**程序化网格几何体**

什么类可让脚本访问对象的网格几何体，允许在运行时创建或修改网格？此方法可用于图形效果（例如，拉伸或挤压对象），但也可用于关卡设计和优化。

**网格剖析**

网格由3D空间中排列的什么组成，旨在产生实体对象的效果？

在Mesh类中，顶点全部存储在什么中，并且每个三角形使用与顶点数组的索引对应的三个整数指定？

这些三角形还将全部集合在一个整数数组中；从该数组的开头以三个为一组的方式解读数组中的整数，因此元素 0、1 和 2 定义哪个三角形，3、4 和 5 定义第二个三角形

三角形足以定义对象的基本形状，但在大多数情况下需要额外的信息来显示网格。为了让对象正确着色以获得光照，必须为每个顶点提供什么？

在着色计算期间，会将每个顶点法线与入射光的方向进行比较（入射光也是矢量）。如果两个矢量完全对齐，则会在该位置表面正面接收光照，并会将全部光照亮度用于着色。与法向矢量完全相反的光不会在该位置表面产生任何光照。通常情况下，到达的光线与法线之间呈一定的角度，因此着色将是什么效果，具体取决于角度大小。

为了获得清晰的边缘，有必要在每条边上使顶点数量怎么样？因为两个相邻的三角形都需要它们自己独立的法线。

通过调用什么函数，让 Unity 通过对网格几何形状的“意义”进行一些假设来计算法线的方向？

每个网格三角形都要求定义纹理图像的三角形区域，并对纹理三角形进行拉伸和“固定”以拟合网格三角形。为了确保此过程顺利进行，每个顶点需要存储将顶点固定图像位置的坐标。这些坐标是二维坐标并缩放到 0..1 范围内。为了避免将这些坐标与 3D 世界的笛卡尔坐标混淆，称为 U 和 V 而不是更熟悉的 X 和 Y，因此通常称作什么？

与法线一样，纹理坐标对于每个顶点都是唯一的，有时为了在边上获得不同的 UV 值，需要将顶点数量怎么处理？

**使用Mesh类**

通常使用什么组件将网格数据附加到对象（该对象还需要网格渲染器 (Mesh Renderer) 使几何体可见）？

**示例 - 创建四边形**

编程：创建四边形