**编辑器功能**

要在2D或3D模式之间更改模式，需要执行什么操作？

2D模式下和3D模式不同的地方？

参考文档：Unity > Preferences 偏好设置

使用什么可在多个组件和资源之间重用属性设置，还可指定新组件的默认属性以及资源的导入设置？

可使用哪里查看和选择要用于默认设置的预设？

要将设置保存到预设，执行什么操作？

要将预设应用于设置管理器、现有组件或资源导入设置，执行什么操作？

参考文档：Building Settings界面设置

参考文档：Project Settings系列界面设置

Input Manager

Tags and Layers

Audio Manager

Time Manager

Player Settings

Physics Manager

Physics 2D Settings

Quality Settings

Graphics Settings

Editor Settings

Script Execution Order 设置

Preset Manager

选择模拟较慢的互联网连接速度，从而测试低带宽地区用户的游戏体验的功能是什么？

如何启用网络仿真功能？

网络仿真仅影响什么类，不会改变或模拟用.NET套接字编写的专用网络代码？

什么会自动创建和维护.sln和.csproj文件，每当在Unity中添加/重命名/移动/删除文件时都会重新生成.sln和.csproj文件？

如果不想向Unity发送匿名分析数据，可以禁用什么？

Editor中的Project窗口的内容直接对应于什么文件夹的内容？

放在什么文件夹中的脚本不是运行时脚本，只在开发期间向Editor添加功能，并在运行时在构建中不可用？

Editor脚本可以使用通过什么函数按需加载的资源文件？

此函数在名为什么的文件夹中查找资源文件？

只能有一个Editor Default Resources文件夹，且必须将其放在哪里？

什么函数在场景中放置一个图标，作为特殊对象或位置的标记？

必须将用于绘制此图标的图像文件放在名为什么的文件夹中？

只能有一个Gizmos文件夹，且必须将其放在哪里？

插件是通常是什么格式？

将插件放在名为什么的文件夹中，这样才能被Unity检测到？

可从脚本中按需加载资源，而不必在场景中创建资源实例以用于游戏。为此，应将资源放在什么的文件夹中？

如果Resources文件夹是Editor的子文件夹，则其中的资源可通过Editor脚本加载，但会从构建中会怎么样？

将一个文件放在名为什么的文件夹中，就会将其按原样复制到目标计算机，然后就能从特定文件夹中访问该文件？

只能有一个StreamingAssets文件夹，且必须将其放在哪里？