# 游戏开发实战

## 01 Unity3d 动作游戏全攻略

### 课时3 导入模型资源文件，制作角色和武器的Prefab

#### 1导入材质

Import Package-----》custompackage---》选择文件 ok

#### 2生成player的avtar

Player----》选择Rig---》选择Animation Type---》Humanoid-🡪aplay ok

其他所有的—》选择Rig—》选择Animation Type---》Humanoid

选择AvtatarDefintion----》copy from other avata

Source---》赋值为Player中的Avatar---》aplay ok

#### 3更换材质Material

将MaterialPlayer材质拖放到选择的部位

#### 4生成prefab

直接将fbx拖到hierarchy

### 课时4 介绍头部和手部的换装，和颜色的更换

* 通过SkinnedMeshRenderer组件来更换角色的外形（衣服）
  + - 什么是SkinnedMeshRenderer组件
      * 当导入有蒙皮的网格时，骨骼蒙皮渲染器会自动添加到导入的网格。
    - sharedMesh
      * 用于蒙皮的网格
* 通过设置Renderer组件.material.color的颜色来更换外形的颜色（衣服的颜色）

#### 1更换头部

导入playerPart---》将材质内部的Ahead拖到-----》hierarchy中的Ahead对象的Mesh属性中

#### 2修改颜色

选择player----》Skinned Mesh Renderer---》Materials----》找到对应的material---》main color

### 课时5 制作UI控制界面

* 使用NGUI开发界面（NGUI学习：http://www.taikr.com/course/34）
  + - NGUI的版本 3.6.8
* 界面开发（UI.unitypackage）
  + - 头部和手换装的按钮
    - 颜色换装的按钮

#### 1导入Ngui

#### 2导入图片制作成图集

选中所有图片----》右键选择Nugi---》open Atlas Maker----》Create ok

#### 3打开ngui的toolbar

选择Ngui---》open-----》prefab Toolbar

#### 4添加UI

将backgroud拖到hierarchy---》生成 UIRoot----》将x，y各设置为10（防止ui与模型混淆了）

双击Ui Root---》选择2D模式----》删除添加的background

把ngui中心图标弄小一点（影响设计）----》Gizmos----》调节3D icons

#### 5 添加title

Ngui----》Create---》Sprite-----》选择Sprite图形----》选择Size为Snap（保持圆形）拖动位置 ok