# Unity插班考试题

1. 选择题（每题3分）
2. 如何用快捷键选择场景中所有的物体？（ ）

A. control + A

B. control + shift + A

C. control + command + A

D. control + alt +A

1. 下列哪一个不是Unity3d提供的光源？ （ ）

A.点光源

B.平行光

C.聚光灯

D.区域光

1. 对于Time.timeScale说法错误的是（ ）

A. Time.timeScale＝1时，Update、LateUpdate、FixedUpdate 都按正常的时间来执行。

B. Time.timeScale可以控制Update 和LateUpdate 的执行速度

C. timeScale不会影响Update和LateUpdate的执行速度

D.Time.timeScale ＝ 2的话，那么Time.time的增长速度也会变成2倍速度

1. 在Unity中,鼠标位置用屏幕的像素坐标表示,坐标原点在哪里？（ ）

A.屏幕左上角

B.屏幕左下角

C.屏幕右上角

D.屏幕右下角

1. Input.GetMouseButtonDown(2)表示是按下哪个键？（ ）

A.鼠标左键

B.鼠标右键

C.鼠标中键

D.均不是

1. GUI控件中，TextArea表示绘制一个（ ）

A.绘制一个单行文本输入框

B.绘制一个密码输入框

C.绘制一个多行文本输入框

D.绘制工具条

1. 在哪里可以创建GUISkin？（ ）

A.Assets→ Create→ GUISkin

B.GameObject→ GUISkin

C.Component→UI→ GUISkin

D..GameObject→UI→ GUISkin

1. Unity默认的Shader为（ ）

A.表面着色器

B.顶点和片段着色器

C.固定功能管线着色器

D.均不是

1. 如何为新产生的物体添加一个脚本？（ ）

A．GameObject. AddComponent

B．AddComponentMenu

C．RequireComponent

D．Component.GetComponent

1. 假如场景中有两个相机，一个UI相机和一个场景主相机，设置什么参数可以既能显示UI又能显示主相机照射的场景中的物体？（ ）

A.相机的Z轴位置

B.相机的Depth参数

C.相机的RenderPath参数

D.相机的Projection参数

1. 想要在当前场景的基础上叠加加载一个新的场景，使用下列哪种方法可以做到？（ ）

A. Application.LoadLevel();

B. Application.LoadedLevel();

C. Application.LoadLevelAdditive();

D. Application.LoadLevelAsync();

1. 下列哪个方法可以把物体的世界坐标转换成相机的屏幕坐标？（ ）

A. Camera.ScreenToViewportPoint

B. Camera.ScreenToWorldPoint

C. Camera.WorldToScreenPoint

D. Camera.ViewportToScreenPoint

1. 下列关于Unity脚本的说法中，正确的是？（ ）

A. 每个脚本必须包含Update和Start函数

B. 每个脚本必须继承自MonoBehavior

C. 需要添加到物体上的脚本必须继承自MonoBehavior

D. 同一工程中的同一个场景C# 脚本和Javascript脚本不能混合使用

1. 为场景中的游戏物体设置自定义图标可以使用：（ ）

A:属性编辑器

B项目设置

C渲染设置

D项目视窗

1. 使摄像机移动到当前Scene视图观察时间的命令是？（ ）

A.Move To View

B.Align To View

C.Align View To Selected

D.均不可用

16、Rigidbody组件中Is Kinematic属性的作⽤用是( )

A、使用重力

B、离散碰撞检测

C、是否开启动力学

D、连续碰撞检测

17. OnTriggerEnter方法中的参数是什么类型( )

A、Collider

B、Trigger

C、Collision

D、Other

18.协同函数(Coroutines)的返回类型是( )

A、IEnumerater

B、IEnumerate

C、IEnumerator

D、IEnumerat

19. 为高效⽐比较两个空间向量的长度,通常使用Vector3的( )成员变量

A、normalized

B、magnitude

C、sqrMagnitude

D、Distance

20. 在3D数学中,旋转可以用哪种方式表示?( )

A、四元数

B、欧拉角

C、矩阵

D、以上三个都可以

1. 程序题 （前两题每题10分，第三题20分）
2. 请新建一个场景， 并请实现一个球围绕另外一个球转的离心效果（越来越远）。
3. 请新建一个场景，实现一个物体的运动轨迹为“8”形。
4. 请用Ugui实现一个简单的信件滑动效果，类似于手机中的短信浏览模式。