EasyTouch组件：

Enable EasyTouch：启用或关闭EasyTouch功能，如果关闭，则所有事件绑定失效

Enable Unity Remote：是否允许与UnityRemote这个手机远程调试插件进行关联，记得在真正导出项目到手机的时候去掉这个勾勾

EasyTouch.GUI Compatibility

Enable Uniyt UI detection：启用或禁用对UGUI进行手势检测

Unity UI compatibility：

启用：如果粘键（同时触摸查过一个UGUI）则UGUI不会被检测到（手势事件不会被触发）

禁用：不管有没有粘键，都会触发手势事件，并且会将手势事件所在的类Gesture中的isOverUIElement这个属性设置为true

Auto update picked Unity UI：是否需要EasyTouch每一帧都去更新触摸检测到的所有UI数据

Enable NGUI Compatibility：是否启用对NGUI所属的层对象和NGUI摄像机的检测

NGUI Layers：哪个层是NGUI对象所在的层

Camera：哪个摄像机是NGUI摄像机

EasyTouch.Automatic selection:

Enable auto-select:是否对EasyTouch的自动检测规则进行设置

pickable layers 3D：对哪个层所在的物体进行检测（如果物体是预制体拉到场景中生成的时候，必须设置该项为true，不然easytouch识别不了）

Auto update picked gameobject：启用：EasyTouch每一帧都去更新触摸检测到的所有游戏物体的所属数据（例如触碰到什么，现在你的手指所在的屏幕坐标......，具体的可查看Gesture类）

禁用：有些游戏物体的数据则可能不会被实时得到，例如手指所在的屏幕坐标，通俗来说就是当你手指持续触摸屏幕的时候，Gesture中会有些数据不会实时更新，而这些数据只会在你离开停止触摸屏幕，然后在下一次触摸屏幕的那一刻只更新一次！

Enable 2D collider：是否让2D的且具有碰撞体的游戏物体也能被Easytouch检测到

pickable 2D layers：哪个层的2D游戏物体能够被检测到

EasyTouch.General gesture properties:

Priority to:你要的手势是点击的还是滑动的

Stationary tolerance:这是点击手势，其手势直径的容错设置，建议保持默认值

Long tap time:当点击手势保持多长时间（长按多少秒）才触发检测

Double tap time：双击的时候，以哪个时间为准，建议保持默认值

Swipe tolerance：在滑动手势发生时，至少滑动多长距离才算是滑动，建议保持默认值

Always sent swip event：在滑动过程中，是否需要不管滑动距离是否达到Swipe tolerance所需要的最少距离，都不断发送（触发）滑动事件(注意：建议选false，因为触发频率过高的话，可能会导致机子吃不消)

EasyTouch.Two fingers gesture properties:

2 Fingers gesture：是否支持双手指的手势

Pick method：以哪种方式为标准进行双手势识别，选Figure则手指必须要大面积的覆盖（触碰）到游戏物体，选Average则当你的手指同时碰到两个游戏物体的时候，计算位置平均值来选择你的手指所要选择的物体，个人建议选择Figure

Enable swipe & drag:是否启用滑动或拖动手势

Enable Pinch:是否启用缩放手势

Min pinch length:用于检测缩放手势的像素点的最小阀值距离

Enable twist:是否启用扭曲手势

Min twist angle：用于检测扭曲手势的捻度的最小阀值角

EasyTouch.Second finger simulation

Enable simulation:是否开启第二手指的模拟体

Texture：第二手指的模拟体用哪张图片显示

Twist & pinch key / Swipe key：按键盘的哪个键去激活第二手指的模拟体

虚拟摇杆：ETC Joystick组件

JoystickName：摇杆名字

Activated：不管这个虚拟摇杆是否被启用，当这个选项不打勾，则这个摇杆游戏对象都是可见的

Visible : 显示或不显示虚拟摇杆

Use Fixed Update : 是否启用固定频率的更新

Unregister at disabling time : 当摇杆在禁用的时候是否需要注销,建议保持默认值

ETC Joystick.Position & Size（设置摇杆在UI中的位置）

Type：定义摇杆的类型（静态/动态），建议保持默认值

Anchor:摇杆在UI中的位置

Background size:摇杆的背景大小

Thumb size:摇杆的大小

Radius based on:虚拟摇杆能够移动的区域直径，以虚拟摇杆的背景大小为基准

当Type选择为动态的情况：

AllowOverTouched：勾选上了，Joystick area才会发挥作用

Joystick area：当Type为动态的时候，虚拟摇杆默认是在UI界面中隐藏的，当手指触摸到屏幕的时候，在屏幕的哪部分显示虚拟摇杆，如果Joystick area选为UserDefine，则用户自定义摇杆显示区域，此区域游戏对象要右键-EasyTouchControls-Area来创建。当然，要想Joystick area这选项发挥作用，则AllowOverTouched必须勾选上

摇杆自定义区域：ETCArea

创建：Hierarchy面板右键==>EasyTouchControls==>Area

Show at runtime：是否在游戏运行的时候显示这块摇杆显示的自定义区域

Preset：锚点的选择

ETC Joystick.Axes properties:

Enable Unity axes:是否让虚拟摇杆与Unity的轴输入起关联

Allow Unity axes on standalone:在虚拟摇杆之外，允许Unity的轴单独作用

Force visible：显示力（暂时不明有何作用，建议保持默认勾选）

Turn & Move direction Action:是否启用虚拟摇杆控制角色旋转和移动

Auto link on tag：此功能控制的物体所在的标签是什么

Move curve：要以那种线性规律进行移动操作

Move speed：要以多大的速度移动

Intial rotation：初始的旋转角度为多少

Lock in jump：在跳跃的过程中是否需要锁住游戏物体不让他进行移动和旋转

Gravity：因为要模拟现实的情况，所以可以设置摩擦力，而摩擦力则与重力有关，所以这里设置的是重力的大小

Horizontal axis / Vertical axis:是否启用EasyTouch的水平/垂直轴，这里可以设置EasyTouch的轴的名字，但是切记，轴的名字在一个场景中必须是唯一的

React on:什么情况下，我们的轴才有输入

Dead zone method：当手指触碰到摇杆的不灵敏区域的时候（例如摇杆边缘），那么应该对输入自动进行怎样的处理，Classical是默认处理，Curve则是自定义的曲线处理

Dead length：这个值决定了从中心开始每个轴向上多远的距离内是无效区域，即每个轴向上移动距离若少于最远距离的这个比例则该轴向上是没有返回值的。（建议保留默认值）

Inverted axis：是否需要将摇杆的输入取反，例如跑跑卡丁车里面，中了反转效果的时候，你的输入全部取反了

On/Off Threshold：开启关闭阈值（与down触发事件相关，可参考文章下面down events部分）

Speed：这个数值直接用于操作摇杆移动的时候所控制物体的运动速度，这个数值可以通过ETCInput.GetAxisSpeed接口获得（关于接口的详细信息可以参考ETCInput\_API.PDF文档）。

Auto link on tag：摇杆控制哪个标签的游戏对象，当游戏对象是从prefab拉出的时候要必须勾上，不然的话摇杆是控制不了这游戏对象的

Action：是要控制这个游戏对象进行什么操作

Affected axis：控制这个游戏对象的哪个轴，进行Action的操作

Gravity：重力

Enable inertia:是否开启惯性

Inertia：惯性的大小

Threshold：惯性的阀值

当Action选择为Jump，Relative Torque，Torque，RelativeForce，Force，Scale，Rotat，Translate Local的时候Gravity-Inertia-smoothing...选项卡只有Enable inertia

当Action为Translate的时候，Direction action（optional）选项卡会多出Lock in jump选项

Lock in jump：是否在移动的过程中不准许跳跃

当Action为RotateLocal的时候，Gravity-Inertia-smoothing...选项卡会多出Automatic stabilization和Clamp rotation选项

Automatic stabilization:当这个选项被勾选的时候，轴的阀值会被重置为0

Clamp rotation：当这个选项被勾选上，则可以设置最大旋转角和最小旋转角

Unity axes：EasyTouch的轴与Unity的哪个轴进行绑定

ETC Joystick.Camera:

Enable tracking:勾选上，则将摄像机交给EasyTouch来控制

Auto link on tag:勾选上，则EasyTouch自动对所设置的tag所对应的摄像机进行控制，不勾选则手动选择摄像机游戏对象

Target mode:摄像机所要跟随的游戏对象

Camera mode：设置普通跟随还是平滑跟随（插值跟随）

Wall detection：是否设置墙壁，因为当游戏对象碰到墙壁的时候，摄像机可能会穿墙。当着选项被勾选上，游戏对象碰到墙壁的时候，EasyTouch会自动调整摄像机的位置

Wall Layer：哪个一层的游戏对象算作墙壁

Distance/Height/Height damping/Rotation dampping：这些选项都是用来设置摄像机相对于其跟随的游戏对象的位置

ETC Joystick.Sprite:

用来设置摇杆背景图和摇杆的图片

ETC Joystick.MoveEvents:

On Move Start：当用户第一次移动轴的时候调用（当返回到0点位置时触发时机将会被重置），也就是说，刚开始移动的那一瞬间调用

On Move（Vector2）：移动摇杆的过程或者摇杆thumb键没有回到原点时将会持续触发，将摇杆每个轴上移动的距离（值范围为-1~1）作为方法参数传入。

On Move Speed（Vector2）：移动摇杆的过程或者摇杆thumb键没有回到原点时将会持续触发，将摇杆每个轴上axisValue \* axisSensitivity\*Time.deltaTime作为方法参数传入。

On Move End：当摇杆thumb键回到原点或者用户释放摇杆时触发

ETC Joystick.TouchEvents:

On Touch Start：当用户刚触摸摇杆的那一瞬间调用

On Touch Up：当用户释放摇杆的时候调用

ETC Joystick.Down Events:

On Down Up：用户第一次按下摇杆并向上移动时触发（当摇杆thumb键回到原点或摇杆位置在对应轴threshold值范围内时重置该函数触发条件）

On Down Right：用户第一次按下摇杆并向右移动时触发（当摇杆thumb键回到原点或摇杆位置在对应轴threshold值范围内时重置该函数触发条件）

On Down Down：用户第一次按下摇杆并向下移动时触发（当摇杆thumb键回到原点或摇杆位置在对应轴threshold值范围内时重置该函数触发条件）

On Down Left：用户第一次按下摇杆并向左移动时触发（当摇杆thumb键回到原点或摇杆位置在对应轴threshold值范围内时重置该函数触发条件）

ETC Joystick.Press Events:

On Press Up：按下摇杆并向上移动时触发

On Press Right：按下摇杆并向右移动时触发

On Press Down：按下摇杆并向下移动时触发

On Left Right：按下摇杆并向左移动时触发

ETC Button:

Button name:Button的名字

Activated：是否被激活

Visible：是否需要隐藏不显示

Use fixed Update：是否需要开启固定帧来做检测

Unregister at disabling time : 当摇杆在禁用的时候是否需要注销,建议保持默认值

ETC Button.Position & Size：

Anchor：按钮位于UI的位置

Offset：在Anchor的基础上的偏移

Size：按钮要多大

ETC Button.Behaviour：

Enable Unity axes：是否与Unity的轴起关联

Allow Unity axes on Standalone：是否允许Unity轴单独作用

Force visible：是否显示力（暂不明确功用，建议保留默认值）

Swipe in：：意思是，当你手指刚开始的触摸并不是这个按钮，但是手指不断的贴着屏幕滑动，当滑动到这按钮的时候，按钮会被自动视作被按下

Swipe out：意思是，当你手指刚开始的触摸是这个按钮，但是手指不断的贴着屏幕滑动，当滑动到这按钮之外的时候，按钮仍然会被视作被按下

Value over the time：是否开启松手触发

Step：轴的值按什么数值递减

Max value：最大递减到多少

Value：此值是直接作用于Direction ation选项卡中的Action选项的，并且在脚本中可以用ETCInput.GetButtonValue的方法得到返回值(详情请查看ETCInput\_API.PDF)

Auto link on tag:按钮要控制哪个游戏对象

Action on：按钮要怎被怎样按下才会被触发

Action：按钮要控制这个游戏对象具体做啥

Gravity：重力

Unity axes：按钮要绑定Unity的哪个轴

ETC Button.Sprite：设置按钮图和按钮背景图

ETC Button.Event：

On Down：按钮被按下的那一刹那触发

On Pressed：按钮被按住的时候触发

On Pressed Value（Single）：按钮被按住的时候触发

On Up：按钮被松开的时候触发

ETC Touch Pad：

TouchPad name ：名字

Visible at runtime ：在项目运行的时候是否显示触摸垫的触摸范围

Use Fixed Update : 是否启用固定频率的更新

Unregister at disabling time : 当触摸垫在禁用的时候是否需要注销,建议保持默认值

ETC Touch Pad.Position & Size：

Anchor：按钮位于UI的位置

Offset：在Anchor的基础上的偏移

Width：触摸垫的宽

Height：触摸垫的高

ETC Touch Pad.Axes：

Enable key simulation：是否启用模拟键

Allow simulation on standalone：是否允许模拟键独自作用

DPI：开启了这个选项，触摸垫会把屏幕的分辨率也考虑进去，因此不管屏幕大小怎么变化，触摸垫所返回的数据都是相同的

Swipe in：：意思是，当你手指刚开始的触摸并不是这个触摸垫的区域，但是手指不断的贴着屏幕滑动，当滑动到这触摸垫区域的时候，触摸垫会自动认为你触摸到自己，进而工作

Swipe out：意思是，当你手指刚开始的触摸是在这个触摸垫的区域内，但是手指不断的贴着屏幕滑动，当滑动到这触摸垫区域外的时候，只要你的手指仍然紧贴屏幕没松开，那么触摸垫仍然认为你触摸到了自己，进而仍然继续工作

Horizontal Axis / Vertical Axis：里面的选项属性解释均与ETC Joystick.Axes properties中的对应属性选项的解释相同，不同的地方只有一处：

Sensitivity：触摸垫灵敏度

ETC Touch Pad.Sprites：触摸垫的图片

ETC Touch Pad.Move Evnets：

On Move Start（）：当用户的手指在触摸垫上刚开始滑动的那一刻时调用

On Move（Vector2）：当用户的手指在触摸垫上持续滑动时调用，并且会返回一个你手指在触摸垫上的位置信息

On Move Speed（Vector2）：和On Move（Vector2）大致相同，但是返回的值是手指的滑动速度（轴值 \* 触摸垫灵敏度 \* Time.deltatime）

On Move End：当轴回到0，或到用户手指离开触摸垫时调用

ETC Touch Pad.Touch Evnets：

On Touch Start（）：当手指刚触碰到触摸垫的那一刹那调用

On Touch Up（）：当手指离开触摸垫的那一刹那调用

ETC Touch Pad.Down Evnets：

On Down Up：手指在触摸到触摸垫后，持续向触摸垫上方匀速移动的那一刹那调用

On Down Down：手指在触摸到触摸垫后，持续向触摸垫下方匀速移动的那一刹那调用

On Down Right：手指在触摸到触摸垫后，持续向触摸垫右方匀速移动的那一刹那调用

On Down Left：手指在触摸到触摸垫后，持续向触摸垫左方匀速移动的那一刹那调用

ETC Touch Pad.Press Evnets：

On Press Up：手指在触摸到触摸垫后，向触摸垫上方持续移动时被调用

On Press Down：手指在触摸到触摸垫后，向触摸垫下方持续移动时被调用

On Press Right：手指在触摸到触摸垫后，向触摸垫右方持续移动时被调用

On Press Left：手指在触摸到触摸垫后，向触摸垫左方持续移动时被调用

ETCD Pad:

Activated：是否被激活

Visible：是否需要隐藏不显示

Use fixed Update：是否需要开启固定帧来做检测

Unregister at disabling time : 当D型触摸垫在禁用的时候是否需要注销,建议保持默认值

ETCD Pad.Position & Size：

Anchor：按钮位于UI的位置

Offset：在Anchor的基础上的偏移

Size：D型触摸垫要多大

Button size coef：按钮大小系数，暂不明确功能，建议保留默认值

ETCD Pad.Axes：

Enable key simulation：是否启用模拟键

Allow simulation on standalone：是否允许模拟键独自作用

Force visible：显示力（暂不明确功能，建议保留默认值）

Axes count：设置由D型触摸垫所管理的轴数

Horizontal axis / Vertical axis的选项与ETC Joystick中的对应选项的解释一样，此处不做累述

ETCD Pad.Axes：设置D型触发垫的图片

ETCD Pad.Move Event：与ETC Touch Pad对应选项的解释雷同此处不做累述

ETCD Pad.Touch Event：与ETC Touch Pad对应选项的解释雷同此处不做累述

ETCD Pad.Down Event：与ETC Touch Pad对应选项的解释雷同此处不做累述

ETCD Pad.Press Event：与ETC Touch Pad对应选项的解释雷同此处不做累述

InputManager：如果要让以上虚拟杆起作用，并且把检测到的所有数据提供给你的脚本调用的话，场景中必须要有InputManager这个脚本所挂的游戏对象在，当然，如果你忘记为你的场景加上这么个游戏对象，当你的游戏运行的时候，EasyTouch会为你自动加上