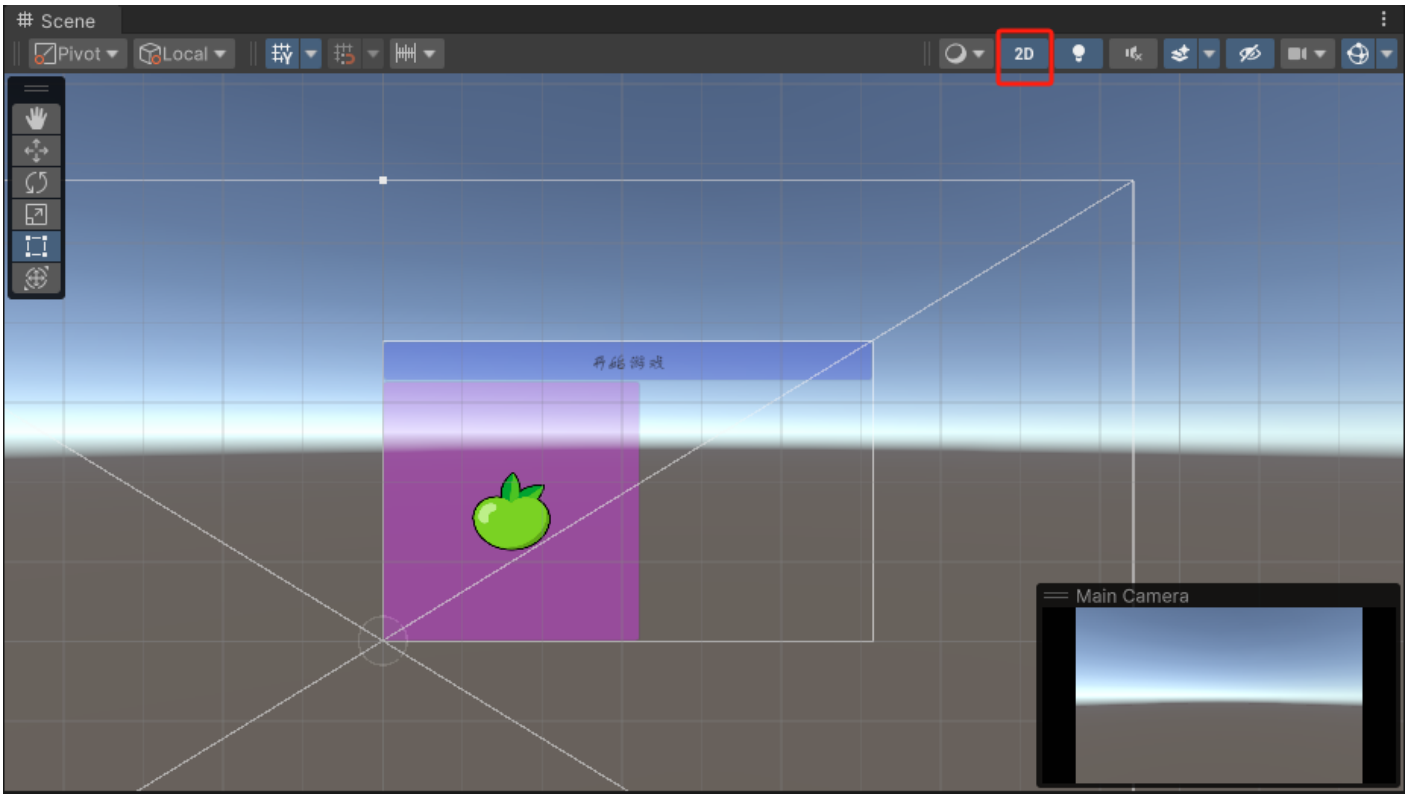


用户界面和UI系统

u3d有2个UI系统，一个是传统的UGUI，一个是UI TOOL KIT,现在网上大部分教程都是UGUI的，而且UGUI主要以图片为主，可以做出更好看的效果，本文也使用UGUI

开始

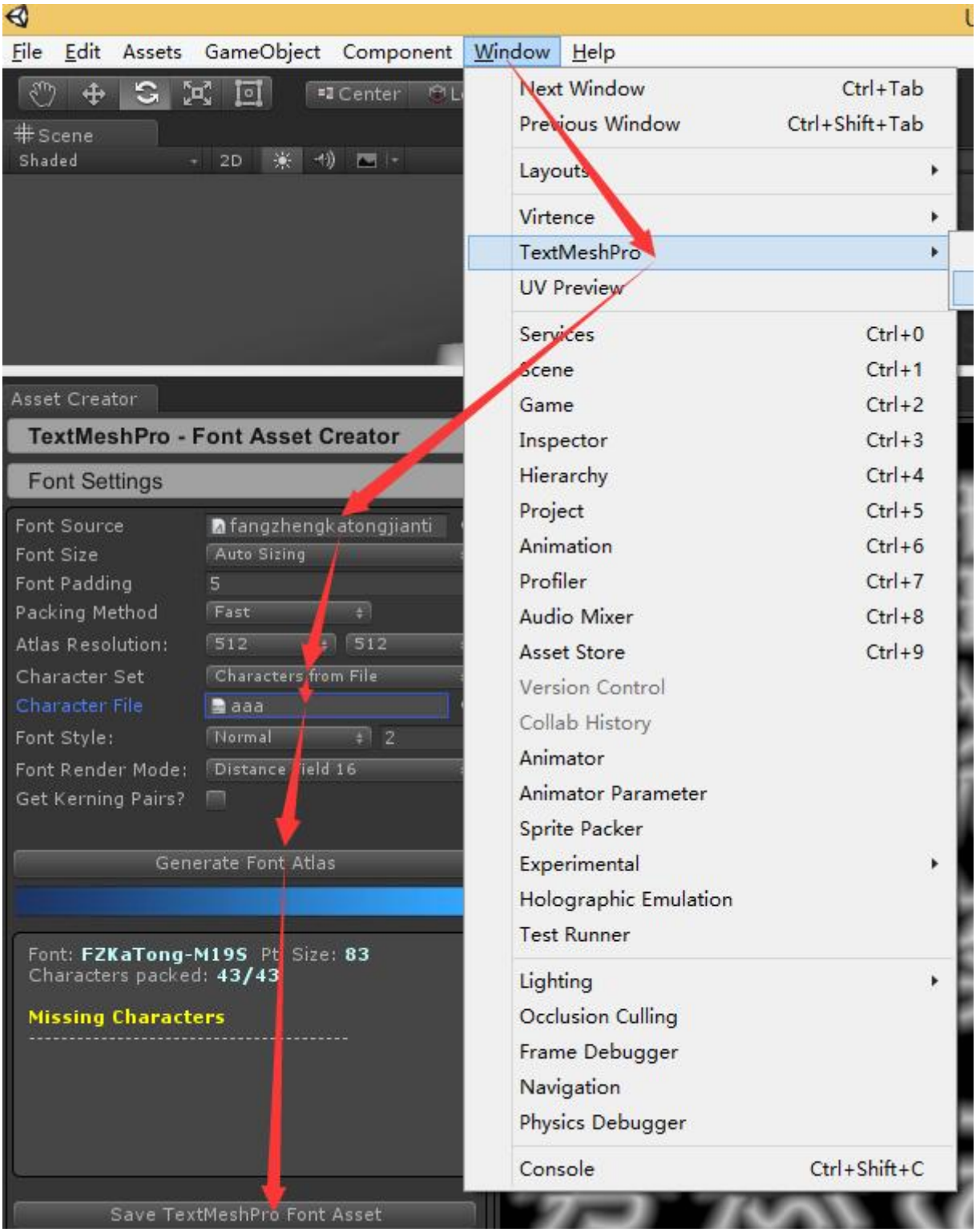
为便于观察，可以将编辑器设置为2D模式

在层级管理器上右键->ui->canvas增加一个EventSystem,EventSystemy用于处理输入事件。

也可以直接增加一个image控件，编辑器也会自动帮忙增加canvas和Eventy System，所有的UI组件实际上都扩自image,可以在image上增加组件，此时，这个image[

使用中文字体

window->TextMeshPro->Font Assets Creator



□□**character set**□**characters from file**,□□□□□□□□txt□□□□□□□□utf8,□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

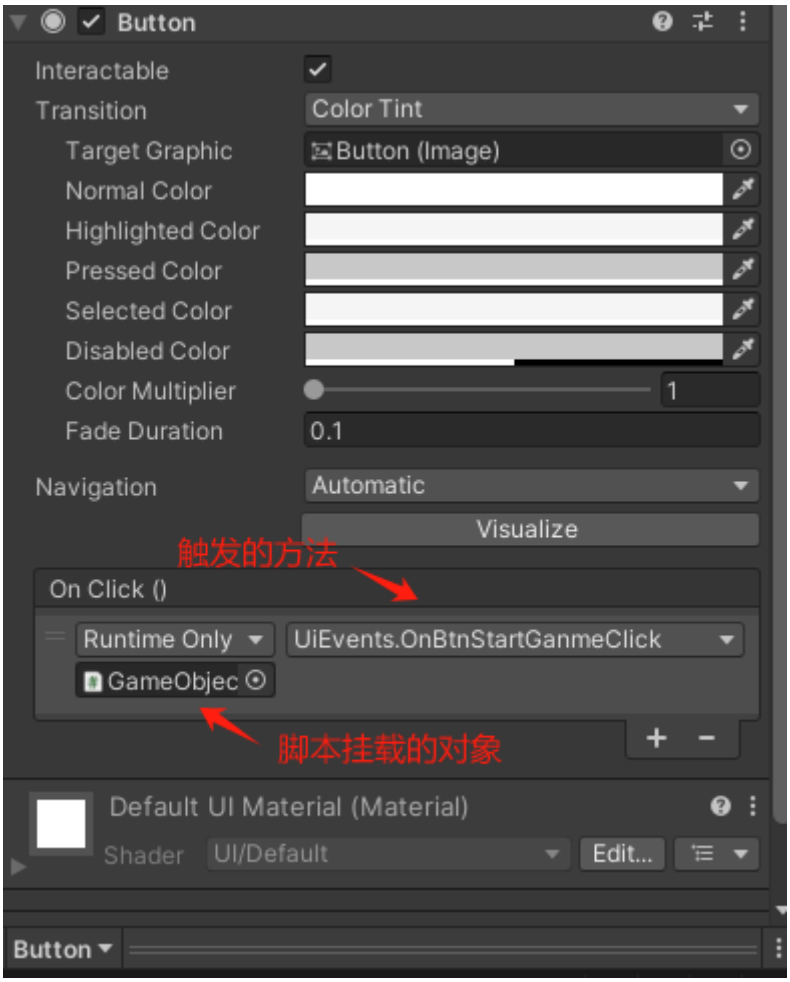
x□**Render Mode**□□□**SMOOTH_HINTED SDF AA**□□□□□□□□□□□□□□□□

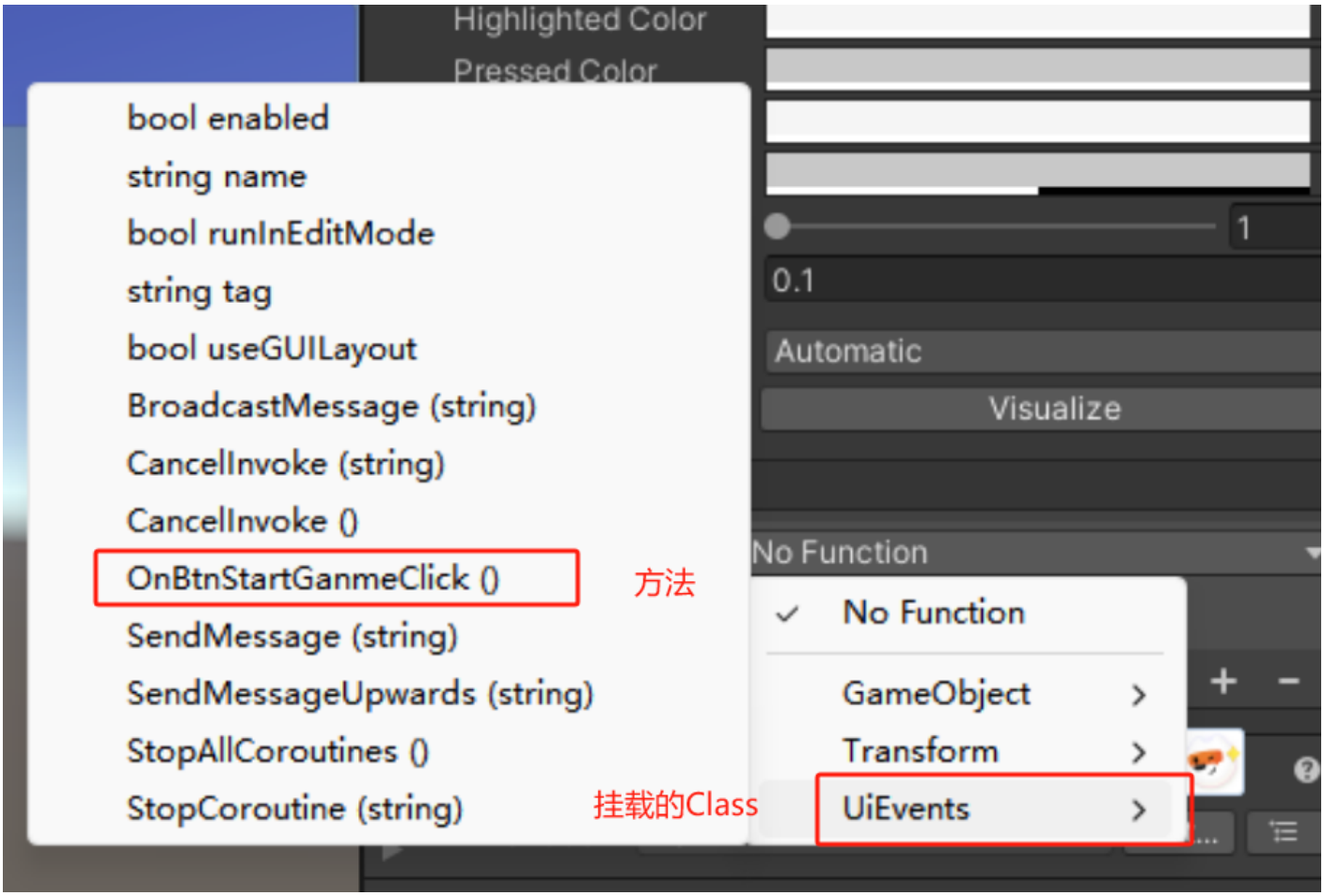
□□□□Generate Font atlas□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□

UIEvents.cs□□□□□GameObject, □□□□□□□□□□□□button□□□□□□□□

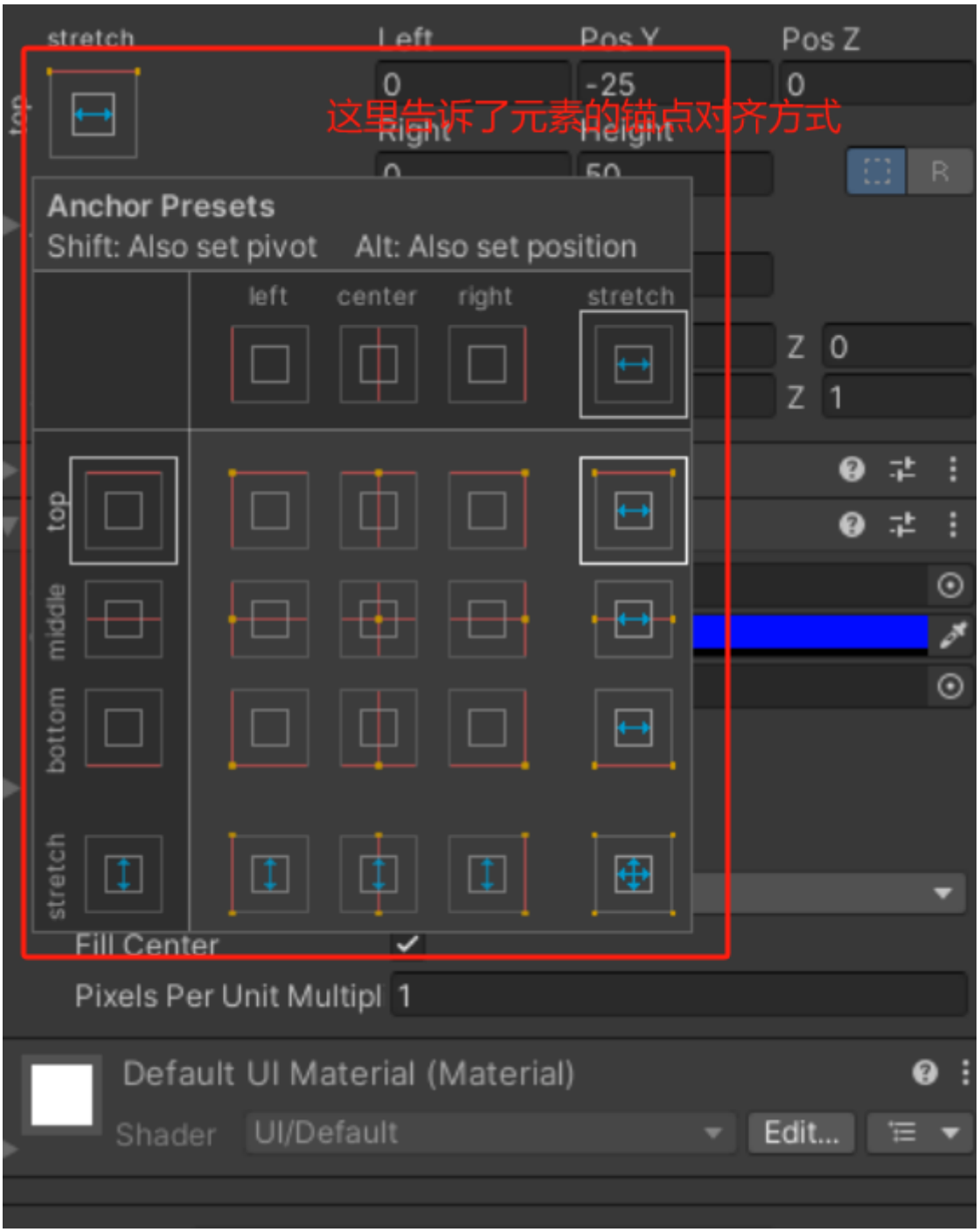
```
public class UiEvents : MonoBehaviour
{


    public void OnBtnStartGanmeClick()
    {
        Debug.Log("Button Clicked");
    }
}
```



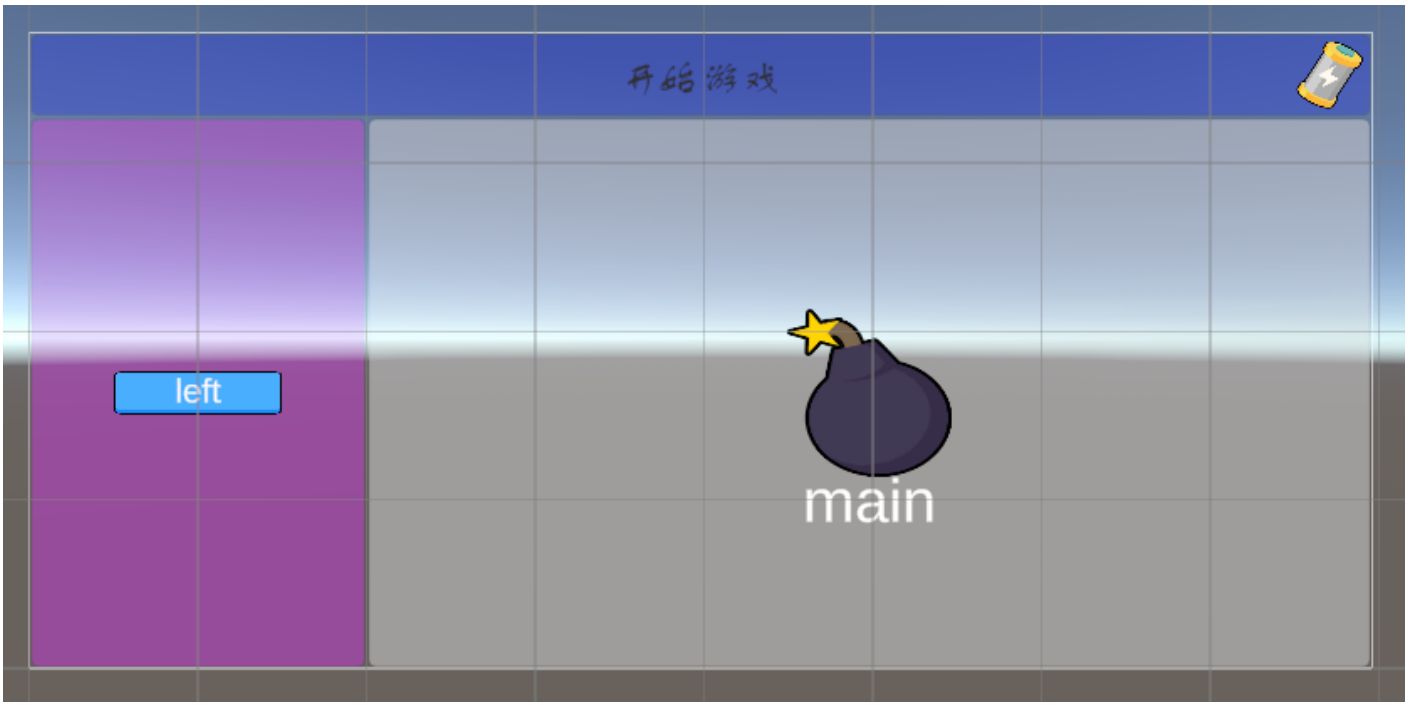


□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□Panel□□□□□□□□top,left□□□□□□□



□□Panel□□□□□□□□top,left□□□□□□□



增加一个GameObject,增加组件，搜索Layout，根据需要，选择网格布局、垂直布局、水平布局

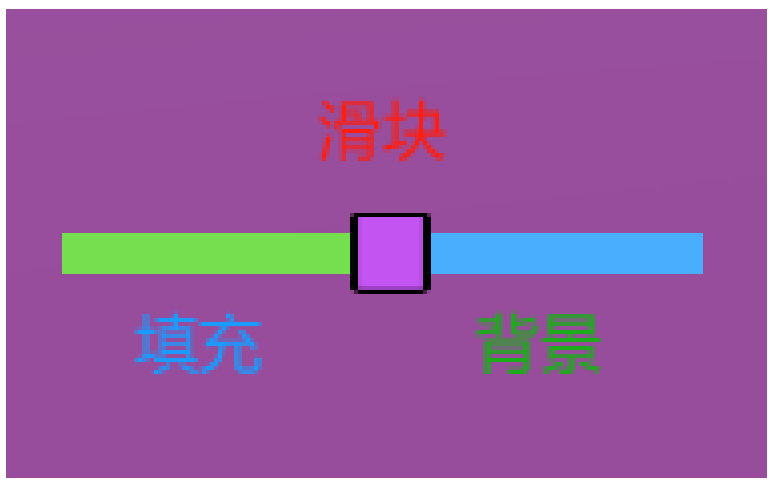


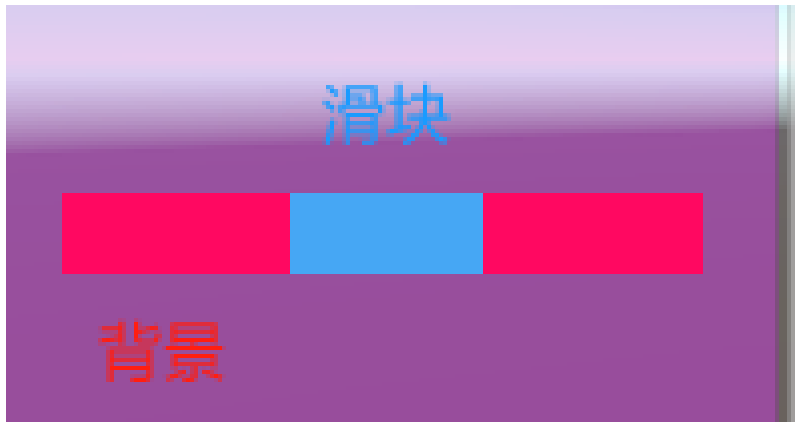
常用组件

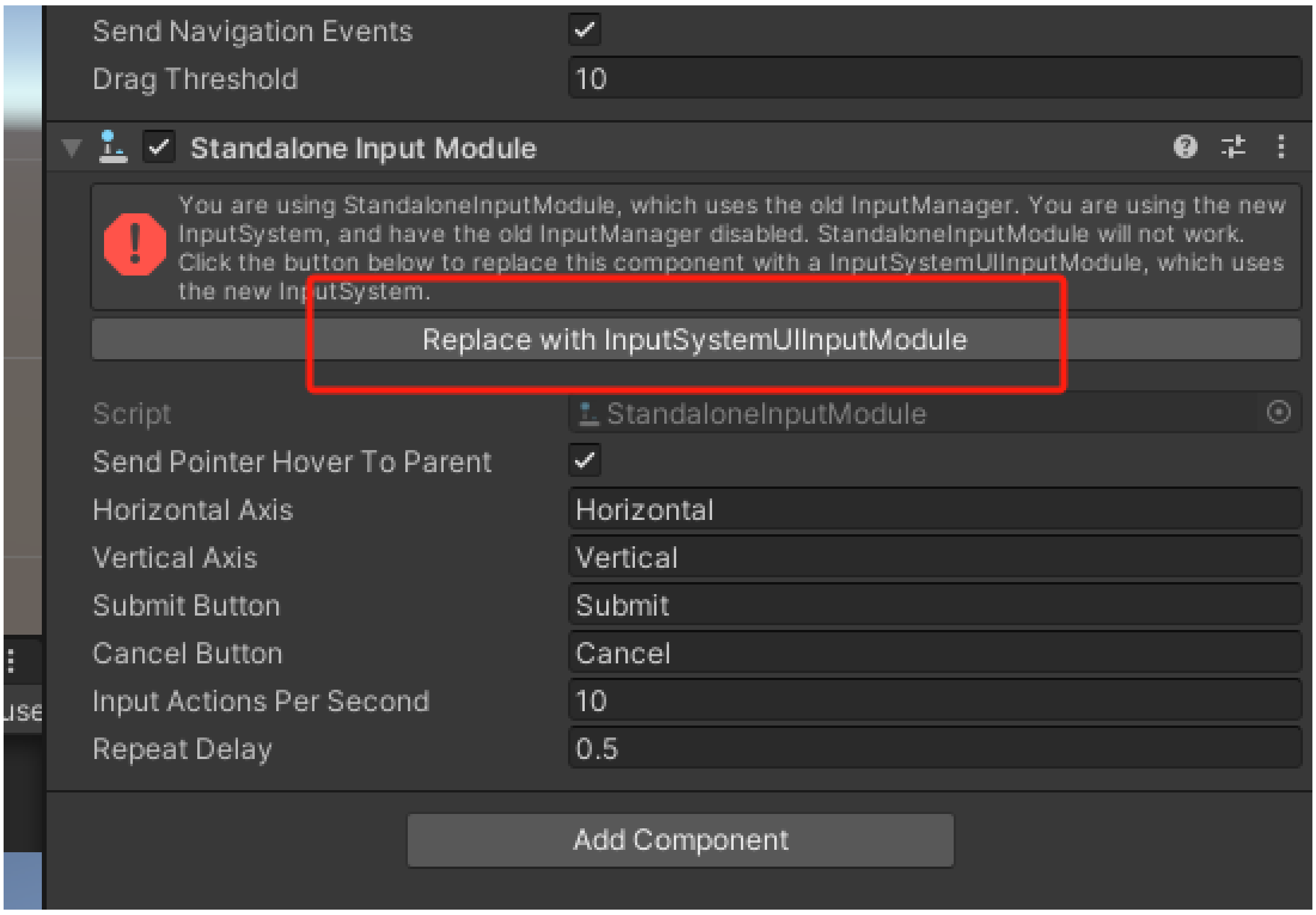
Toggle（复选框）



组件由Background（未选中状态），Checkmark（选中状态），Label（文字）三部分组成，可以分别设置单独的背景实现效果







- Slider（滑动动条）

组件由三部分组成: Background（背景）, Handle（滑块）, Fill（填充）组成，既在最左边时，全部是背景，随着向右滑动，填充fill

- Scrollbar（滚动条）滚动条由: Scrollbar（滚动条）、Handle（滑块）组成

注意事项

如果提示说新老版本的inputSystem要进行相关操作

版本号 #6
由 董列涛 创建于 9 一月 2025 03:06:51
由 董列涛 更新于 10 一月 2025 17:05:11