**创建游戏玩法**

可以一次打开多个Scene进行编辑吗？

游戏对象本身无法执行任何操作，您需要向游戏对象添加什么，然后游戏对象才能成为角色、环境或特效？

游戏对象始终附加一个什么组件（表示位置和方向），并且无法删除此组件？

组件有哪些上下文菜单？

变换组件的位置、旋转和缩放值是相对于变换组件的父项还是世界空间测量的？

参考文档：Transform组件以及脚本

通过将游戏对象标记为非活动来暂时从场景中移除此对象。可以使用脚本的什么属性来完成此操作？

停用父对象时，会更改子对象上activeSelf属性的值吗？

无法通过读取activeSelf属性来确定子对象当前是否在场景中处于活动状态，而应该使用什么属性？

可分配给一个或多个游戏对象的参考词是什么？

查找特定标签的对象的接口是什么？

什么对象的信息通常可在Editor中预先计算，因为此类对象不会因对象位置的变化而无效？

可以通过将多个静态对象组合成称为什么的单个大对象来优化渲染？

游戏对象的Inspector在右上角有一个什么复选框和菜单，用于向Unity中的各种不同系统告知该对象不会移动？

对于每个系统，可以单独将对象标记为静态，有什么好处？

各个static标签的含义：

Lightmap Static, Occluder Static, Occludee Static, Batching Static, Navigation Static,

Off Mesh link Generation, Reflection Probe Static

什么可以充当模板，在此模板的基础之上可以创建场景中的新对象实例？

如何创建预制件的实例？

Inspector中有哪三个按钮对于普通对象而言是没有的？

使用Apply按钮将实例中重写的值保存回原始预制件时候，什么值将排除在外？

创建cube的代码是什么？

实例化预制件的方法是什么？

保存场景Save Scene同时会执行什么，意味着所有内容都会保存？

可以在哪里创建虚拟轴和按钮？

如何添加新的虚拟轴？

参考文档：每个虚拟轴的设置选项的含义

查询虚拟轴的脚本是什么？

轴的值介于什么范围之间？

获取按键的状态的脚本是什么？

参考文档：Input类

可通过访问什么属性数组来检索在最后一帧期间触摸屏幕的每根手指的状态？

移动设备上建议在早期开发期间使用什么，但要尽快使用触摸输入？

可通过访问什么属性来检索加速度计值？

使用什么函数打开键盘？

非一致缩放的限制有哪些？

有哪三个因素会影响导入模型的缩放比例？

什么不受变换组件的缩放比例所影响？

参考文档：

目标约束 (Aim Constraints)

父约束 (Parent Constraints)

位置约束 (Position Constraints)

旋转约束 (Rotation Constraints)

缩放约束 (Scale Constraints)

3D应用程序中的旋转通常以哪两种方式表示？

欧拉角的优缺点是什么？

四元数的优缺点是什么？

参考文档：Quaternion类

如果要加载新场景，请在脚本中使用什么脚本？

只有什么对象才能投射和接受阴影？