

英宝通Unity4.0公开课

第一讲 界面介绍：编辑器工作区

第二讲 资源及资源类型

第三讲 资源管理：模型和角色动画（一）

第四讲 资源管理：模型和角色动画（二）

第五讲 资源管理：材质和着色器

第六讲 资源管理：2D纹理和Movie纹理

第七讲 资源管理：声音文件

第八讲 资源管理：Asset Store

第九讲 资源管理：Prefab（预设）

第十讲 资源管理：Project视窗搜索功能

第十一讲 资源输入原理

第十二讲 场景创建：游戏物体与组件

第十三讲 场景创建：属性编辑器的使用

第十四讲 场景创建：场景视图操作

第十五讲 场景创建：灯光和摄像机

第十六讲 Unity脚本使用：脚本及变量

第十七讲 Unity脚本使用：游戏对象组件访问

第十八讲 Unity脚本使用：游戏对象访问操作控制

第十九讲 Unity脚本使用：脚本时间控制

第二十讲 Unity脚本使用：随机数的使用

第二十一讲 Unity脚本使用：C#脚本编写

第二十二讲 Unity脚本使用：物体间通信方式

第二十三讲 GUI图形用户界面：UnityGUI原理介绍

第二十四讲 GUI图形用户界面：常用控件及使用

第二十五讲 GUI图形用户界面：复合控件及使用

第二十六讲 GUI图形用户界面：群组视图控件及使用

第二十七讲 GUI图形用户界面：GUI Skin及创建自定义风格组件

第二十八讲 GUI图形用户界面：GUILayout控件及使用

第二十九讲 GUI图形用户界面：动态窗口添加及使用中文字体

第三十讲 地形引擎介绍：地形创建

第三十一讲 地形引擎介绍：地形绘制

第三十二讲 地形引擎介绍：地形纹理绘制

第三十三讲 地形引擎介绍：添加树木、植被等地形元素

第三十四讲 地形引擎介绍：地形设置及公路效果创建

第三十五讲 输入与控制：输入管理器与虚拟轴定义

第三十六讲 输入与控制：虚拟轴应用及键盘事件

第三十七讲 输入与控制：鼠标事件与GUI系统双击检测

第三十八讲 角色控制组件：第一人称角色控制器及CharacterController组件

第三十九讲 角色控制组件：CharacterMotor脚本组件工作原理

第四十讲 物理引擎介绍：刚体使用及设置

第四十一讲 物理引擎介绍：实施刚体力

第四十二讲 物理引擎介绍：刚体碰撞器及选项设置

第四十三讲 物理引擎介绍：刚体碰撞及碰撞消息传递

第四十四讲 物理引擎介绍：刚体碰撞关系及触发消息传递

第四十五讲 物理引擎介绍：刚体铰链关节的使用

第四十六讲 物理引擎介绍：固定和弹簧关节的使用

第四十七讲 物理引擎介绍：角色和配置关节的使用

第四十八讲 粒子系统：布料系统的使用

第四十九讲 粒子系统：粒子系统创建和操作方式

第五十讲 粒子系统：粒子通用属性调节

第五十一讲 粒子系统：粒子扩展属性的调节

第五十二讲 粒子系统：粒子碰撞、渲染和材质

第五十三讲 程序自动生成的树效果

第五十四讲 手动创建的树效果

>>>

第五十九讲 Mecanim 动画系统：Unity新的动画系统Mecanim总览

第六十讲 Mecanim 动画系统：Mecanim角色资源创建细则

第六十一讲 Mecanim 动画系统：角色动画烘焙及输出

第六十二讲 Mecanim 动画系统：Avatar工作原理

第六十三讲 Mecanim 动画系统：Avatar手动配置

第六十四讲 Mecanim 动画系统：Avatar肌肉设定

第六十五讲 Mecanim使用：Mecanim Body Mask的使用

第六十六讲 Mecanim使用：Mecanim角色Retargeting原理分析

第六十七讲 Mecanim使用：Mecanim Retargeting应用

第六十八讲 Mecanim使用：动画片段循环设置

第六十九讲 Mecanim使用：Mecanim Root Motion介绍

第七十讲 Mecanim使用：Mecanim Root Motion应用

第七十一讲 Mecanim使用：Root Motion的脚本处理

第七十二讲 Mecanim使用：动画组件和动画控制器资源介绍

>>>

