资源审核

使用什么来禁止将 4K 未压缩纹理添加到项目中，是相对简单的事情？

一个4K的未压缩纹理会占用多大的内存？在低端移动设备（如 iPhone 4S）上，占用的内存超过大约 180–200 MB 是十分危险的。

Unity Editor中的什么类可用于在 Unity 项目上强制执行某些最低标准。导入资源时将回调此类？

要使用此类，应继承 AssetPostprocessor 并实现一个或多个什么方法？

实例：编写脚本把导入的模型改成不可读写的

通用资源规则：对于纹理有哪些？

什么标志使纹理在内存中保留两次：一次保存在 GPU 中，一次保存在 CPU 可寻址内存中？

只有在什么情况时（例如使用 Texture.GetPixel 和 Texture.SetPixel API 时）才需要 Read/Write Enabled，否则应尽可能避免使用它？

如果对象相对于摄像机具有相对不变的什么，则可禁用 Mipmap，这样将大约节省加载纹理所需的内存的三分之一？

通常情况下，这对于什么以及在屏幕上以恒定大小显示的其他纹理非常有用？

如果所选的纹理压缩格式不适合目标平台，Unity会在加载纹理时解压缩纹理，这将消耗 CPU 时间和额外的内存。此问题在什么设备上最常见？因为此类平台通常因芯片组不同而支持截然不同的纹理压缩格式。

应确定不同类型纹理的合理最大值，并通过什么强制执行这些限制规则？

对于许多移动应用程序，2048x2048 或 1024x1024 足以满足纹理图集的要求，而多大足以满足应用于3D模型的纹理的要求？

通用资源规则：对于模型有哪些？

如果项目在运行时通过脚本修改网格 (Mesh)，或者如果网格用作MeshCollider组件的基础，则 Unity 会要求什么？

默认情况下，Unity 会为非角色模型导入通用骨架。如果模型在运行时实例化，则会导致添加什么组件？

在非动画模型上进行什么处理可以避免自动添加 Animator 组件，并防止可能无意中向场景添加不需要的 Animator。

什么选项对动画模型有着显著的性能影响？

如果需要暴露模型骨骼结构上的特定位置（例如暴露模型的双手以便动态附加武器模型），则可在什么列表中将这些位置专门列入白名单？

可对不同的通道使用不同级别的压缩，因此项目可选择仅压缩切线和法线，同时保持什么不压缩？

默认情况下，Unity会为网格渲染器启用阴影投射和接收、光照探针采样、反射探针采样和运动矢量计算。如果项目不需要这些功能中的一个或多个，请确保什么？

通用资源规则：对于音频有哪些？

应为音频启用与可用硬件匹配的压缩格式。所有iOS设备都包含硬件MP3解压器，而许多Android设备本身支持什么？

Unity 在构建项目时总是会重新压缩音频。无需导入什么再重新压缩，这只会降低最终音频剪辑的质量？

很少有移动设备实际配备立体声扬声器。在移动平台项目中，将导入的音频剪辑强制设置为单声道会使其内存消耗减少多少？此设置也适用于没有立体声效果的任何音频，例如大多数 UI 声音效果。