**主要窗口**

在什么视图中，可访问和管理属于项目的资源？

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？

如何添加Favourites内容？

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。

如果搜索框中输入多个搜索词，则搜索范围会怎么样？

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？

继续向右的下一个按钮根据什么来过滤资源？

请注意，这些过滤条件的工作原理是什么？

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？

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？

摄像机有哪两种视图？

选中手形按钮之后，如何拖动摄像机？

如何旋转摄像机？

缩放摄像机视图？

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？

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？

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？

矩形变换通常用于定位什么元素？

什么将辅助图标定位在网格的实际轴心点？

什么将辅助图标定位在游戏对象渲染边界的中心？

什么保持辅助图标相对于游戏对象的旋转？

什么将辅助图标固定在世界空间方向？

用于位置的是什么？

用于旋转的是什么？

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，Snap Settings如何设置？

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

第一个下拉菜单选择要用于描绘场景的什么内容？

参考文档：Scene视图各个设置项的含义

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？

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？

什么视图代表最终发布的游戏？

在什么模式下，所做的任何更改都是暂时的，在退出该模式后将会重置？

参考文档：Game视图的各个设置项的含义

怎么样可以显示Game视图的高级选项？

要使任何对象成为另一对象的“子项”，如何操作？

如何将Hierarchy窗口中对象的顺序可以更改为字母数字顺序？

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？

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？

内置图标分为哪两类？

属性可以大致分为哪两种？

比较复杂的值类型有哪些？

渐变的上下方分别表示什么？

swatches部分一次显示一个什么内容？

哪些地方可以保存和选择样本？

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？

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？

如何添加Tag？

创建Editor窗口布局后，如何保存布局并随时还原？