**如何导入 Alpha 纹理？（待续）**

**如何创建天空盒？**

创建天空盒的步骤如下：

要将天空盒分配给您正在处理的场景，请执行以下操作：

**如何创建聚光灯剪影？**

在Photoshop 中绘制剪影纹理。图像应为什么图像？

白色像素意味着完全光照强度，黑色像素意味着没有光照。纹理的边界必须是完全什么颜色的，否则光会泄漏到聚光灯外？

在Texture Inspector中，将Texture Type更改为什么类型并启用什么？

**如何修复导入模型的旋转问题？**

一些3D艺术资源包导出模型时使z轴朝上。Unity中的大多数标准脚本都假定什么轴代表3D世界中的向上？

如何修复此问题？

**Unity 中的水**

Unity 在标准资源包中包含几个水预制件（包括必要的着色器、脚本和艺术资源）。提供了单独的日间和夜间水预制件。（了解）

**艺术资源最佳实践指南**

**从 3D 建模软件导入模型**

**如何进行立体渲染**