**地形引擎**

**创建和编辑地形**

Brush Size 和 Opacity 选项分别改变什么？

按下F键会将Scene视图聚焦到哪里?

**高度工具**

您将鼠标移过地形，高度将会增加。如果按住什么键，高度将降低？

绘制高度（Paint Height）类似于升高/降低（Raise/Lower）工具，不同之处在于什么？

您可以使用Height属性滑动条手动设置高度，也可怎么样来采样高度？

Height 属性旁边是一个什么按钮可直接将整个地形调整到所选高度？

什么不会显著升高或降低地形高度，而是将附近区域平均化？

地形上每个点的高度表示为矩形阵列中的值。该阵列可使用什么表示？

Unity提供了为地形导入和导出高度贴图的选项；如果单击 Settings工具（工具栏中最右边的按钮），您将发现什么按钮？

**地形纹理**

您添加的第一个纹理将用作“背景”来覆盖地形。但是，您可以根据需要添加任意数量的纹理；后续的纹理将可通过熟悉的什么工具绘制？

Unity使用优化（例如，对远处树木的广告牌）来保持良好的渲染性能，因此您可以拥有成千上万棵树木的茂密森林，并且仍保持可接受什么？

**Trees**

树木网格应具有少于多少个三角形（出于性能原因）

锚点应恰好在树木从地面出现的哪里？

网格物体应始终完全具有两种材质，分别用于什么？

**SpeedTree**

可以使用 IDV, Inc. 提供的什么软件来创建具有高级视觉效果（例如，平滑的 LOD 过渡、快速公告牌以及自然风动画）的树？

树木必须使用什么着色器？

如何使树木在风中弯曲？

SpeedTree资源是由 Unity 版本的 SpeedTree Modeler 保存的什么文件？

SpeedTree导入器生成一个配置了什么组件的预制件？

SpeedTree 树通常使用多少种不同的材质，这会导致每帧都会发出一些绘制调用，因此您应该尽量避免在对绘制调用数量敏感的平台上大量使用LOD树。

为了使公告牌正确投射阴影，在阴影投射物 pass 期间，公告牌会被旋转以面向光线方向（在点光源的情况下为光源位置）而不是面向什么？

如何启动公告牌功能？

**风区（Wind Zones）**

如何使用风区？

参考文档：Wind zones组件

风的主要用途是实现树的动画化，但它也可使用External Forces模块来影响什么系统？

**草和其他细节**

我们使用什么来渲染草，从而表现草丛，同时从标准网格生成其他细节？

参考文档：Terrain控件