常见的资源类型有哪些？

图像文件，FBX和模型，网格和动画，音频文件，其他资源类型

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？

展平的图像

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？

导入过程会读取源文件，并在内部创建一个可直接用于游戏的资源表示，与所选的导入设置相匹配。

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再次重新导入资源

Unity内的原始对象类型有哪些？

立方体(Cube)，球体(Sphere)，胶囊体(Capsule)，圆柱体(Cylinder)，平面(Plane)和四边形(Quad)

Unity没有什么模型的原始碰撞体？

圆柱体

平面和四边形哪个泛用性更广？

四边形

四边形和平面各包含多少个三角形？

两个和两百个

四边形的应用场景有哪些？

用作图像或电影的显示屏幕，简单的GUI和信息显示面板，粒子、精灵和“冒充者”图像

Unity常使用哪两种类型的资源包？

1，AssetStore的资源包 2，Package Manager窗口获取的包

导入资源包的方法是什么？

Asset>Import Package

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

标准资源包

在升级Editor时会自动升级标准资源吗？

不会

导出资源包的方法是什么？

Assets>Export Package

从Asset Store下载的文件的路径是什么？

C:\Users\accountName\AppData\Roaming\Unity\Asset Store