# ⑦ 有关 NGUI 的使用。希望创建一个ScrollView,并让它显示出

小弟刚开始玩U3D,彩笔不懂。网上教程不少,可照做之后无一成功。 U3D本来的GUI,直接在 OnGUI 里边写 GUI.xxxxxx (C#脚本,随便找个东西附加),点运行,就能看到该UI显示在界面上。 可是NGUI不知道怎么能让 它显示出来,无论怎么搞都是蓝屏。请问。1.N...

NBHZ200 浏览 1514 次





推荐于2016-11-02 04:27:33







你长这么丑

知道日报



还没有百度账号? 立即注册

## ● 最佳答案

Scroll View定义:用来在界面中绘制一个滚动视图区域,并且可以通过滚动条来控制显示的区域内

#### 对应NGUI官网上的大纲是:

- 1 新建立一个Scene场景
- 2 拖入一个Contorl-Backgound到Scene中,微调,作为背景使用
- 3 鼠标在场景中右键点击Create-->Scroll View (调整的时候,注意不要调整的是UIPanel)
- 4 创建一个Sprite,或者快捷键Alt+Shift+S并且将这个Sprite拖放到Scroll View下(在Hierarchy 中), Depth为0

拖动Sprite的时候, Sprite会被Scroll View的边缘剪辑一部分

#### 5添加交互事件的两个必要步骤

- 1 给Sprite添加Collider(碰撞体),鼠标右键-->Attach--> Box Collider 再右键点击Sprit e的时候Attach中多了很多选项
- 2 给Sprite添加Drag Scroll View (拖动滚动视图)脚本,鼠标右键-->Attach-->UIDrag Scroll View 这个时候就可以用鼠标或是 Touch Event(触摸事件) 控制Scroll View,这个时候这个S prite就会有滑动效果
- 6 复制(Ctrl+D)Scroll View下的多个Sprite,就能够实现拖动它们(不包含Sprite外边的,只包含Sprit e内部),进行滚动

#### 7 实现拖拽两个物体中间或外面,整体滑动效果

1 选中Scroll View, 打开右键菜单选择Create Invisible widget, 就会出现一个以Container 的隐形控件, Depth 为1,

Container这里我设置的大小是和Scroll view 大小一样的

Invisible Widget(隐形控件) 只是一个四方形框架,中间不绘制任何东西

- 2 调整尺寸,和ScrollView重叠,然后将其拖出Sroll View,也就是在UIRoot下 这样就不会跟 着Scroll View—起移动
- 3 最后添加Box Collider 和 Drag Scroll View(需要设置UI的Scroll View), UIDrag Scroll Vie w 脚本中Scroll View 绑定上文创建的那个Scroll View







1 ngui

13 unity3d学

16 台湾服务器

17 学习游戏制

19 页游排行

18 十大烧钱游戏

20 日语在线学习

21 动漫设计与制作

22 飞禽走兽游戏机

2 unity3d学习路 14 在线日语学 15 深圳培训机 3 高防服务器

4 项目经理 培训

5 前端开发培训

6 3d建模培训

7 unity3d圣典

8 游戏制作学习

9 学习软件编程

10 编程学习入门

**11** html5培训

23 网页制作

24 手机游戏编程 12 web前端学习

1 他一直收到16家企业发的工资

2 没房? 300元开始轻松当房东

3 穷人不富的原因, 赶紧看看!

4 鹏盛玻璃钢,大品牌值得信赖

5 生肖决定是穷苦命 还是富贵命

6 生肖决定是穷苦命 还是富贵命

7 你的生肖是穷苦命,还是富贵命

8 涂塑钢管哪家好?

9 浙江精力玛智能机械有限公司 广告







ngui scrollview

搜索答案

我要提问





百度知道品牌合作指南 【真相问答机】,揭穿流言! 免费领取《知道日报》主题专刊 知道大数据,用数据解读生活点滴

1 移除Container中的Drag Scroll View脚本,在点击播放按钮,仍然可以拖拽(说明只需要添加Box Collider碰撞体就可以实现点击空白部分实现拖拽滑动)

说明Container不会获取事件,而物体会获取事件 因为Scroll View 有它自己的Panel,Panel的Depth设置为1

而UIRoot中Panel对应的Depth是0,Scroll View中的Depth是1,所以事件会先发送到Scroll View 之后才会发送到Ui Root

- 9 如何拦截事件的发生?比如你有一个Loading Screen(加载画面),你需要把界面中所有的事件进行拦截
  - 1 问题很简单,你需要创建一个新的Panel(选中UI Root,右键菜单中选择Create--Panel)
  - 2 这个Panel,默认Depth值会比其他所有的Panel中,最大的值大1,现在的值2
- 3 现在把Container移动到这个Panel中,也就是让它成为Panel的子元素,这个Panel的值是2,它会优先获取事件
- 4 现在我点击播放按钮,再尝试进行拖拽,发现不起作用了,拦截成功,可以借助Tip1 来查看 拦截的是哪一个物件,以及判定是否成功

#### 10 Panel相关

- 1 要让某些部件放在Scroll View的上面,则把部件放到一个Panel中,并确保Panel的Depth值大于Scroll View中的Depth
  - 2 Panel的Depth值比其他控件的Depth都高
- 11 在Scroll View中把物体项目拖拽出来
- 1 在Scroll View中的Sprite项中添加Drag and Drop Item (拖拽物品脚本) 一个Scroll View中的项,在拖拽的时候多余Scroll View的部分会被裁减,之前Sprite的Drag Scroll view会失效
  - 2 在Panel下面的Container的坐标勾选框取消掉,在Hierarchy中显示是暗灰色
- 3 在Panel中添加Drag and Drop Root(拖拽根)脚本, Panel的Depth值比Scroll View 的Depth值高,所以当把物体拖出来之后,会冲重定它的父级为Drag and Drop Root

当把Scroll View中的项拖出Scorll View 时,会消失不见

因为Scroll View中没有关于位置设定的脚本,所以会停留在鼠标打开的位置

4 Hierarchy中选中Scroll View, Ctrl+Shift+N 创建一个子物件,修改名称为Grid名称,加入Grid脚本

它会创建一个网格,并把它包含的子元素的位置进行排列,把之前Scroll View中的项拖到Grid物件下面,选中UIGrid脚本,执行Execute,并调整Cell Width/Height为100

此时,拖动Scroll View中的项,到外部放开,你就会看到到自动回到Scroll View的尾部(选中UIGrid中的Smooth Tween更好的查看Scroll View中的项移动的效果)

实现不让其自动回到Scroll View的尾部

UIGrid 脚本中可以看到还可以改变Arrangement(排列)和Sorting(排序)选项,都选择Horizontal(横向),上图中Sorting还没有继续选择

12添加一个Scroll Bar(滚动条)与Scroll View进行关联



ngui scrollview

搜索答案

我要提问

百度首页 登录 注册



2 选中Scroll View,把Horizontal Scroll Bar拖入到Scroll View脚本中的Scroll Bars中的Horizontal选项,如下图,Show Condition一定选择为Always,否则可能会看不到

- 13 弥补缺陷,不但有拖拽功能而且有滚动功能,实现左右滑动,上下的时候实现拖动
- 1 选中所有的Scroll View中的Sprite 的UIDrag Drop Item脚本中的Restriction(限定)变量,修改为Vertical

这里就是允许纵向的拖拽物体,而横向拖拽则不允许

- 14 把物体拖拽到某个地方并停留在那个位置上
- 1 创建一个Sprite 名字叫做ConSprite,放入到UIRoot层次下,调整Depth为1,并添加一个Drag and Drop Container(拖拽容器)脚本

Drap Drop Container中包含Reparent Target选项,可以让你重新设置物体目标,当你拖入物体到Container中

2 在UIRoot下面,Ctrl+Shift+N 创建一个新物件ObjChild,放到ConSprite上方一点,这里一定要在ObjChild中加入Grid脚本,不加入就不能替换位置,加入Drag and Drop Container脚本就不行

15 模拟NGUI Scroll View中的第11个Example,两列Scroll View中的项可以互相拖动,相互放到彼此的Scroll View中,并能够进行排序

- 1 复制 Scroll View 并且修改名称为Scroll View Empty,删除Scroll View Empty中的Child下面所有的Sprite,并且重置Scroll View Empty中UIScroll View 脚本中的Scroll Bars Horizontal为none
- 2 在Scroll View中添加Drag Drop Container脚本 并且绑定Reparent Target选项,为 Scroll View下的Grid
- 3 在Scroll View Empty中添加Drag Drop Container脚本 并且绑定Reparent Target选项,为Scroll View下的Grid
- 16 上代码(其实一句代码也没有)

链接:http://pan.baidu.com/s/1pJqMaJh 密码:1qvx

Tip1:

使用NGUI的时候,你可能不知道为什么无法获取事件?

遇到这种情况,你可以选中UI Root中Camera的Debug选框,这个时候就会在Game控制前显示当前指针指向的部件

Tip2:

脚本层次关系

Scroll View中用到的是Scroll View 的脚本

Scroll View中的项中用到的脚本是UIDrap Scroll View

Tip3:

Scroll View中的Scroll view中多个物体的时候,推荐时候点击Scroll View中的脚本,然后选中

分享













()既是最少的整数又是最少的自然数 2回答 1.375是不是大于1.3 2回答 昆工建筑考研有快题培训班吗? 3回答 公司名称变更后车辆购置税窗口无法购买购置税,税务系统已作... 2回答 从凌桥新村到迎新村怎么坐公交车,最快需要多久 3回答 3回答 从车城名仕花园到宝来雅居怎么坐公交车,最快需要多久





更多等待您来回答的问题 >

### 新品 顺丰包邮!

耐克2折 最后一天







如何答题 获取采纳

使用财富值

🛂 玩法介绍

知道商城 行家认证 知道团队

高质量问答

〉 投诉建议

举报不良信息 意见反馈

投诉侵权信息

京ICP证030173号-1 京网文【2013】0934-983号 ©2017 Baidu 使用百度前必读 | 知道协议 | 百度知道品牌合作