知识

Unity

《Lua程序设计》

《C#图解教程》

《CLR via C#》

《导论》

《设计模式》

《Unity Shader入门精要》

实践

UI封装

战斗系统

资源管理

大世界

性能优化

原理

Lua源码

UI源码

XLua源码

Unity

UI

工具

动画

Timeline

物理

AB

图集

寻路

地形

粒子

插件

光照

性能优化

性能优化

资源管理

图集，AssetBundle

战斗

动画，物理，Timeline

UI

UI，Lua，Xlua，工具

大世界

光影，地形，粒子，Shader，寻路