UGUI所做功能说明文档

1. 图片打包

UGUI的图片打包采用的是unity自带的打包方法，从Window->Sprite Packer中进入，可以看到当前项目中打包的图集。UGUI对image更换图片支持的不是很好，我现在的解决方案是在resource文件夹下做一个图片的引用，这样能比较好的支持图片更换。将想要打到一个图集下的图片放在同一个文件夹下，文件夹名即图片名，鼠标右击文件夹选择AtlasCreate，即可生成引用。具体样例可看Demo\_ImageAndUIEvent场景。

1. 改变图片层级。

我扩展了CanvasRender组件的Inspector界面，所有UGUI元素都会有这个脚本，支持像NGUI一样直接设置深度。在运行中，我在UGUIUtility这个类中拓展了GetDepth 和 SetDepth函数。 Tips：UGUI的层级显示是根据Hierarchy界面的物体位置从上到下显示。

1. 动态加载Sprite

运行中加载Sprite，可是用UGUIUtility中的LoadSprite方法，要传入图集名字和图片名字。

具体样例可看Demo\_ImageAndUIEvent场景。

1. UI事件监听

对于UGUI的事件监听我采用的是类似NGUI的UIEventListener的方式进行处理，其类名是UGUIEventListener，其用法和NGUI的相同。具体样例可看Demo\_ImageAndUIEvent场景。

1. UI滑动居中显示

类似于NGUI中的UICenterOnChild组件，我在UGUI中做了相关组件，起名字为CenterScrollSnap，具体样例可看Demo\_CenterScroll场景。

1. 单行单列的无限循环列表。

制作了一个ScrollView的无限循环列表，具体样例可看Demo\_WrapContent场景。

1. 特效 UI 模型显示层级问题

使用UGUIDepth组件调节特效和UI层的关系，具体解决方案还需和策划讨论，具体样例可看Demo\_modelParticle场景。

8．DoTween使用方法

DoTween是现在效率最高的Unity缓动插件，需在DoTween官网下载包导入Unity然后点安装后即可使用，可以很方便的通过Unity的对象直接使用各种缓动方法很方便，所有的缓动都会返回一个Tweener，可以对缓动样式开始缓动缓动结束等设置，具体样例可查看Demo\_DoTween场景。

9．UGUI字体颜色渐变

可以左右上下的渐变当前Text的颜色，但是只能设置两种颜色渐变，如果需要更多颜色渐变可自行更改代码，实现方法是获取Text的mesh然后获取所有的顶点坐标根据差值设置mesh的颜色，具体样例可看Demo\_TextGradient场景。

10．图片字体打包

首先使用字体打包工具BMFont选择你所需要的字也可以添加图片，导出一个图片一个文本，图片是.png，文本改成.txt，导入进Unity内，选择这两个文件右键BMFontCreat即可生成动态字体文件。

11．UGUI无限循环列表

无限循环列表支持多行多列的横向或竖向列表，实现方式是使用有限的几个对象去显示无限的数据，也就是在列表滚动的过程中会刷新Item上的数据。在ScrollRect上添加LoopScrollView脚本，设置列表的参数，如列表单页需要显示的行列数、列表滚动方向、为了更好显示滚动多增加的行列数、是否需要监听Item的点击事件、以及Item的宽高。每个Item上会挂一个继承自LoopBaseNode的脚本，在脚本中重写OnDataChange方法，当数据需要刷新时会调用此方法刷新UI显示。当生成列表时只需要调用LoopScrollView的SetData方法将数据列表传入即可，也可以监听Item的OnClick和OnPress事件，给LoopScrollView的OnItemClick赋值即监听点击事件了。在列表生成后如果你想直接定位显示到某一条显示可调用LoopScrollView的MoveToIndex()传入需要显示的Item的index值即可定位显示。使用相当方便，具体样例可看Demo\_LoopScrollView。