

博客专区 > 王文刚\_AR\_VR的博客 > 博客详情



## 原 荐 C#程序员整理的Unity 3D笔记（十五）：Unity 3D UI控件至尊-NGUI

王文刚\_AR\_VR 发表于 2年前 阅读 12717 收藏 57 点赞 7 评论 4

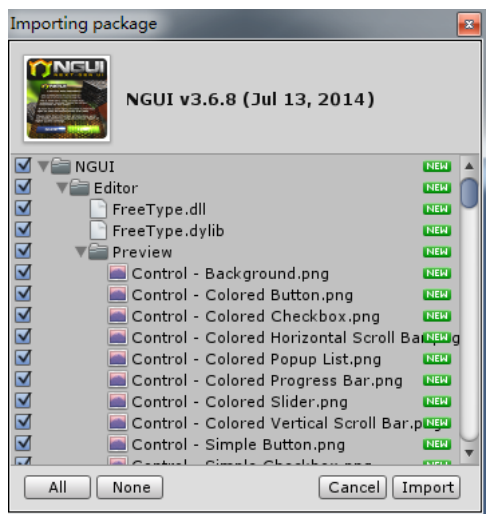
收藏

独家直播！大数据应用场景全解析>>> HOT

摘要: 目前，UGUI问世不过半年(其随着Unity 4.6发布问世)，而市面上商用的产品，UI控件的至尊为NGUI：影响力和广度（可搜索公司招聘Unity 3D，常常能看到对NGUI关键词）。NGUI虽然不是Unity官方原生的，但以其强大的能力和友好的操作性，成为了事实上的王者——无他，OnGUI太挫了。

目前，UGUI问世不过半年(其随着Unity 4.6发布问世)，而市面上商用的产品，UI控件的至尊为NGUI：影响力和广度（可搜索公司招聘Unity 3D，常常能看到对NGUI关键词）。NGUI虽然不是Unity官方原生的，但以其强大的能力和友好的操作性，成为了事实上的王者——无他，OnGUI太挫了。

通过导入自定义包，会出现如下的截图—这里我使用的是NGUI V3.6.8版本。



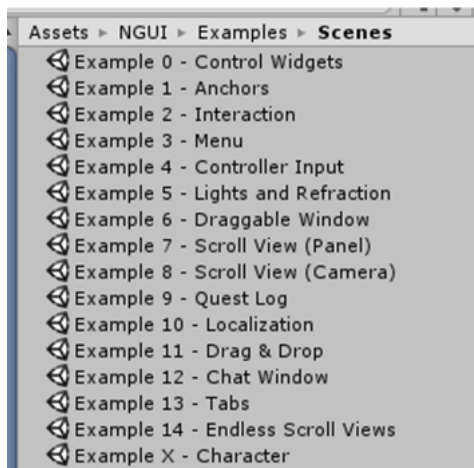
在其官方demo中，这个demo给我留下了非常酷的印象（右上角NGUI的logo，好像电影中维京人的帽子？）：

UI Root  
原生的UI组件  
交互  
动画  
Dock：Anchor  
图集(Atlas Manager)

其他tip：  
NGUI一些不  
总结：

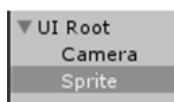


NGUI代码的样例，极为丰富，反复临摹，可学很多东西，这里就不一一列举了，仅对学习进行小结。



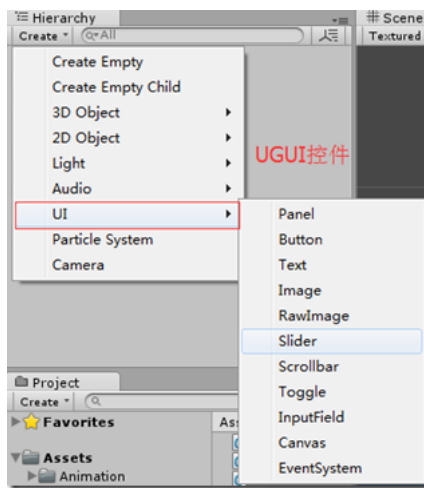
- UI Root

NGUI的UI Root类似UGUI Canvas.Screen.Camera模型；UI Root是所有NGUI控件的根元素。

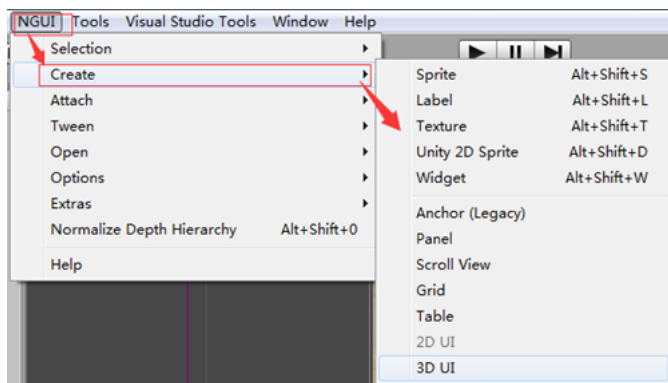


创建一个NGUI元素后，在UI Root下自动带一个Camera。

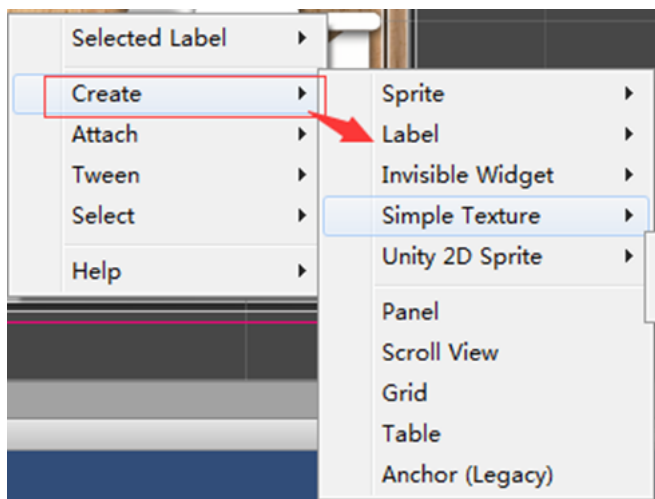
另外，NGUI是第三方的，故无法像UGUI一样在Hierarchy中通过快捷键添加UI元素：



可通过主菜单-NGUI添加组件

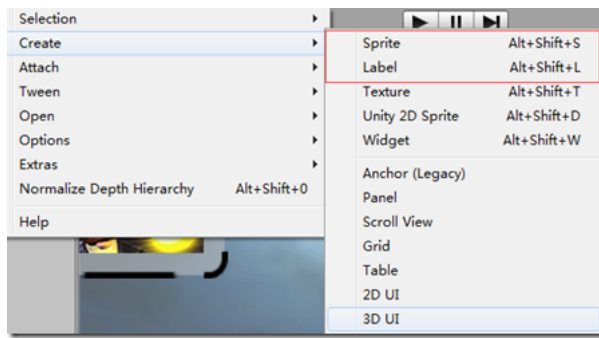


还可以在Scene中，通过右键菜单添加UI组件（右键菜单提供了添加脚本、Help跳转到官网tasharen的Tip功能，很棒。）



- 原生的UI组件有2个：

常使用的UI组件有2个：Lable & Sprite，其他组件是组合这2个UI组件实现的。



更多的常用控件，是通过Prefab Tool提供的，如Button、Slider、CheckBox等。



在此基础上，你也可以自定义你的UI控件，保存为Prefab即可，然后拖入到NGUI的Prefab Toolbar中保存起来。

## • 交互

NGUI中实现控件的交互有2个步骤，主要是用碰撞检测(Trigger)和脚本实现，使用起来方便的很—成熟、好用。

1 添加Box Collider

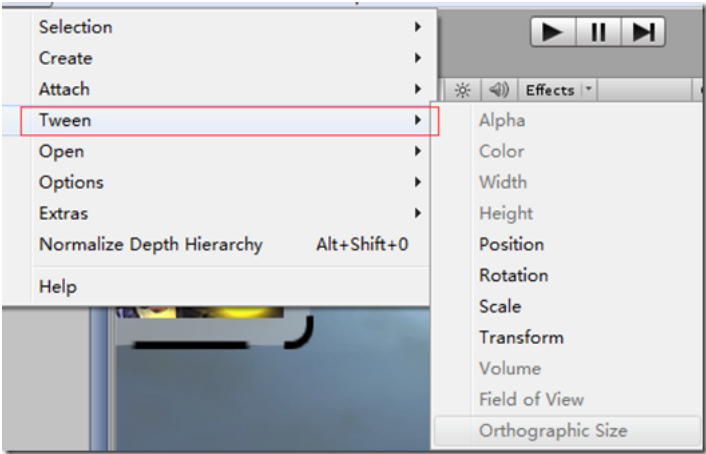
2 添加事件脚本( \*.cs)实现

NGUI默认提供了丰富了UI脚本，几乎囊括了能用到的所有脚本—可在此基础上，继续通过扩展代码完成您的需求。

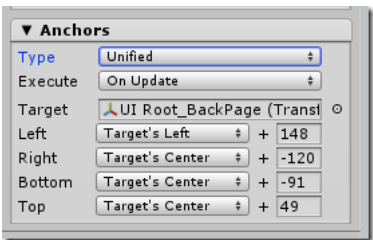


## • 动画

类似交互功能，动画也是通过脚本组件实现的。NGUI自带的Tween 有10个脚本



- Dock : Anchors



制作复杂UI布局的时候，Anchors就显得尤为关键，故NGUI也提供了非常方便的Anchors功能—默认不开启，通过选择Type=Unified可打开Anchors功能，设置Target对象，同时设置Left、Right、Right、Bottom、Top即可实现，相对比较方便。(默认的Target对象是该UI的父对象)

- 图集(Atlas Maker)：图片的批量压缩，提高性能。

Atlas 这个单词很诡异，以前没有见过，搜索了一下bing，发现很有趣：

[atlas - 必应词典](#)

Atlas是希腊神话中的大力神，当巨人族首领泰坦反叛奥林帕斯众神战败后，所以欧洲人总把Atlas想象成一个身背地球的巨人，画在地图的边缘，塑在天球仪或

使用Atlas Maker，主要目的是对批量图片进行压缩，成为一张图片，使用的时候通过offset可获得指定的图片。这个技术在GIS加载图片、Web加载图片中曾经用过。

Atlas Maker经过处理多个选择的图片后，最后产生了3个文件：

- MyAtlas.png
- MyAtlas.prefab
- MyAtlas.mat

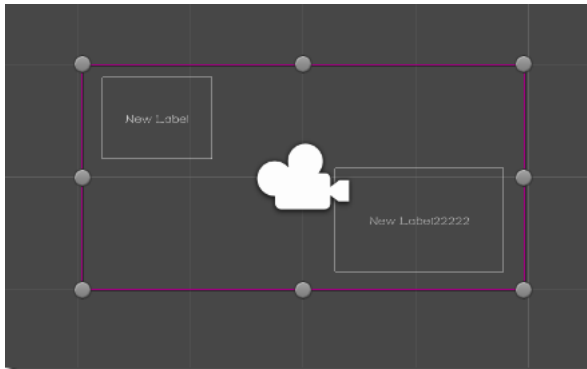
其他tip：

获取NGUI当前控件的设置值：`volume = UIProgressBar.current.value;`

NGUI控件添加父子关键：`NGUITools.AddChild(sprite.gameObject, item.gameObject);`

NGUI一些不太好用的东西：

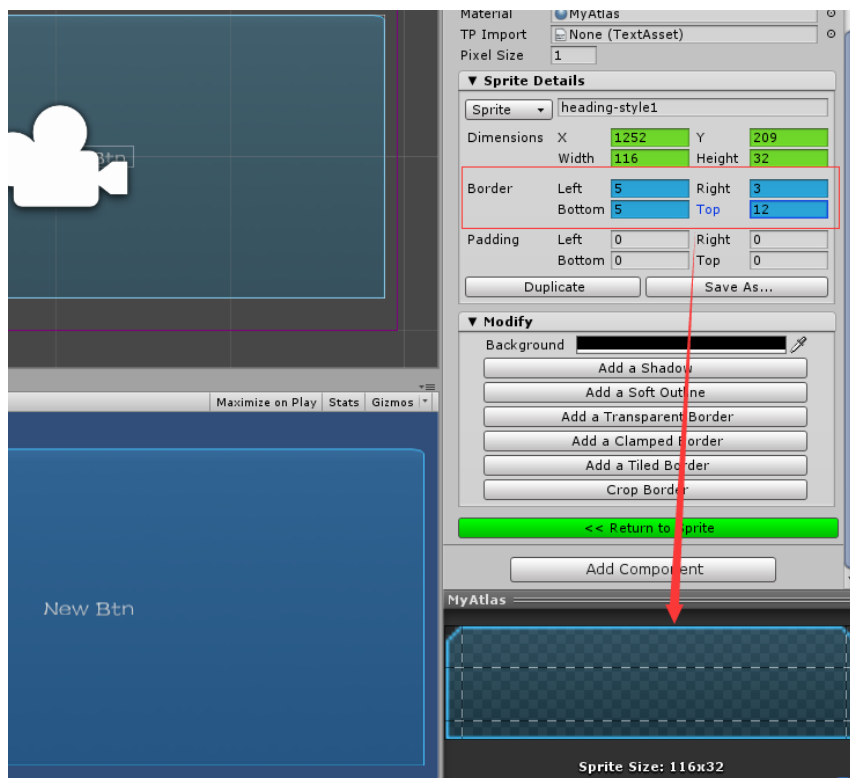
- 多个Panel无法Move和对齐—panel没有边线，多个Panel不好控制。



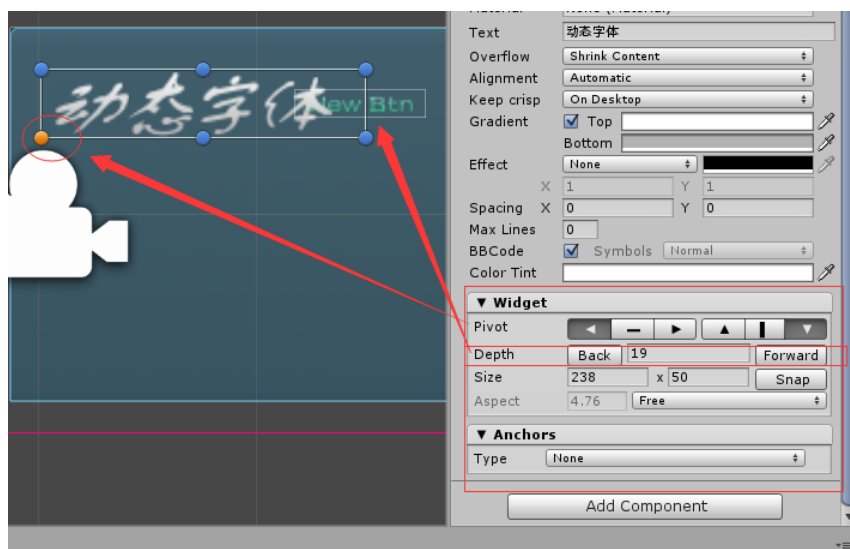
NGUI摆放组件，移动非常不爽：一个是Camera取消不了—Gizmos尝试不行；另外移动和缩放很容易搞错。



- NGUI的Sprite的切图SlicedSprite九宫切图，是通过设置数字修改的



widget属性，pivot，depth和size-NGUI的核心东东



- Pivot：中心点-对齐用
- Depth：多个控件渲染的顺序【数字越高，显示优先级越高；使用起来有点坑-设置错误则显示不了啦】
- Size、Aspect：大小和放大

总结：

尽管我个人比较看好UGUI，要学就学新的，1年后UGUI就成熟了嘛！但是为了看懂一些“参考代码”，NGUI也是有必要学习、学习的，且NGUI有较丰富的第三方UI插件生态圈呢，如NGUI HUB, TKTR等。

© 版权归作者所有

分类：工作日志 字数：1139

标签：NGUI

打赏

点赞

收藏

分享

共有 1 人打赏支持



王文刚\_AR\_VR

技术主管 西安

+ 关注

粉丝 81 | 博文 15 | 码字总数 19882



### 相关博客

NGUI 代码阅读



649 0

NGUI从入门到实战第1章开启N  
GUI学习之旅

大学霸 大学霸

114 0



NGUI从入门到实战（大学  
霸内部资料）

大学霸 大学霸

199 0

### 评论 (4)

Ctrl+Enter 发表评论



孤月蓝风

1楼 2015/03/10 11:40

接触unity没多久时间，4.6就出来了，uGUI就出来了，还没来得及学NGUI就放弃了，哈哈



王文刚\_AR\_VR

2楼 2015/03/10 11:46

引用来自“孤月蓝风”的评论

接触unity没多久时间，4.6就出来了，uGUI就出来了，还没来得及学NGUI就放弃了，哈哈

Unity 5 release yet.



孤月蓝风

3楼 2015/03/10 12:07

引用来自“王文刚葡萄城”的评论

引用来自“孤月蓝风”的评论

接触unity没多久时间，4.6就出来了，uGUI就出来了，还没来得及学NGUI就放弃了，哈哈

Unity 5 release yet.

目前遇到一个插件不兼容，所以暂时还不准备更换



crossmix

4楼 2015/03/12 17:18

ok



