在什么视图中，可访问和管理属于项目的资源？

Project 窗口

项目结构列表上方是什么部分，可在其中保存常用项以方便访问？

Favorites

如何添加Favourites内容？

将所需项从项目结构列表拖动到Favourites部分，也可在此处保存搜索查询结果

面板上方是什么，显示当前正在查看的文件夹的路径？可单击此路径的元素，以便围绕文件夹层级视图轻松导航

痕迹导航路径

如果搜索框中输入多个搜索词，则搜索范围会怎么样？

缩小

搜索栏右侧有三个按钮。第一个按钮可根据什么进一步过滤搜索到的资源？

资源类型

继续向右的下一个按钮根据什么来过滤资源？

资源标签

请注意，这些过滤条件的工作原理是什么？

在搜索文本中添加额外的搜索词

从痕迹导航栏的菜单中选择什么，则会显示Asset Store中与查询匹配的所有免费和付费资源？

Asset Store

位于Scene视图的右上角，用于显示Scene视图摄像机的当前方向，并允许快速修改视角和投影模式的控件是什么？

场景视图辅助图标(Scene Gizmo)

有哪两种视图？

透视图(Perspective)和正交视图(Orthographic)

选中手形按钮之后，如何拖动摄像机？

单机并拖动鼠标

如何旋转摄像机？

按住Alt，单击鼠标左键并拖动

缩放摄像机视图？

按住Alt，单击鼠标右键并拖动

可以通过第一人称飞行来导航Scene视图的飞越模式，如何启动？

单击并按住鼠标右键，使用WASDQE键

要将Scene视图居中于游戏对象上，请在层级视图中选择该游戏对象，然后将鼠标移到 Scene 视图上并按什么？

F

要将视图锁定到游戏对象（即使游戏对象正在移动），请按什么？

Shift+F

如果在移动辅助图标的中心单击并拖动时按住什么，则辅助图标的中心将变为平面方块？

Shift

矩形变换通常用于定位什么元素？

2D

用于位置的是什么？

Pivot/Center

用于旋转的是什么？

Local/Global

什么将辅助图标定位在网格的实际轴心点？

Pivot

什么将辅助图标定位在游戏对象渲染边界的中心？

Center

什么保持辅助图标相对于游戏对象的旋转？

Local

什么将辅助图标固定在世界空间方向？

Global

使用移动工具或变换工具拖动任何辅助图标轴时，按住Control键可对齐到Snap Settings中定义的增量

Edit>Snap Settings

表面对齐，使用移动工具或变换工具在中心拖动时，按住什么可快速将游戏对象对齐到任何碰撞体的交叉点？

Shift和Control

在Scene视图控制栏的控件仅在开发期间影响Scene视图，对构建的游戏没有影响？

开发期间

第一个下拉菜单选择要用于描绘场景的什么内容？

绘制模式

什么菜单包含用于控制对象、图标和辅助图标的显示方式的许多选项？

Gizmos

自有的脚本可以绘制适合自身用途的自定义辅助图标；应实现什么方法来执行此操作？

OnDrawGizmos或OnDrawGizmosSelected

什么视图代表最终发布的游戏？

Game视图

在什么模式下，所做的任何更改都是暂时的，在退出播放模式后将会重置？

播放模式

参考文档：播放模式的各个设置项的含义

怎么样可以显示Game视图的高级选项？

右键单击Game选项卡

要使任何对象成为另一对象的“子项”，如何操作？

将目标子对象拖放到层级视图中的目标父对象上

如何将Hierarchy窗口中对象的顺序可以更改为字母数字顺序？

Edit > Preferences启动Preferences窗口，选中 Enable Alpha Numeric Sorting

什么窗口显示有关当前所选游戏对象的详细信息，并允许修改场景中的游戏对象的属性？

Inspector

要更改游戏对象的图标，请先选择游戏对象，然后在Inspector窗口中的游戏对象名称左侧单击什么按钮？

Select Icon

内置图标分为哪两类？

标签图标和纯图像图标

属性可以大致分为哪两种？

引用和值

比较复杂的值类型有哪些？

颜色，渐变，曲线

渐变的上下方方别表示什么？

透明度和颜色

Swatches部分一次显示一个什么内容？

样本库

哪些地方可以保存和选择样本？

拾色器 (Color Picker)、渐变编辑器 (Gradient Editor) 和曲线编辑器 (Curve Editor)

有时需要在使用其他对象时将一个对象保留在Inspector中，使用什么模式？

Lock

什么模式只显示属性而不显示自定义编辑器，对于脚本，该模式还显示私有变量？

Debug模式

如何添加标签？

在Inspector底部的Asset Labels框中为资源添加标签

创建Editor窗口布局后，如何保存布局并随时还原？

通过展开Layout下拉选单并选择Save Layout