**网格**

Unity 支持什么类型的多边形网格？

Unity将尝试通过遵循特定的搜索计划在导入时自动查找网格使用的纹理。搜索算法是什么样的？

对于每种导入的材质，Unity 将应用什么规则？

Unity 使用哪两种主要类型的碰撞体？

如果对象正在移动（例如汽车），则无法使用网格碰撞体。必须改用原始碰撞体。此情况下应禁用什么设置？

Unity支持什么，也称为变形目标或顶点级动画？

使用BlendShape导入的所有网格都将使用什么组件？

BlendShape动画作为常规动画的一部分导入，仅对SkinnedMeshRenderer上的什么权重进行动画化？

有哪两种方法可以导入带法线的BlendShape？

如果需要BlendShape上的切线，则应将Tangents导入模式设置为什么？

尽可能将网格合并在一起，让它们共享什么？这种做法可大幅提升性能。

Unity Editor显示太多顶点或三角形（与 3D 应用程序之类的相比）正常吗？

**材质**

**网格过滤器 (Mesh Filter)**

什么从资源中获取网格并将其传递给网格渲染器(Mesh Renderer)以便在屏幕上渲染？

导入网格资源时，如果网格带蒙皮，则Unity会自动创建什么，而如果网格不带蒙皮，则创建网格过滤器 (Mesh Filter) 及网格渲染器 (Mesh Renderer)。

要在场景中查看网格，请向游戏对象添加什么？

参考文档：网格过滤器

**网格渲染器 (Mesh Renderer)**

参考文档：网格渲染器 (Mesh Renderer)

**带蒙皮的网格渲染器 (Skinned Mesh Renderer)（待续）**

Unity 使用什么组件来渲染骨骼动画，此类动画中的网格形状由预定义的动画序列进行变形。这种技术对于关节弯曲的角色和其他对象（与关节更像铰链的机器相反）非常有用？

什么是蒙皮网格内的不可见对象，会影响网格在动画过程中的变形方式？

骨骼动画基本思想是将骨骼连接在一起形成分层的什么，并通过旋转骨架的关节使其移动来定义动画？

Unity可用一个、两个或四个骨骼对每个顶点进行蒙皮。使用四个骨骼可以获得最佳效果，但这会带来更高的处理开销。游戏通常使用多少个骨骼权重，这是视觉质量与性能之间的良好折衷？

如果将Quality设置为Auto，则会使用来自Quality Settings的什么值？

默认情况下，更新任何摄像机都看不到的蒙皮网格吗？在网格返回屏幕之前，不会更新蒙皮。这样做是为了节省系统资源。

不更新

对象的可见性由网格的什么属性确定？

启用什么以始终进行蒙皮和渲染蒙皮网格？但是跟消耗性能。

如果无法将所有带蒙皮的网格渲染器附加到根骨骼或子项，而又使用布娃娃，则应关闭什么优化？

参考文档：带蒙皮的网格渲染器

**文本网格**

参考文档：文本网格 (Text Mesh)

文本网格可用于渲染什么等。文本网格将文本放置在3D场景中？

**文本资源**

**字体（待续）**

参考文档：字体