**Editor高级主题**

编程：用代码构建游戏

在Windows上，在命令提示符下输入什么命令来启动 Unity？

在Windows上的命令提示符下输入什么命令以静默方式启动Unity？

在Windows上的命令提示符下输入什么命令来退回许可证？

参考文档：各种命令行处理Unity事件的参数

以下命令以批处理模式执行 Unity，执行 MyEditorScript.PerformBuild 方法，然后在完成时退出？

编程：添加资源的文件夹而应用预设：选择与资源位于同一文件夹中的预设。如果此文件夹中没有预设，则该脚本将搜索父文件夹。如果父文件夹中没有预设，Unity 将使用 Preset Manager 指定的默认预设。

Unity 导入资源时会发生什么？

如果资源丢失其meta文件，则将破坏对该资源的所有引用，Unity会怎么样处理？

实际资源文件保持不变，经过处理和转换的数据版本将存储在项目的什么文件夹中？

不应将什么文件夹纳入版本控制？

什么API可用于访问项目中包含的资源，还提供了查找和加载资源的方法，以及创建、删除和修改资源的方法？

AssetDatabase 接口仅在什么中可用，并且在构建的播放器中没有任何函数？

参考文档：AssetDatabase API文档

编程：使用AssetDatabase的API使用

除了默认的二进制格式，Unity还为场景数据提供了什么格式？此格式在使用版本控制软件时非常有用，因为单独生成的文本文件比二进制文件更容易合并。

如何开启文本格式功能？

Unity的场景格式是用什么数据序列化语言实现的？

参考文档：一个YAML实例

在哪里缓存导入的资源数据可以大大减少导入资源所需的时间？

每次资源导入都基于哪些内容进行缓存？

如果以上任何内容更改，都要重新导入资源，否则进行什么处理？

设置缓存服务器的方法？

参考文档：设置缓存服务器

使用脚本对资源的材质进行不可撤销的更改的方法是什么？

上述相同的方法不仅可应用于材质。遵循该惯例的完整资源有哪些？

有哪两种不同的资源在修改后绝不会自动实例化，对它们的更改是永久的？

创建自定义编辑器窗口涉及哪些步骤？

编程：实现一个Editor窗口

属性绘制器有哪两种用途？

编程：编写Ingredient类，并在Inspector绘制这个类

编程：编写一个显示范围的Inspector类

出于性能原因，什么函数不能用于属性绘制器？

编程：自定义编辑器

参考文档：TreeView的使用

在Unity启动时立即在项目中运行一些Editor脚本代码而无需用户进行操作，如何实现？

EditorApplication类有一个名为update的委托会在Editor运行时每秒调用很多次，如何使用？