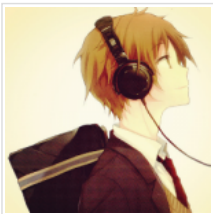


poem_of_sunshine的专栏

[目录视图](#)
[摘要视图](#)
[RSS 订阅](#)

个人资料



poem_of_sunshine

访问：399768次

积分：4547

等级：[BLOG > 5](#)

排名：第5367名

原创：66篇 转载：253篇

译文：1篇 评论：27条

文章搜索

文章分类

- [DirectX](#) (23)
- [VC++](#) (7)
- [游戏开发](#) (13)
- [游戏开发 脚本语言](#) (1)
- [【A.Shader.Approach】](#) (13)
- [游戏引擎](#) (4)
- [P](#) (0)
- [【RPG-Programming】](#) (1)
- [C++](#) (13)
- [HLSL](#) (3)
- [ID3DXSprite](#) (7)
- [代码之美](#) (2)
- [学无止境](#) (8)
- [如果让我重做一次研究生 - - 王泛森院士](#) (1)
- [研究生学习](#) (5)
- [Windows](#) (0)
- [Windows Phone](#) (1)
- [美工](#) (1)
- [MAC OS](#) (4)
- [时间管理](#) (1)
- [论文写作](#) (1)
- [Ope](#) (0)
- [【OpenCV】](#) (15)

[CSDN日报20170311——《程序员每天累成狗，是为了什么》](#) [程序员2月书讯](#) [【直播】用面向协议的思想简化网络请求](#)
[博客一键搬家活动开始啦](#)

Unity3D NGUI系列教程一

2013-12-09 15:09

19449人阅读

[评论\(0\)](#)

[收藏](#)

[举报](#)

分类：

[NGUI \(6 \)](#)

[Unity3D \(37 \)](#)

首先导入NGUI package，这里我们选用的是2.6.3版本的NGUI。在unity工程窗口中点击右键选择 Importpackage→custom package，选择你下载的NGUI插件，导入完成后效果如图：



1 . 选择菜单NGUIàOpen the UI Wizard,弹出创建UI对话框。点击Layer窗口右边对应的按钮，弹出层选择对话框，在这里我们选择AddLayer



关闭



[opencv](#) (1)
[图像处理](#) (2)
[Unity3D](#) (38)
[NGUI](#) (7)
[s](#) (0)
[商界精英](#) (5)
[生活技能](#) (6)
[【ogre】](#) (2)
[github](#) (3)
[app](#) (1)
[cocos2d-x](#) (25)
[C++ Primer](#) (0)
[【C++ Primer】](#) (12)
[cocos2d-x CocoStudio](#) (6)
[json](#) (1)
[【shader】](#) (8)
[【cg】](#) (1)
[职业生涯](#) (5)
[【面试笔试】](#) (7)
[【LINUX】](#) (3)
[【】](#) (0)
[【Unreal】](#) (2)
[【Unity】](#) (14)
[qt](#) (1)
[【Python】](#) (1)

文章存档

[2017年03月](#) (1)
[2017年02月](#) (4)
[2017年01月](#) (2)
[2016年12月](#) (1)
[2016年11月](#) (3)

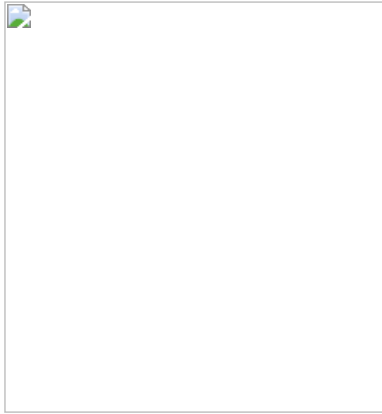
[展开](#)

阅读排行

[如何搭建一个独立博客—](#) (55706)
[Unity3D NGUI系列教程—](#) (19449)
[OpenCV 自带例题总结](#) (15083)
[怎么学unity3d-unity3d学](#) (9883)
[【制作fnt格式字体】 BM](#) (9273)
[Unity3d NGUI系列教程四](#) (8103)
[2015校招名企offer薪资大](#) (7840)
[OpenCV Mat类详解](#) (6359)
[Unity3D NGUI系列教程二](#) (5672)
[OpenCV学习笔记 \(9 \) 一](#) (5633)

评论排行

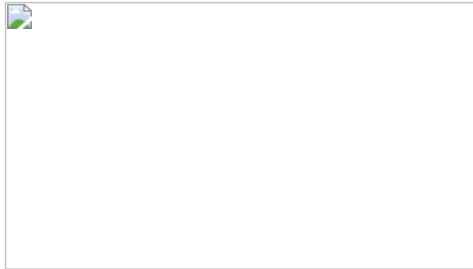
[如何搭建一个独立博客—](#) (10)
[OpenCV学习笔记 \(9 \) 一](#) (2)
[怎么学unity3d-unity3d学](#) (2)
[我的3D之路-----非教科书](#) (1)
[使用Pix For Windows调](#) (1)
[【制作fnt格式字体】 BM](#) (1)
[Unity3d NGUI系列教程四](#) (1)
[游戏引擎开发之路是不是](#) (1)
[c c++ 中的文件路径表示](#) (1)
[OpenCV 自带例题总结](#) (1)



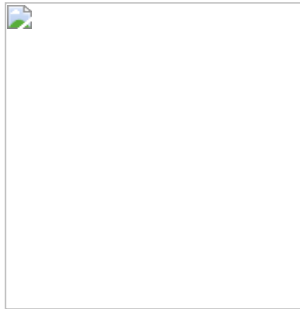
新建Layer窗口中，我们新建一个叫NGUI的Layer，添加Layer之后再次回到UITool窗口，更改界面Layer为NGUI



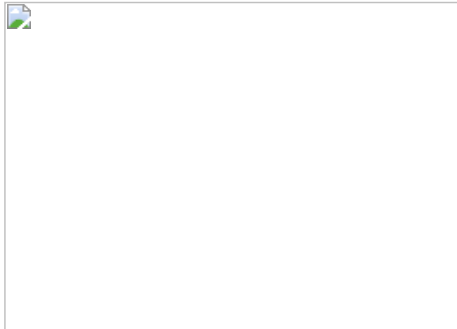
在下面的Camera选项中有None，Simple2D，Advanced3d选项，分别用于创建不带camera的界面（已经有一个UI界面，我们只是想添加一个新的界面，可以选择这个），简单的2D界面（此选项没有Z轴效果），高级3D界面（此选项下的界面有Z轴效果，并且可以3D旋转，以此选项创建的UI有自适应分辨率的功能）。



在这里我们先创建一个Simple2D界面，选择好之后点击下面的Create Your UI按钮，创建一个UI。程序会自动为我们创建一个有节点层级关系的一些物体，如图，分别是UI根节点，，一个相机节点，一个锚点节点，和一个用于盛放按钮等UI的Panel节点我们现在可以不用管这些节点的功能和作用，只要记住Panel节点即可，以后我们创建的所有按钮等UI都放在Panel层级下。



创建UI元素，选择菜单NGUIàOpen the Widget Wizard,弹出创建UI元素对话框



[关闭](#)



推荐文章

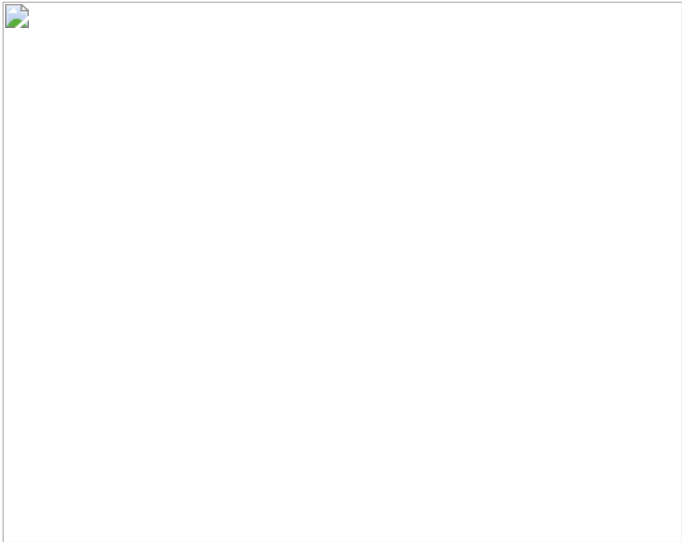
* CSDN日报20170306——《程序员转行为什么这么难》
* 直播技术总结（四）音视频数据

随e保重大疾病保险<33元起>
阳光重疾保险. 保42种重疾, 保额高达75万

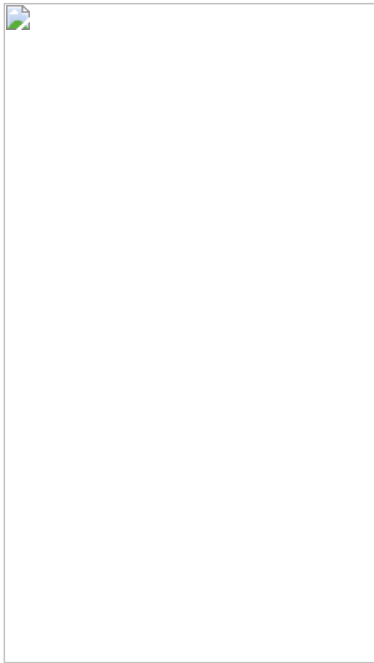


了
unity3D 如何提取游戏资源（反/u014402397: dddddddddd
VS2010~VS2013中文注释带红qq_35367116: 给力
解决Qt5和VS2015中文乱码的阿文-: 不行
如何搭建一个独立博客——简明SAI_Artemis: mark 学习下
如何搭建一个独立博客——简明SAI_Artemis: mark下
怎么学unity3d-unity3d学习路线专业水军: 楼主读书速度好快....
Unity输出 切割后的图片
vovoppoo: 请问脚本怎么用？是要挂在物体上？还是别的用法？
sift——图像匹配的非常经典的算法fifihpv259: 空的。
如何搭建一个独立博客——简明Cstephenleeustc: 可以的，回复一下，以后慢慢学习

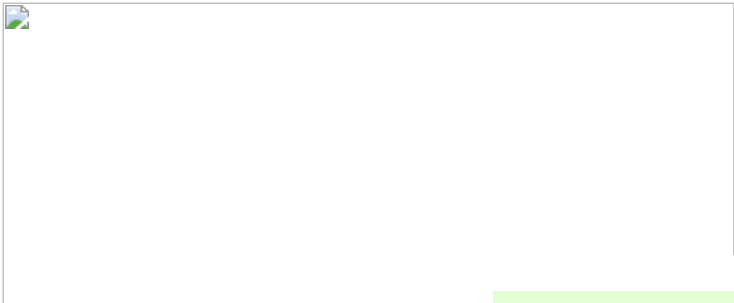
首先是Atlas窗口，Atlas就是一个大的图片，里面用于存放我们需要用到的各种图标。在后面我们将讲解怎么创建自己的Atlas,Font是我们创建UI时用到的字体，Template可以允许我们选择要创建的UI类型，包括Label，Spirit等等，如图



我们可以使用NGUI自带的一些Atlas，如图是NGUI自带的一些Atlas，其中带有Font字样的是字体Atlas。



这里Atlas我选择Fantasy Atlas，Font选择Fantasy Atlas –Font Normal，在项目窗口中选择Fantasy Atlas拖到Atlas中，选择Fantasy Atlas –FontNormal，拖放到Font中，



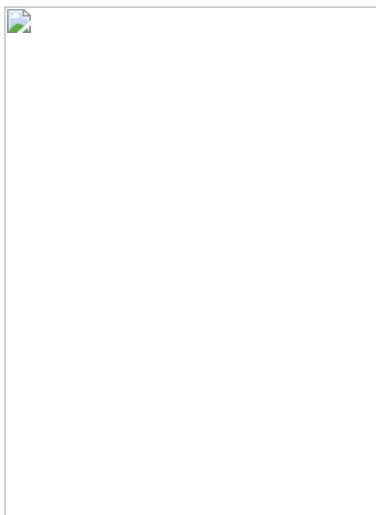
关闭

在Template中，我们选择 Spirit，Spirit选项让我们选择需要创建的图标center,然后确保AddTo右边的选项是我们要添加到的Panel中，如果不panel，NGUI会自动为我们切 换。最后点击AddTo，NGUI会在Panel中spirit。属性窗口如图：



随e保重大疾病保险<33元起>

阳光重疾保险, 保42种重疾, 保额高达75万



1. 这里的atlas, Spirit, Pivot都是刚才创建的时候已经选择好的, 如果不满意可以在这里修改。

Depth可以控制我们的图标向前或者向后偏移, 例如如果我们想要某个图标在另一个图标的上方, 我们可以把它的Depth设置更大。

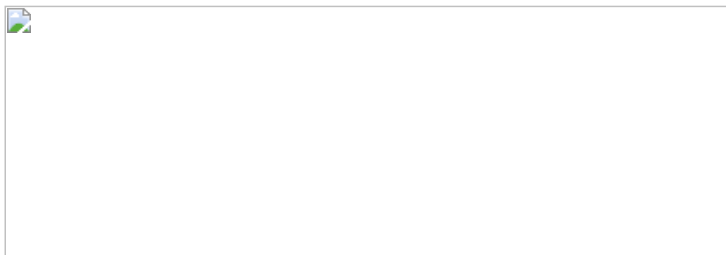
Correction主要用于修正因图标像素是奇数而出现的问题。

Color Tint可以在图标颜色的基础上为图标着色,

Clipboard是剪贴板的颜色, 当我们选择一个Clipboard颜色后, 点击Paste可以将颜色粘贴到Color上。

Spirit Type表示要创建的Spirit平铺方式, 包括Simple, Sliced, Tiled, Filled。如果图标较小, 我们需要平铺很大, 但是又不想看出重复, 可以选择sliced。

这里我们选择sliced, Fillcenter选择默认。然后修改Spirit的缩放值。我们可以选择不同的SlicedType查看不同选项的效果。如图所示:



其中前三种选项大致一样, 只有第四种Filled选项下又包括Fill Dir (填充方向), FillAmount (填充量), Invert Fill (反转填充) 三个选项, 这三个主要用于修改填充为360旋转填充, 水平, 垂直填充等, 大家可以自己试验一下效果。

<http://blog.csdn.net/jbjwpzy13611421/article/details/10593277>

顶

0

踩

0

上一篇 Unity3D开发七惑

下一篇 Unity3D NGUI系列教程二

关闭

我的同类文章

NGUI (6)	Unity3D (37)
• NGUI系列教程七 (3D视图...	2013-12-09 阅读 2318
• NGUI系列教程五 (角色信息...	2013-12-09 阅读 2377
• Unity3D NGUI系列教程三	2013-12-09 阅读 3760



阳光保险集团
Sunshine Insurance Group

人寿保险
Life Insurance

健康随e保

重疾保险金
可高达75万