Import Materials：为导入材质启用其余设置。

Location：定义如何访问材质和纹理。根据选择的这些选项，可以使用不同的属性。

Use Embedded Materials：选择此选项可将导入的材质保持在导入的资源中。

Use External Materials (Legacy)：选择此选项可将导入的材质提取为外部资源。

Use Embedded Materials

Textures：单击 Extract Textures 按钮可提取导入的资源中嵌入的纹理。如果没有需要提取的纹理，此按钮显示为灰色。

Materials：单击 Extract Materials 按钮可提取导入的资源中嵌入的材质。如果没有需要提取的材质，此按钮显示为灰色。

Remapped Materials

On Demand Remap：如果将 Location 设为 Use External Materials (Legacy)，这些设置与检视面板中显示的设置相匹配。

List of imported materials：此列表将显示在资源中找到的所有导入材质。可以将每个材质重新映射到项目中的现有材质资源。

Use External Materials (Legacy)

Naming：定义 Unity 对材质的命名方式。

Search：定义 Unity 尝试使用 Naming 选项定义的名称查找现有材质的位置。