1. 定义基于左手坐标系的三维数据类型，创建一个16x16米的mesh面片。(有一个总的gameobject节点，节点下有4个子节点，每个子节点有一个8x8的mesh）
   1. 要求：由4块子子面片模型组成，每块8x8米。将整个mesh附与一个gameobject，在unity中显示并创建一个material应用之。
   2. 用自己定义的顶点数据，法线数据，uv数据来生成。
   3. 将创建的内容保存在本地包括mesh,material等
2. 使用编辑器类来显示创建面板，注意是从editorwindow类继承，理解editorclass类和editorgui类，编辑器工具类的实现方法和应用。
   1. 根据输入的每格大小和总大小来动态创建第一题的mesh。
3. 在unity的scene视图中创建一个位置控制器和旋转控制来控制以上生成的物体的位置和旋转，可以自行调整。并且在inspector视图中单独显示位置和旋转，并可以通过此位置来控制场景视图中的物体。注意参考handles类或者gizmos类。
4. 理解unity自带shaderlab的内容。
   1. 编写一个简单的能处理法线贴图和光照的，并且有半透明的shader。