**资源工作流程**

常见的资源类型大致有哪四种？

如果将分层的Photoshop（.psd）文件保存到Assets文件夹中，Unity会将它们导入为什么？

Unity可以选择各种方式来压缩、修改或以其他方式处理资源，但Unity 都不会修改原始的源文件，为什么？

如果修改资源的导入设置，或者对 Asset 文件夹中的源文件进行更改，则会导致什么？

Unity内的原始对象类型有哪六种？

Unity没有什么模型的原始碰撞体？

平面和四边形哪个泛用性更广？

四边形和平面各包含多少个三角形？

导入资源包的方法是什么？

Unity自带2D、Cameras、Characters、CrossPlatformInput、Effects、Environment、ParticleSystems、Prototyping、Utility、Vehicles等被称为什么？

在升级Editor时会自动升级标准资源吗？

导出资源包的方法是什么？

从Asset Store下载的文件的路径是什么？