**立方体贴图**

什么是六个正方形纹理的集合，这些纹理代表环境中的反射。六个正方形组成一个包围着对象的虚构立方体的各面； 每个面代表沿世界轴方向（向上、向下、向左、向右、 向前和向后）的视图。

立方体贴图常用于捕获什么？例如 天空盒和环境反射通常使用立方体贴图。

创建立方体贴图的最快方法是从专门布局的纹理导入它们。在 Import Settings 中，将Texture Type设置为 Default、Normal Map 或Single Channel，并将Texture Shape设置为什么，然后，Unity自动将纹理设置为立方体贴图。

使用脚本从Unity场景的内容生成立方体贴图。什么函数可从场景中的任何所需位置记录六个面图像？

参考文档：立方体贴图

**遮挡区域**

要将遮挡剔除应用于移动对象，必须创建什么，然后修改其大小以适合移动对象所在的空间（当然，移动对象不能标记为静态）。

创建遮挡区域后，请选中什么复选框以遮挡移动对象？

参考文档：遮挡区域 (Occlusion Area)

添加遮挡区域后，需要查看它如何将盒体分成单元格。要了解如何计算遮挡区域，请在什么预览面板中选择Edit并切换View按钮？

设置遮挡后，可通过启用 Occlusion Culling并在Scene视图中移动什么来测试遮挡？

处理完成后，您应该在查看区域中看到一些彩色立方体。蓝色立方体表示目标体积的单元格划分。白色立方体表示什么？

**遮挡入口 (Occlusion Portal)**

为了创建在运行时可打开和可关闭的遮挡基元，Unity使用什么？

参考文档：遮挡入口

**天空盒 (Skybox)**

参考文档：天空盒

用于渲染天空盒的网格可以是具有六个纹理的盒体，也可以是什么？

使用Window > Lighting菜单项，并在Scene选项卡上将您的天空盒材质指定为什么，即可将天空盒添加到场景中？

如果要覆盖默认的天空盒，将天空盒组件添加到什么非常有用？

**反射探针**

什么非常像一个捕捉周围各个方向的球形视图的摄像机？

捕捉的图像将存储为什么，可供具有反射材质的对象使用？

参考文档：反射探针

要使用反射立方体贴图，对象必须在其什么上启用Reflection Probes选项，并且还必须使用支持反射探针的着色器。当对象在探针的Size和Probe Origin属性设置的体积内通过时，探针的立方体贴图将应用于对象。

此外还可使用特定对象的网格渲染器上的设置来手动设置要用于该对象的反射探针。要执行此操作，请选择网格渲染器的 Reflection Probes 属性的选项之一（\_\_Simple、Blend Probes\_\_ 或 Blend Probes and Skybox\_\_），然后将所选探针拖动到其什么属性上？

**LOD 组（性能优化）（待续）**

随着场景变大，性能将成为越来越重要的考虑因素。管理此情况的方法之一是根据摄像机与对象之间的距离，使网格具有不同的什么？

细节级别是一种优化技术，它为对象使用多个网格；这些网格表示相同的对象，但对象在几何体中的细节怎么样变化？思路是当对象远离摄像机并且观察者不会注意到差异时显示低细节的网格。

参考文档：LOD组