* **InputManager.prefab**   
  输入管理器，用来管理视线、手势等输入源。   
  这个管理器还提供了在编辑器中模拟输入的功能：
  + Shift：左手
  + Space：右手
  + 鼠标移动：模拟手移动
  + 鼠标左键：模拟手点击
  + 鼠标右键：模拟视线移动
  + WSAD/QE：摄像机移动
* **Cursor.prefab**   
  工具包自带光标之一，主要实现凝视物体时，出现附着圆环，否则光标发亮。   
  其他几个自带光标如下：
  + BasicCursor.prefab：基础光标，凝视物体出现附着圆环，否则不显示。
  + CursorWithFeedback.prefab：手势检测光标，当检测到手时，会变成一个手势图标。
  + DefaultCursor.prefab：默认光标，模拟Hololens系统内置光标。

说明

* **IInputClickHandler**   
  点击事件处理接口，需要实现OnInputClicked(InputEventData eventData) 方法   
  在该方法中实现具体的逻辑。

**HoloToolkit**中还提供了更多的事件处理接口，如下：

* **IFocusable** 凝视聚焦事件，当视线进入或离开物体的触发
* **IHoldHandle** 处理Hold手势事件
* **IInputHandler** 处理点击过程中的按下和松开事件
* **IInputClickHandler** 处理点击事件
* **IManipulationHandler** 处理手势操纵事件，事件返回手势偏移量
* **INavigationnHandler** 处理手势导航事件，事件返回手势偏移量，值域[-1, 1]
* **ISourceStateHandler** 处理事件源的状态监测，比如：手势离开检测区域
* **ISpeechHandler** 处理语音命令（**5.5.1f1新增**）

# Hololens官方教程精简版 - 04. Gesture（手势）

本篇集中学习手势功能，完成以下目标：   
- 是否已检测到手势动作   
- 使用导航手势来旋转物体   
- 手势超出检测区域的处理   
- 手势移动物体

注意：5.5.1f1代码有些变化，但思路一致

同时，HoloToolkit还提供了其他几个光标类供我们使用，分别为：   
- ObjectCursor   
- SpriteCursor   
- MeshCursor   
- AnimatedCursor

如果想扩展我们自己的光标，可以继承上面的类，或者直接继承**Cursor**类。   
由于本系列是精简版，所以不赘述，后面有精力会补充深入版本的教程。