



关于本站



联系MOMO



站点管理



我的微博



捐助本站

订阅RSS

酷跑一下

雨松MOMO送你一首歌曲，嘿嘿。 [休息休息一会儿](#)

首页

Unity3D频道

Android频道

IOS频道

我的著作

联系站长

首页 > Unity3D频道 > 【NGUI研究院之Unity插件】 > NGUI研究院之三种方式监听NGUI的事件方法（七）

## 站点信息

文章总数：355篇 分类总数：23个  
标签总数：11个 评论总数：11032条  
页面总数：5个 网站已运行：1817天

微博

## 2013 NGUI研究院之三种方式监听NGUI的事件方法（七）

06-24

雨松MOMO

【NGUI研究院之Unity插件】

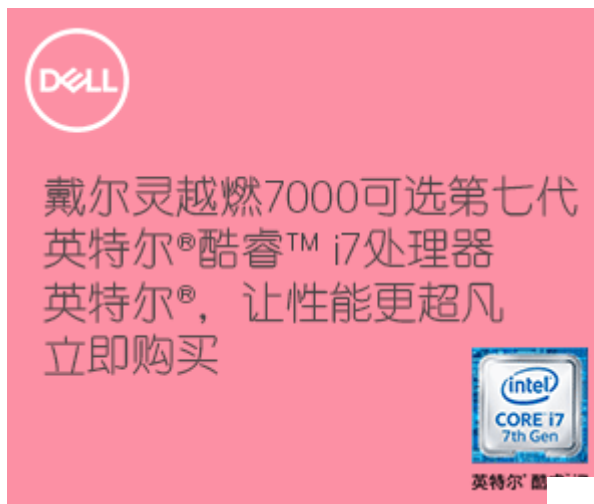
围观111101次

42 条评论

NGUI事件的种类很多，比如点击、双击、拖动、滑动等等，他们处理事件的原理几乎万全一样，本文只用按钮来举例。

### 1.直接监听事件

把下面脚本直接绑定在按钮上，当按钮点击时就可以监听到，这种方法不太好很不灵活。



C#

```
1 void OnClick()  
2 {  
3     Debug.Log("Button is Click!!!");  
4 }
```

## 2.使用SendMessage

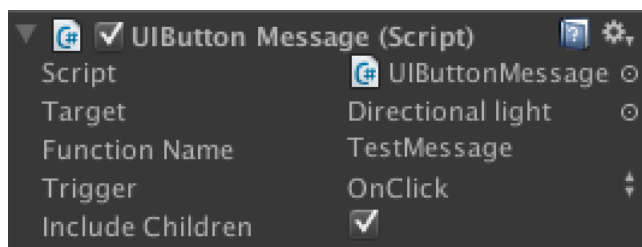
选择按钮后，在Unity导航菜单栏中选择Component->Interaction->Button Message组件。

**Target**：接收按钮消息的游戏对象。

**Function Name**：接收按钮消息的方法，拥有这个方法脚本必须绑定在上面Target对象上。

**Trigger**：触发的事件，OnClick显然是一次点击。

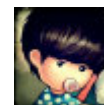
**Include Children**：是否让该对象的所有子对象也发送这个点击事件。



到UIButtonMessage.cs这个脚本中看看，其实很简单就是调用Unity自身的SendMessage而已。

```
1 void Send ()
2 {
3     if (string.IsNullOrEmpty(functionName)) return;
4     if (target == null) target = gameObject;
```

C#

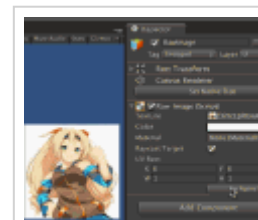


雨松MOMO

北京 东城区

已关注

#你好Unity3D# #UnityTips# 图片导入设置  
接着点击图片 或者 RawImage 的 Set Native RectTransform就把图片拉变形了。所以写了个新设置它的区域。如果能拓展到RawImage就好了，可是CustomEditor不让写UI的，郁闷啊



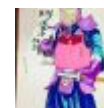
TA 的粉丝 (16751)



焯\_



MobileAd



中国美术



命运

### 研究院文章总汇

【iTween研究院之Unity插件】(1)

【Android研究院之应用开发】(29)

【Android研究院之游戏开发】(20)

【Cocos2D研究院之游戏开发】(8)

【CSLight研究院】(4)

【Direct3D研究院之PC网游开发】

(7)

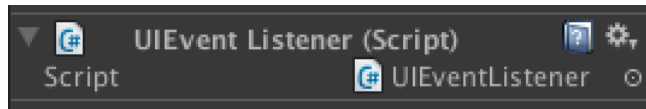
```

5
6     if (includeChildren)
7     {
8         Transform[] transforms = target.GetComponentsInChildren<Transform>();
9
10        for (int i = 0, imax = transforms.Length; i < imax; ++i)
11        {
12            Transform t = transforms[i];
13            t.gameObject.SendMessage(functionName, gameObject, SendMessageOptions.Dont
14        }
15    }
16    else
17    {
18        target.SendMessage(functionName, gameObject, SendMessageOptions.DontRequireRec
19    }
20 }

```

### 3.使用UIListener

这个也是推荐大家使用的一种方法，选择按钮后在Unity导航菜单栏中选择Component->NGUI->Internal ->Event Listener。挂在按钮上就可以，它没有任何参数。。



在任何一个脚本或者类中即可得到按钮的点击事件、把如下代码放在任意类中或者脚本中。

```

1  void Awake ()
2  {
3      //获取需要监听的按钮对象
4      GameObject button = GameObject.Find("UI Root (2D)/Camera/Anchor/Panel/LoadUI/MainC
5      //设置这个按钮的监听，指向本类的ButtonClick方法中。
6      UIEventListener.Get(button).onClick = ButtonClick;
7  }
8
9      //计算按钮的点击事件
10 void ButtonClick(GameObject button)
11 {
12     Debug.Log("GameObject " + button.name);
13 }
14 }

```

【FingerGestures之Unity插件】

(1)

【IOS研究院之应用开发】 (9)

【NGUI研究院之Unity插件】 (16)

【Objective-C研究院之语法】 (10)

【Ruby On Rails研究院】 (1)

【Three20研究院之应用开发】 (10)

【UGUI研究院】 (24)

【Unity2D研究院之游戏开发】 (3)

【Unity3D拓展编辑器】 (25)

【Unity3D研究院之游戏开发】 (91)

【Unity杂文】 (66)

【你好Unity3D】 (19)

【研究院之视频开发教程】 (3)

【雨松MOMO生活研究院】 (8)

#### 标签

Unity3D (203) Android (46)

UGUI (26) 工具 (15) NGUI (14)

IOS (12) Three20 (10)

Objective-C (10) Unity2D (3)

#### 近期文章

UGUI研究院之有效解决

RaycastTarget勾选过多的烦恼 (二

怎么样是不是很灵活？再看看它的源码，使用的C#的代理，将UI的场景事件通过代理传递出去了。

C#

```
1 public class UIEventListener : MonoBehaviour
2 {
3     public delegate void VoidDelegate (GameObject go);
4     public delegate void BoolDelegate (GameObject go, bool state);
5     public delegate void FloatDelegate (GameObject go, float delta);
6     public delegate void VectorDelegate (GameObject go, Vector2 delta);
7     public delegate void StringDelegate (GameObject go, string text);
8     public delegate void ObjectDelegate (GameObject go, GameObject draggedObject);
9     public delegate void KeyCodeDelegate (GameObject go, KeyCode key);
10
11     public object parameter;
12
13     public VoidDelegate onSubmit;
14     public VoidDelegate onClick;
15     public VoidDelegate onDoubleClick;
16     public BoolDelegate onHover;
17     public BoolDelegate onPress;
18     public BoolDelegate onSelect;
19     public FloatDelegate onScroll;
20     public VectorDelegate onDrag;
21     public ObjectDelegate onDrop;
22     public StringDelegate onInput;
23     public KeyCodeDelegate onKey;
24
25     void OnSubmit () { if (onSubmit != null) onSubmit(gameObject); }
26     void OnClick () { if (onClick != null) onClick(gameObject); }
27     void OnDoubleClick () { if (onDoubleClick != null) onDoubleClick(gameObject); }
28     void OnHover (bool isOver) { if (onHover != null) onHover(gameObject, isOver); }
29     void OnPress (bool isPressed) { if (onPress != null) onPress(gameObject, isPressed); }
30     void OnSelect (bool selected) { if (onSelect != null) onSelect(gameObject, selected); }
31     void OnScroll (float delta) { if (onScroll != null) onScroll(gameObject, delta); }
32     void OnDrag (Vector2 delta) { if (onDrag != null) onDrag(gameObject, delta); }
33     void OnDrop (GameObject go) { if (onDrop != null) onDrop(gameObject, go); }
34     void OnInput (string text) { if (onInput != null) onInput(gameObject, text); }
35     void OnKey (KeyCode key) { if (onKey != null) onKey(gameObject, key); }
36
37     /// <summary>
38     /// Get or add an event listener to the specified game object.
```

十三)

Unity3D研究院之UGUI安卓自动

ETC1通道分离 (九十一)

UGUI研究院之UI粒子特效自适应缩放

(二十二)

Unity3D研究院编辑器之脚本获取资

源内存和硬盘大小 (二十五)

UGUI研究院之Text字体花屏 (二十

二)

### 随机文章

Android研究院之游戏开发场景特效

(九)

Unity3D研究院之Assetbundle的原

理 (六十一)

Unity3D研究院之人物头顶名称与血

条更新与绘制 (二十六)

Three20研究院之搭建ASI与JSON环

境制作简单的登录界面 (七)

Unity研究院之Unity4.6beta21破解

补丁

Unity3D研究院之使用 C#合成解析

XML与JSON (四十一)

Cocos2D研究院之CCNode详解

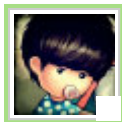
(三)

```
39     /// </summary>
40
41     static public UIEventListener Get (GameObject go)
42     {
43         UIEventListener listener = go.GetComponent<UIEventListener>();
44         if (listener == null) listener = go.AddComponent<UIEventListener>();
45         return listener;
46     }
47 }
```

但是有时候我们项目中需要监听UI的东西可能不止这些，我们也可以拓展一下C#的事件方法。  
或者也可以使用 [Unity3D研究院之通过C#使用Advanced CSharp Messenger \(五十\)](#)

- 本文固定链接: <http://www.xuanyusong.com/archives/2390>
- 转载请注明: 雨松MOMO 2013年06月24日 于 雨松MOMO程序研究院 发表

微博推荐



雨松MOMO  
互联网博主

一键关注

注册微博

UGUI研究院之设置全屏图 (十)

Unity3D研究院之将场景导出XML或  
JSON或二进制并且解析还原场景 (四  
十二)

Android 研究院之活动任务堆栈详解  
(十八)

赞助商广告

**雨松MOMO提醒您：亲，如果您觉得本文不错，快快将这篇文章分享出去吧。另外请点击网站顶部彩色广告或者捐赠支持本站发展，谢谢！**

作者：雨松MOMO

最后编辑：2013-06-25



专注移动互联网，Unity3D游戏开发

🏠 站内专栏

💬 QQ交谈

📌 腾讯微博

📱 新浪微博

如果您愿意花10块钱请我喝一杯咖啡的话，请用手机扫描二维码即可通过支付宝 捐 赠  
直接向我捐款哦。

🔍 Unity3D

← NGUI研究院之制作转圈的技能CD特效（八）

Unity3D研究院之深入理解Unity脚本的执行顺序（六十二）→

## ⚠ 您可能还会对这些文章感兴趣！

- Unity3D研究院之UGUI安卓自动ETC1通道分离
- Unity3D研究院编辑器之脚本获取资源内存和硬盘
- UGUI研究院之Text字体花屏（二十二）
- Unity3D研究院之将UI的点击事件渗透下去（九十）
- Unity3D研究院之限制RectTransform下某个属性
- Unity3D研究院之ContentSizeFitter同步立即响应
- Unity3D研究院之Prefab不挂脚本保存数据
- Unity3D研究院之获取BoxCollider八个点的世界坐标

## 网友跟贴

49人参与

抵制低俗，文明上网，登录发帖

16



暖气片家用  
水暖钢制二  
17.00/柱

17



12柱 知浴  
暖气片家用  
118.00/片

18



荐 6mm不锈  
钢空翅片散  
8.00/组

19



强业铜铝家  
用卫浴暖气  
450.00/组

20



稳流灌 不  
锈钢稳流灌  
1.00/台

广告

快速登录:

发表跟贴

最新

最热



有态度网友06Gpih [雨松MOMO博客上海市嘉定区网友]

2016-06-16 11:35:48

阿尼薇\_ [雨松MOMO博客四川省成都市网友]

1

momo大大~~又来问问题啦·~~ 你知不知道UGUI中如何监听scrollrect 是否停止滑动的事件喃?

请问你这个问题解决了吗? 我也想监听scrollRect是否停止滑动, 想不到什么办法, 希望你能赐教。

0 0 | 分享 | 回复



有态度网友06Gpgm [雨松MOMO博客湖北省仙桃市网友]

2016-04-07 20:44:56

我导入了NGUI 然后用NGUI Create 了Sprite 作为按钮 添加了碰撞体 也调好了大小 按照你的步骤 也用NGUI添加了事件 但是为什么将自己写的脚本 不能拖进OnClick的事件中呢?

0 0 | 分享 | 回复



xuanyusong [雨松MOMO博客北京市网友]

2016-02-24 14:11:19

阿尼薇\_ [雨松MOMO博客四川省成都市网友]

1

momo大大~~又来问问题啦•~~ 你知不知道UGUI中如何监听scrollrect 是否停止滑动的事件喃？

自己加一个吧。可以在Update里判断。

0 0 | 分享 | 回复



有态度网友06GohC [雨松MOMO博客北京市网友]

2015-07-14 11:33:05

Mikejinhua [雨松MOMO博客上海市杨浦区网友]

1

没道理

你觉得awake里面把所有按钮Find出来会好吗，省了CPU还是省了内存呢，。别说省了人工  
[吃惊]

松松你的其他文章我一直觉得很好，这个是在看不下去了。

你说这么做好，讲下为什么好吗，为什么推荐的。。。。

有态度网友06GohC [雨松MOMO博客上海市浦东新区网友]

2

正儿八经的项目 就是find。。。不用任何拖拽

正儿八经的项目 用的find才少呢，find很浪费内存的

0 0 | 分享 | 回复



有态度网友06GohC [雨松MOMO博客陕西省西安市网友]

2015-04-29 14:41:30

有态度网友06GohC [雨松MOMO博客广东省广州市网友]

1



第三个方法真的很受用！当我用第三种方法在电脑上可以，但手机就无法响应，为什么会这样？是这种方法还有什么限制还是出在平台方面的问题？

你好我的问题跟你一样，也是电脑上可以，手机就无法响应OnPress事件，你解决了吗，能不能给我说下解决方法 谢谢了

0 0 | 分享 | 回复



有态度网友06GohC [雨松MOMO博客广东省佛山市网友]

2015-02-25 10:34:57

有态度网友06GohC [雨松MOMO博客陕西省西安市网友]

1

momo大神求助。。 我用NGUI做的界面 多个界面之间的 层次怎么控制呢？ 有的界面还有粒子效果 有的时候 界面在下面 但粒子特效会在上面

写一个全局的depth变量，只累加，每次激活一个新界面的时候把最新的depth赋给panel

0 0 | 分享 | 回复



有态度网友06GohC [雨松MOMO博客福建省厦门市网友]

2015-01-28 20:10:42

有态度网友06GohC [雨松MOMO博客陕西省西安市网友]

1

momo大神求助。。 我用NGUI做的界面 多个界面之间的 层次怎么控制呢？ 有的界面还有粒子效果 有的时候 界面在下面 但粒子特效会在上面

我之前用了一种取巧的方法。UIPanel可以手动设置Render Queue，可以通过设置粒子材质的Render Queue来达到在UIPanel前后显示，Render Queue比UIPanel大的显示在前面，小的显示

在后面。需要写个管理器来管理这些东西。

0 0 | 分享 | 回复



有态度网友06GohC [雨松MOMO博客陕西省西安市网友]

2015-01-27 16:19:26

一个类里面多个对象都绑定了ButtonClick(GameObject button)  
ButtonClick里面难道用对象名称做判断?

0 0 | 分享 | 回复



有态度网友06Gp2H [雨松MOMO博客广东省深圳市网友]

2014-12-31 14:55:35

第三种方式 没有找到批量禁用触摸 或者触摸优先级的方法

0 0 | 分享 | 回复



黎明静思 [雨松MOMO博客江苏省南京市网友]

2014-12-12 15:39:30

帮了我大忙! 爱死你了! Momo

0 0 | 分享 | 回复

+ 加载更多跟贴