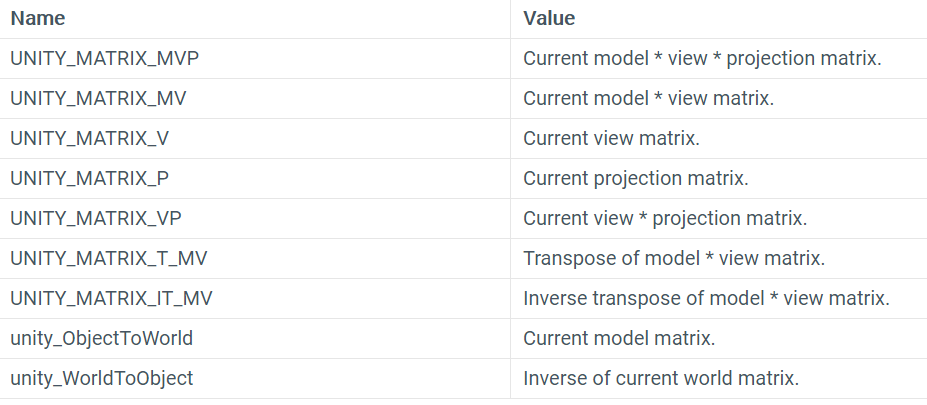
1. 说一下协程，协程会卡主线程吗？会
2. 说一下拆箱和装箱，哪个消耗更高？装箱，因为需要开辟新的内存地址，并且把值复制到堆中。
3. 说一下PBR，镜面反射分布函数（BRDF）是哪个？GGX
4. 斐波那契数列怎么实现？f(n)=f(n-1)+f(n-2)，递归实现
5. 递归有什么不好？递归调用在内存使用的堆栈的方式，浪费空间，效率低，有可能会栈溢出。
6. Fixedupdate、Update、LateUpdate，有什么区别？FixedUpdate多长时间调用一次？FixedUpdate固定时间调用，0.02s一次，Update不固定时间，每次渲染时调用一次，LateUpdate，LateUpdate是在所有Update函数调用后被调用。
7. GC策略，注意什么？
8. 如何减少drawcall？
9. 合并mesh，uv为平铺(repeat)时，如何处理？
10. 帧同步和状态同步？
11. 动静分离
12. 内存池
13. 光照贴图
14. LOD
15. Unity是左手还是右手坐标系？左手，z轴向内
16. 说一下vs和fs函数
17. 有多个坐标系（空间）？对象空间->世界空间->视空间->裁剪空间->NDC->屏幕空间
18. 转换矩阵有哪些？
19. 大世界如何解决？
20. BRDF函数？