Scene

Scale Factor：

Convert Units：启用此选项可将模型文件中定义的模型比例转换为Unity的比例。

Import BlendShapes:允许Unity使用网格导入混合形状。注意导入混合形状法线需要FBX文件中的平滑组。（用于表情动画）

Import Visibility:

Import Cameras:

Import Lights：

Preserve Hierarchy：

Sort Hierarchy By Name:

Meshes

Mesh Compression:尽可能把它调高，只要让网格看起来和未压缩版本没有太大的不同即可。这对于优化游戏大小非常有用。

Read/Write Enable:当此选项被禁用时，Unity将网格数据上载到GPU可寻址内存，然后将其从CPU可寻址内存中删除。

Optimize Mesh:让Unity确定三角形在网格中列出的顺序。Unity重新排列顶点和索引以获得更好的GPU性能。

Generate Colliders:对于正在移动的几何体，应避免使用此选项。

Geometry

Keep Quads:启用此选项可阻止Unity将具有四个顶点的多边形转换为三角形。例如，如果使用细分着色器，则可能需要启用此选项。

Weld Vertices：合并在空间中共享相同位置的顶点，前提是它们总体上共享相同的属性（包括UV、法线、切线和顶点颜色）。这将通过减少网格的总数量来优化网格上的顶点数。默认情况下启用此选项。

Index Format：定义网格索引缓冲区的大小。注意：出于带宽和内存存储大小的原因，您通常希望保留16位索引作为默认值，并且仅在必要时使用32位索引，这是Auto选项使用的。

Normals：定义是否以及如何计算法线。这对于优化游戏大小非常有用。

Import：从文件导入法线。这是默认选项。如果文件不包含法线，则将计算法线。

Calculate：根据法线模式、平滑度源和平滑角度计算法线。

None：禁用法线。如果网格既不是法线贴图，也不受实时照明的影响，请使用此选项。

Blend Shape Normals：定义是否以及如何计算混合变形的法线。使用与“法线”属性相同的值。

Normals Mode：定义如何通过Unity计算法线。仅当“法线”设置为“计算”或“导入”时，此选项才可用。

Smoothness Source：设置如何确定平滑行为（哪些边应该平滑，哪些边应该硬）。

Smoothing Angle：控制是否为硬边分割顶点：通常值越大，顶点越少。

Tangents：定义应如何导入或计算顶点切线。仅当“法线”设置为“计算”或“导入”时，此选项才可用。

Swap UVs：交换网格中的UV通道。如果漫反射纹理使用光照贴图中的UV，请使用此选项。Unity最多支持8个UV通道，但并非所有3D建模应用程序都会导出两个以上的通道。

Generate Lightmap UVs：为光照贴图创建第二个UV通道。有关详细信息，请参见有关光照映射的文档。