杂场景时，您可能更愿意切换到手动选项？

勾选 Realtime Global Illumination 可启用什么，而勾选 Baked Global Illumination可启用 Baked GI？

清除GI缓存的操作是什么？

直接光照是用所有LOD的实际表面进行计算的。较低的LOD级别使用什么来获取间接光照，生成的光照将烘焙到光照贴图中？

**LOD（细节级别）和实时 GI（全局光照）**

该系统会将细节级别组 (LOD Group) 中哪些模型像普通静态模型一样照亮？

为了让烘焙系统生成实时或烘焙光照贴图，请选择所需的游戏对象，在 Inspector 窗口中查看其渲染器组件，然后确保已启用什么？

对于LOD组中哪些物体，只能将烘焙光照贴图与光照探针(Light Probes)或光照探针代理体(Light Probe Proxy Volumes)中的实时GI进行组合，而且必须将光照探针或光照探针代理体放置在LOD组周围。

**渐进光照贴图 (Progressive Lightmapper)**

什么技术是一种基于路径追踪的光照贴图系统，提供了能在Edtior中逐渐刷新的烘焙光照贴图和光照探针？

渐进光照贴图具有强大的功能，并允许您烘焙光照贴图的什么地方，从而更快测试和迭代场景？

参考文档：Progressive属性设置

**光照贴图：入门**

预先计算场景中表面的亮度，并将结果存储在图表或什么中供以后使用？

为了更好地理解如何使用光照贴图纹理像素，请在Scene视图中找到Shaded调试场景可视化模式，切换到什么模式？

在游戏对象的Mesh Renderer和Terrain组件中，启用什么属性将告知 Unity，这些游戏对象不会移动和变化，因此Unity可以将它们添加到光照贴图中？

有哪两种设置可控制渐进光照贴图用于直接和间接光照计算的样本数？

**光照贴图接缝缝合**

在光照贴图空间中，Unity将靠近在一起但彼此分开的网格面识别为单独个体；这些网格的边缘称为什么？

理想情况下，应该看不见接缝，但根据光源的不同，它们有时看起来有硬边缘，如何接合接缝？

**UV 重叠结果**

由于GPU采样的工作原理，如果两个图表彼此距离太近，一个图表中的数据就可能渗漏到另一个图表，称为什么？

**自定义衰减**

编程：使用脚本自定义衰减设置

**光照贴图参数**

什么资源存储了一组用于控制 Unity 全局光照 (GI) 功能的参数值？这些资源允许定义和保存不同的光照值集合，以便用于不同的情况。

如何创建新的光照贴图参数资源？

参考文档：光照贴图参数Inspector

如何将光照贴图参数资源分配到整个场景？

要将光照贴图参数资源分配给单个游戏对象，请确保游戏对象已附加什么组件？

**烘焙环境光遮挡**

什么可估算环境光照（不是来自特定方向的光照）照射到表面上某一点的光照的情况？

仅使用预计算实时GI时，间接光照的部分不会捕获精细细节或动态对象。我们建议使用什么效果？

**烘焙光照贴图的 LOD（细节级别）**

LOD的中文意思是什么？

在支持烘焙光照的场景中使用LOD系统时，该系统会将细节级别组(LOD Group)中什么模型按照普通静态模型的方式照亮？

使用Enlighten光照贴图时，系统只烘焙直接光照，而LOD系统依靠什么对间接光照进行采样？

要确保LOD较低的模型在烘焙光源下看起来正确无误，必须怎么办？从而在烘焙过程中捕捉间接光照。否则，LOD 较低的模型就只接受直射光，显得不真实。

使用Progressive Lightmapper时，无需在LOD组周围放置光照探针来产生烘焙的间接光照。但是，要让实时GI影响LOD组中的渲染器，就必须使用什么？