

H5 动画与游戏开发

---Cocos Creator UI系统

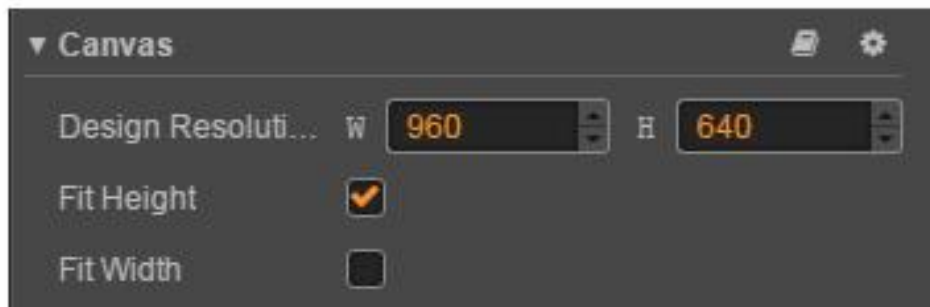
内容纲要

- 常用 UI 控件
- 多分辨率适配方案
- UI 对齐策略与拉伸



Canvas（画布）组件

Canvas（画布） 组件能够随时获得设备屏幕的实际分辨率并对场景中所有渲染元素进行适当的缩放。场景中的 Canvas 同时只能有一个，建议所有 UI 和可渲染元素都设置为 Canvas 的子节点。

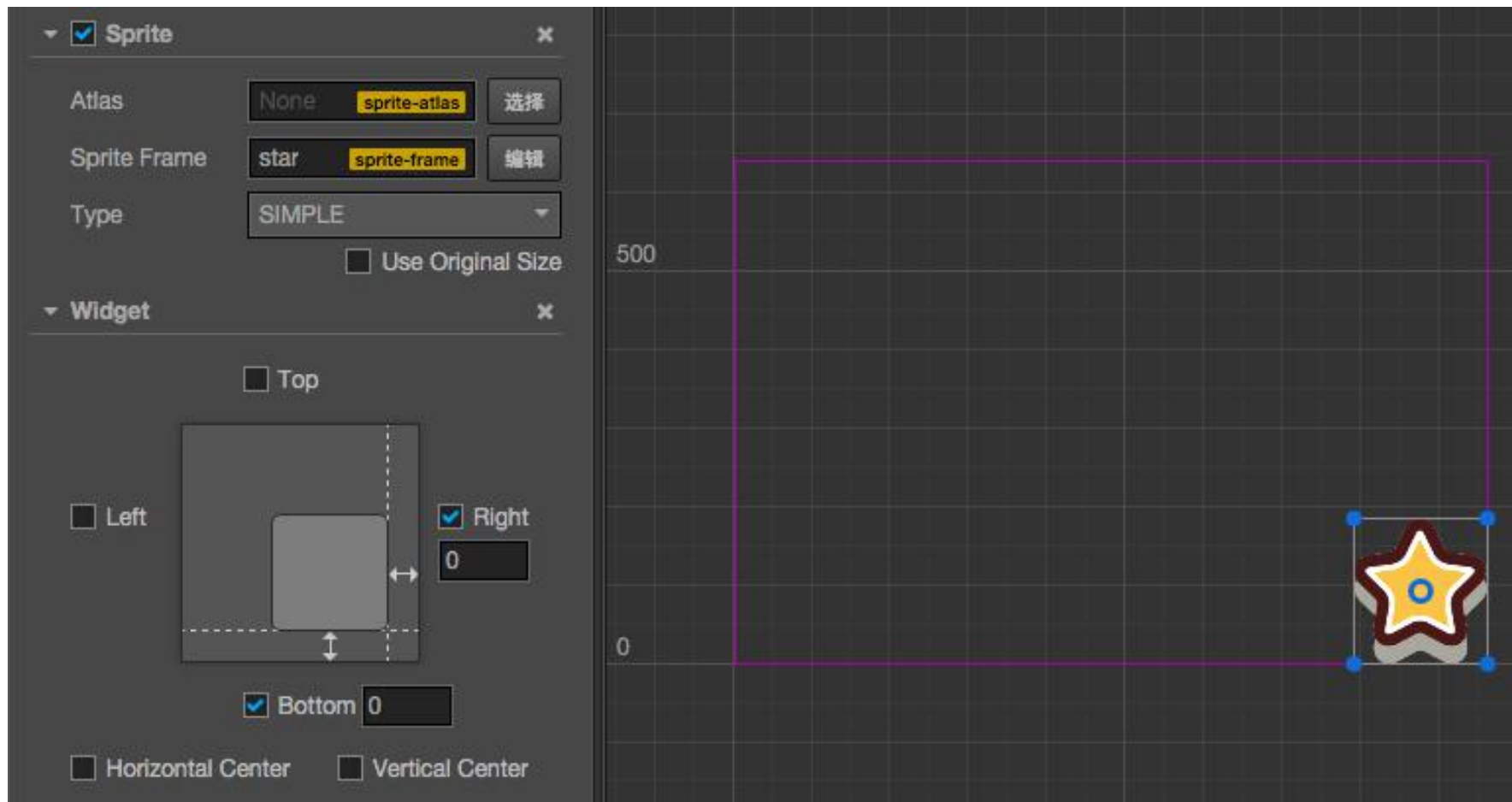


选项	说明
Design Resolution	设计分辨率（内容生产者在制作场景时使用的分辨率蓝本）
Fit Height	适配高度（设计分辨率的高度自动撑满屏幕高度）
Fit Width	适配宽度（设计分辨率的宽度自动撑满屏幕宽度）



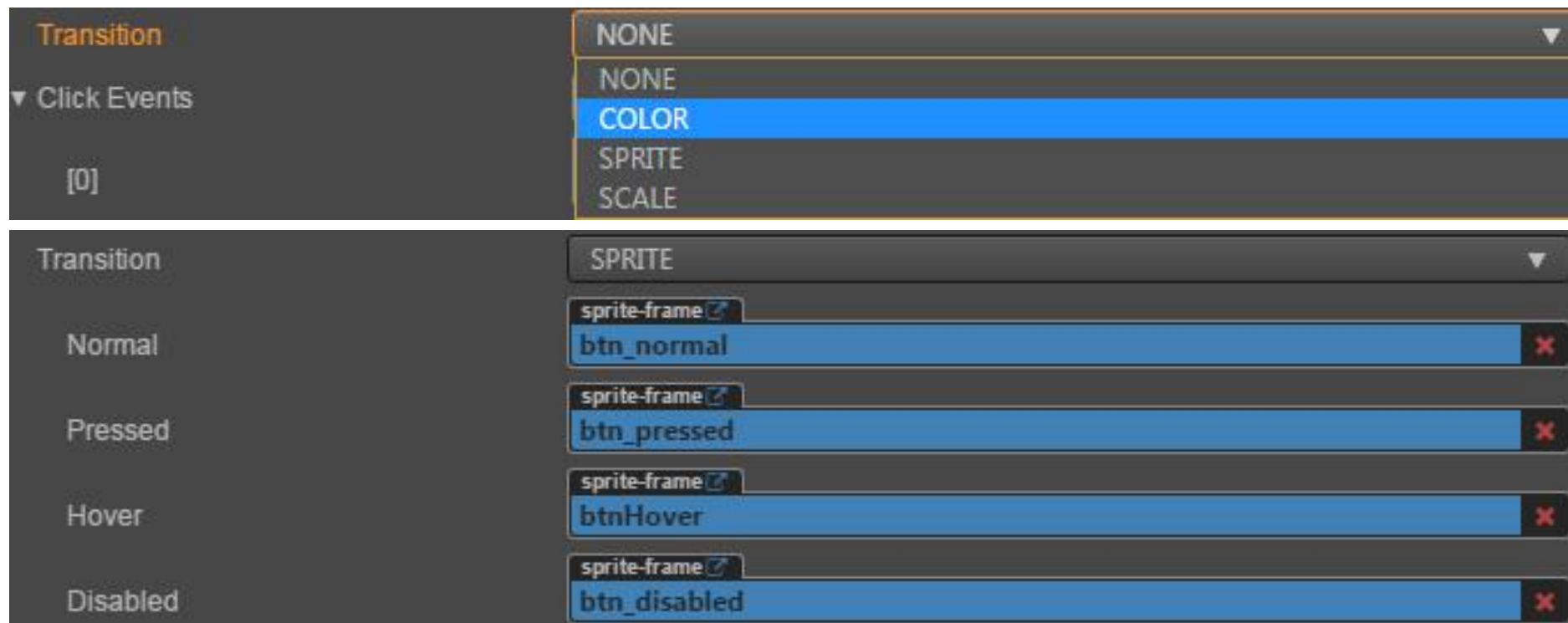
Widget 组件(对齐组件)

- Widget 组件，能使当前节点自动对齐到父物体的任意位置，或者约束尺寸



Button 组件

- Button 组件可以响应用户的点击操作，用户点击时，Button 会有状态变化



- Button 点击事件（通过属性检查器添加回调、通过脚本添加回调）
- <https://docs.cocos.com/creator/manual/zh/components/button.html>

更多UI组件

- Layout 组件
- EditText 组件
- RichText 组件
- ScrollView 组件
- ScrollBar 组件
- PageView 组件
- ...

<https://docs.cocos.com/creator/manual/zh/ui/ui-components.html>



河北师范大学软件学院
Software College of Hebei Normal University

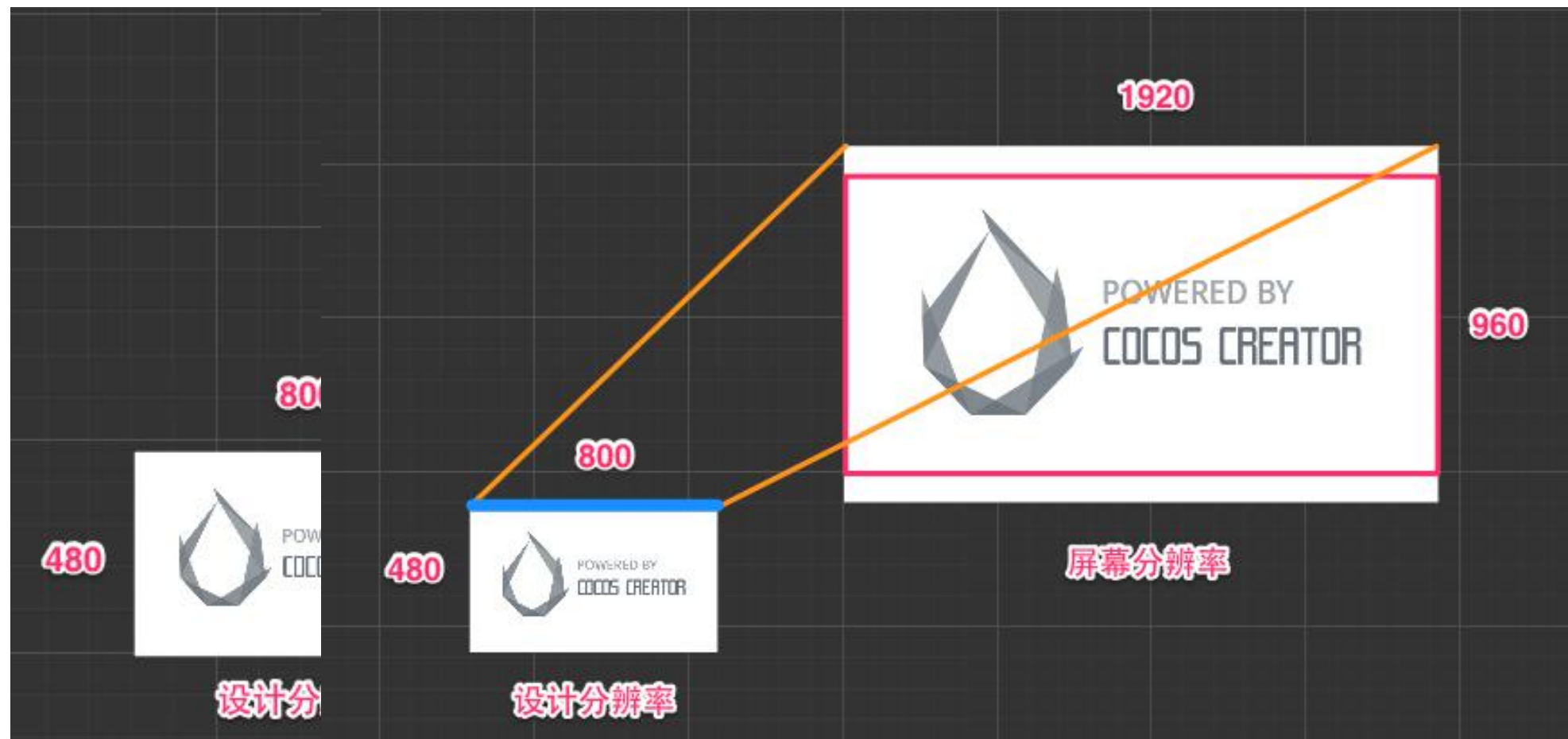
内容纲要

- 常用 UI 控件
- 多分辨率适配方案
- UI 对齐策略与拉伸



多分辨率适配方案

- 适配高度（Fit Height）模式与适配宽度（Fit Width）模式



内容纲要

- 常用 UI 控件
- 多分辨率适配方案
- **UI 对齐策略与拉伸**



The background of the slide is decorated with numerous overlapping circles in various shades of green and yellow, scattered across the top and right sides.

Thank You !