

wangdaren的专栏

个人资料



wang_daren

[关注](#) [发私信](#)

访问：465578次

积分：4767

等级：

BLDC

5

排名：第4930名

原创：63篇

转载：5篇

译文：0篇

评论：183条

文章搜索

博客专栏



cocos2d-x的入门学习之旅

文章：0篇

阅读：0

文章分类

cocos2dx学习 (31)

ios学习 (11)

黑莓10开发学习 (0)

物联网技术探究 (2)

unity3d开发 (21)

swift学习 (3)

Apple Watch开发学习 (0)

Cocos Creator游戏开发 (0)

文章存档

2017年03月 (1)

2016年12月 (1)

2015年12月 (2)

2015年03月 (1)

目录视图

CSDN日报20170303——《百亿互金平台救火故事》

程序员2月书讯

社区有奖问答--一起舞动酷炫的iOS动画

unity3D游戏开发十三之GUI

标签：unity3d 游戏开发 游戏界面 gui

2014-04-13 17:50

309198阅读

评论

分类：unity3d开发 (20)

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。

GUI在游戏的开发中占有重要的地位，游戏的GUI是否友好，使用是否方便，很大程度上决定了玩家的游戏体验。Unity系统，提供了从布局、控件到皮肤的一整套GUI解决方案，可以做出各种风格和样式的GUI界面。在Unity中使用GUI来完Unity没有提供内置的GUI可视化编辑器，因此GUI界面的制作需要全部通过编写脚本代码来实现，如果游戏有比较多的编写编辑器脚本来制作适合自身需求的GUI编辑器，或者借助第三方的GUI插件，如NGUI。

Unity的GUI类提供了丰富的界面控件，可以将这些控件配合使用，GUI控件，如下图：

控件名称	作用
Label	绘制文本和图片
Box	绘制一个图形框
Button	绘制按钮，响应单击事件
RepeatButton	绘制一个处理持续按下事件的按钮
TextField	绘制一个单行文本输入框
PasswordField	绘制一个密码输入框
TextArea	绘制一个多行文本输入框
Toggle	绘制一个开关
Toolbar	绘制工具条
SelectionGrid	绘制一组网格按钮
HorizontalSlider	绘制一个水平方向的滑动条
VerticalSlider	绘制一个垂直方向的滑动条
HorizontalScrollbar	绘制一个水平方向的滚动条
VerticalScrollbar	绘制一个垂直方向的滚动条
Window	绘制一个窗口，可以用于放置控件

GUI代码需要在OnGUI函数中调用才能绘制，GUI的控件一般都需要传入Rect参数来指定屏幕绘制区域，例如Rect(0,10)矩形区域左上角的坐标为（0，10），宽度为200，高度为300，在Unity GUI中，屏幕坐标系以左上角为原点

接下来我们看Label控件，Label控件适合用来显示文本信息或者图片，我

Camera对象上，Label初始化代码如下：

```
[csharp]
void OnGUI()
{
    //GUI.color = Color.red;

    GUI.Label(new Rect (10, 10, 100, 200), "Hello World!");

    GUI.Label (new Rect (100, 100, texture.width/4, texture.

```

瘦脸隆鼻



http://blog.csdn.net/kuloveyouwei/article/details/23598171

1/9

2015年01月 (1)

展开

阅读排行

unity3D游戏开发十之粒子系统

(35408)

unity3D游戏开发十三之GUI

(30953)

cocos2d-x的初步学习十一之C...

(28512)

ios8新特性widget开发

(18455)

unity3D游戏开发十一之物理引..

(16099)

unity3D游戏开发八之天空盒

(14327)

unity3D游戏开发十八之NGUI...

(14168)

ios中uitableview显示两列或多..

(13498)

unity3D游戏开发十四之NGUI...

(12626)

cocos2d-x的初步学习二十二...

(12298)

评论排行

cocos2d-x的初步学习二十二...

(34)

cocos2d-x的初步学习十一之C...

(23)

cocos2d-x的初步学习二十七...

(14)

cocos2d-x的初步学习十九之...

(11)

cocos2d-x的初步学习二十五...

(8)

cocos2d-x的初步学习二十之...

(8)

cocos2d-x的初步学习十三之...

(7)

cocos2d-x的初步学习十四之...

(6)

cocos2d-x的初步学习十六之...

(6)

cocos2d-x的初步学习十之CC...

(6)

推荐文章

* CSDN日报20170305——《谈谈学习方法》

* 游戏跨服架构进化之路

* 第一个PWA程序-聊天室

* 安居客Android项目架构演进

* 程序员转行为什么这么难

最新评论

ios8新特性widget开发

zhangke_zhangke : 666

A* 寻路算法

烟花散尽13141 :

unity3D游戏开发十三之GUI

Rickshao1993 : 不看看是14年出的文章，那时候Unity还没有UGUI。。。做游戏涉及到的东西非常多，作者讲的明明是...

cocos2d-x的初步学习十一之CCTableView

qq_34136294 : 楼主你好,我按照你的代码运行,不允许使用抽象类类型“SceneNew”对象,纯虚拟函数“cocos2...

ios8新特性widget开发

xugh1168 : 打开指定界面的URL Type 可以具体一点吗?

沪江网校 | 闭壳开学季

好课低至1元

助你学半功倍

四六级·雅思·口语·日韩法多语种

GO

微信扫一扫, 识别二维码即可报名

80@qq.com

09. `{`

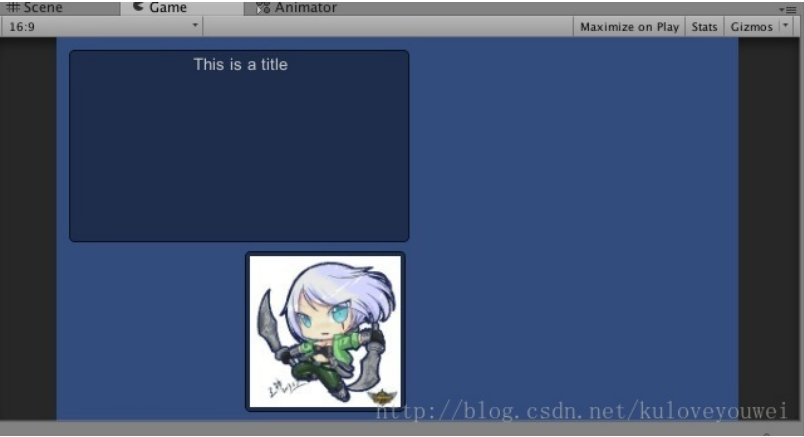
我们定于了两个label，一个显示文字，另一个显示了一张图片，如下图：



Box控件，Box控件用来绘制带有边框背景的文字或图片，代码如下：

```
[csharp]
01. void OnGUI()
02. {
03.     //GUI.color = Color.red;
04.
05.     //GUI.Label(new Rect (10, 10, 100, 200), "Hello World!");
06.
07.     //GUI.Label (new Rect (100, 100, texture.width/4, texture.height/4), texture);
08.
09.     GUI.Box (new Rect (10, 10, Screen.width * 0.5f, Screen.height * 0.5f), "This is a title");
10.
11.     GUI.Box (new Rect (150, 170, texture.width/4, texture.height/4), texture);
12.
13.
14. }
```

效果如下：



Button控件，Button控件用来绘制响应单击事件的按钮，代码如下：

```
[csharp]
01. GUI.Button (new Rect (10, 10, 150, 50), "这是一个文字按钮");
02. //图片按钮
03. GUI.Button (new Rect (150, 100, texture.width/4, texture.height/4), texture);
```

效果如下图：





绘制一个文字图片的按钮，代码如下：

```
[csharp]
01. //绘制一个带图片和文字按钮
02.     GUIContent guic = new GUIContent("按钮", texture);
03.     GUI.Button(new Rect(10, 70, 150, 30), guic);
```



我们可以设置按钮的点击事件，代码如下：

```
[csharp]
01. GUI.Button (new Rect (10, 10, 150, 50), "这是一个文字按钮");
02. //图片按钮
03. if(GUI.Button (new Rect (150, 100, texture.width/4, texture.height/4), texture))
04. {
05.     Debug.Log("-----aaa");
06. }
07.
08.
09.
10. //绘制一个带图片和文字按钮
11.     GUIContent guic = new GUIContent("按钮", texture);
12.     GUI.Button(new Rect(10, 70, 150, 30), guic);
```

当我们点击了按钮，就会在控制台输出打印的内容，

TextField控件，在游戏中，经常需要用到信息输入的窗口，比如聊天窗、用户信息的输入等；PasswordField控件用于用户登录界面中；TextArea控件与TextField的用法类似，区别就是TextField是单行的，TextArea可以编辑多行的文

```
[csharp]
01. using UnityEngine;
02. using System.Collections;
03.
04. public class TestGUI : MonoBehaviour {
05.
06.
07.     public Texture2D texture;
08.
09.     public string userName;
10.     public string password;
11.
12.     public bool isSuccess;
13. }
```



```

14.
15.     // Use this for initialization
16. void Start ()
17. {
18.
19.     userName = "admin";
20.
21.     password="123";
22.
23. }
24.
25. // Update is called once per frame
26. void Update () {
27.
28. }
29.
30.
31. void OnGUI()
32. {
33.     //GUI.color = Color.red;
34.
35.     //GUI.Label(new Rect (10, 10, 100, 200), "Hello World!");
36.
37.     //GUI.Label (new Rect (100, 100, texture.width/4, texture.height/4), texture);
38.
39.     //GUI.Box (new Rect (10, 10, Screen.width * 0.5f, Screen.height * 0.5f), "This is a title");
40.
41.     //GUI.Box (new Rect (150, 170, texture.width/4, texture.height/4), texture);
42.
43.
44.
45.     // GUI.Button (new Rect (10, 10, 150, 50), "这是一个文字按钮");
46.     // //图片按钮
47.     // if(GUI.Button (new Rect (150, 100, texture.width/4, texture.height/4), texture))
48.     // {
49.     //     Debug.Log("-----aaa");
50.     //
51.     //
52.     // }
53.     //
54.     // //绘制一个带图片和文字按钮
55.     // GUIContent guic = new GUIContent("按钮", texture);
56.     // GUI.Button(new Rect(10, 70, 150, 30), guic);
57.
58.
59.     userName=GUI.TextField (new Rect (10, 10, 150, 30), userName);
60.
61.     //'*'密码字符串的掩码字符
62.     password=GUI.PasswordField (new Rect (10, 50, 150, 30), password, '*', 25);
63.
64.     GUI.TextArea(new Rect(10, 100, 150, 50),"abcedrfasdasdasdasfasdaasdfdfsfds");
65.
66.
67.     if (GUI.Button (new Rect (Screen.width / 2 - 50, Screen.height / 2 - 50, 100, 100), "登录"))
68.     {
69.
70.         //判断登录
71.         if (userName.Equals("admin") && password.Equals("123"))
72.         {
73.
74.             isSuccess=true;
75.
76.         }
77.         else
78.         {
79.
80.             isSuccess=false;
81.
82.         }
83.     }
84.
85.
86.     if (isSuccess)
87.     {
88.
89.
90.
91.         GUI.Label(new Rect(10, 200, 100, 30), "登录成功! ");
92.
93.     } else
94.     {
95.
96.         GUI.Label(new Rect(10, 200, 100, 30), "登录失败! ");
97.
98.     }
99.
100.

```



关闭



```
101.
102. }
103.
104.
105.
106. }
```

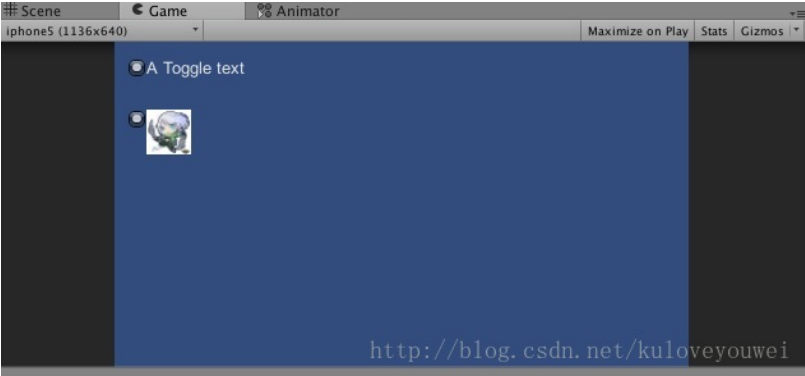
效果如下：



Toggle控件可以用于制作开关按钮，每次单击，它都会在开和关的状态之间切换，创建代码如下：

```
[csharp]
01. //文字
02. toggleTxt = GUI.Toggle (new Rect (10, 10, 100, 30), toggleTxt, "A Toggle text");
03. //图片
04. toggleImg = GUI.Toggle (new Rect (10, 50, 50, 50), toggleImg, texture);
```

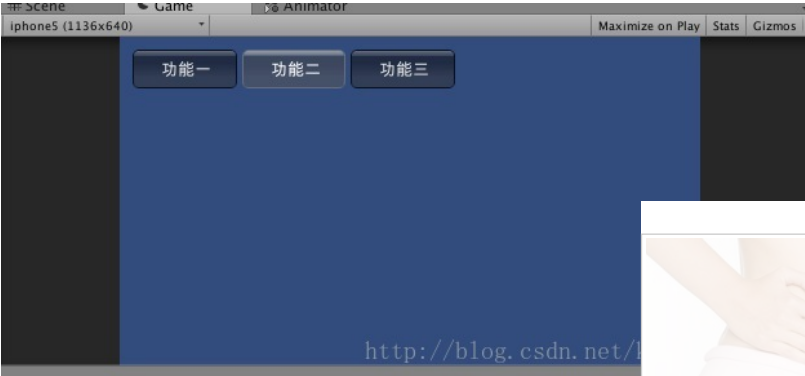
效果如下图：



ToolBar控件适用于绘制一组按钮，在这些按钮中同时只激活一个，可以用来制作工具栏，创建代码如下：

```
[csharp]
01. public int toolbarInt;
02.
03. toolbarInt=GUI.Toolbar(new Rect(10,10,250,30),toolbarInt,new string[]{"功能一","功能二","功能三"});
04. });
```

效果如下图：



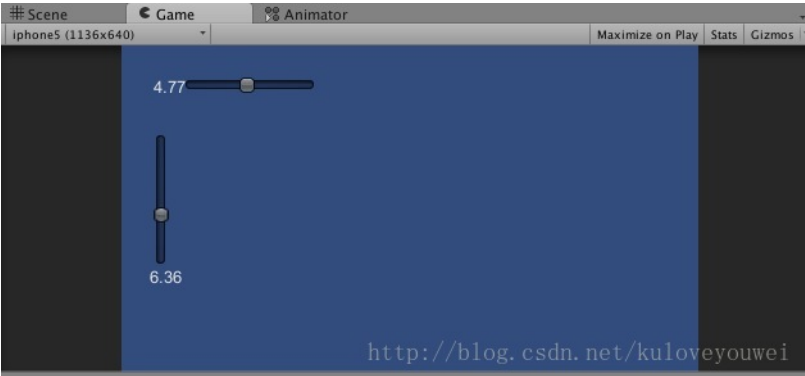
Slider滑动条是一种很常用的界面元素，可用在音量调整、进度显示、数值的GUI函数为HorizontalSlider和VerticalSlider，创建代码如下：

```
[csharp]
01. hSliderValue = GUI.HorizontalSlider (new Rect (50, 25, 100, 30),
```




```
02.
03. //显示水平滑动条数值
04. GUI.Label(new Rect(25,22,100,30),hSliderValue.ToString("0.00"));
05.
06. vSliderVaule = GUI.VerticalSlider (new Rect (25, 70, 30, 100), vSliderVaule, 0.0f, 10.0f);
07.
08. //显示垂直滑动条数值
09. GUI.Label(new Rect(22,170,100,30),vSliderVaule.ToString("0.00"));
```

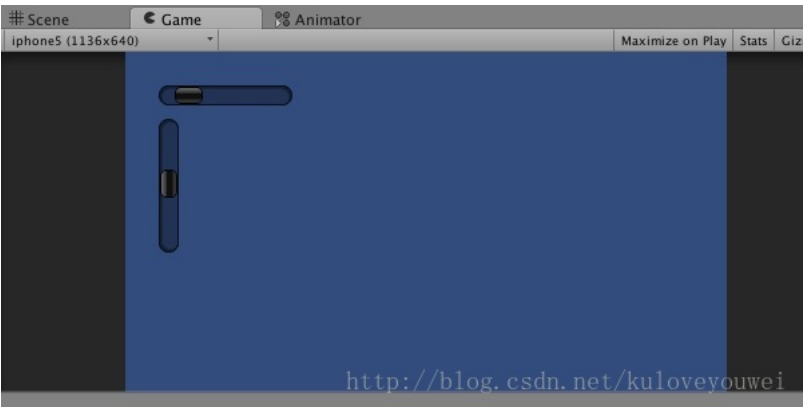
效果如下图：



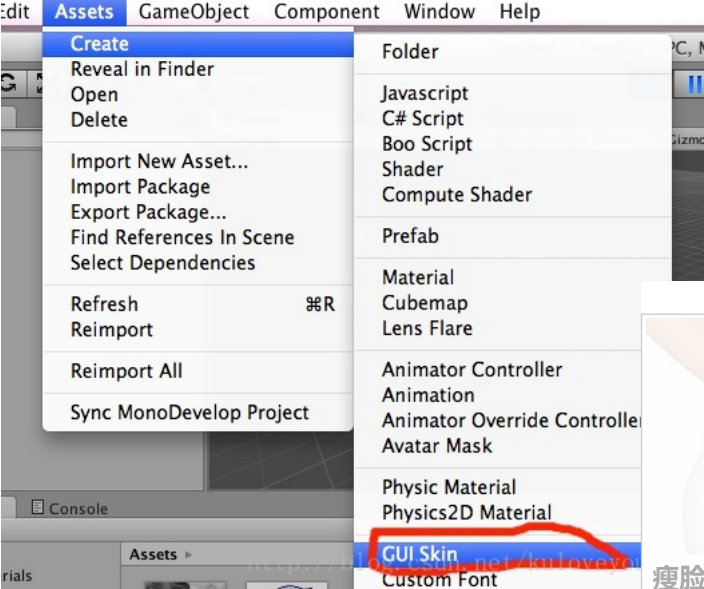
Scrollbar控件，滚动条Scrollbar常用于页面区域的滚动，例如文档浏览中，在Unity中Scrollbar控件分为水平和垂直2种HorizontalScrollbar和VerticalScrollbar，创建代码如下：

```
[csharp]
01. hSbarValue = GUI.HorizontalScrollbar (new Rect (25, 25, 100, 30), hSbarValue, 1.0f, 0.0f, 10.0f);
02.
03. vSbarVaule = GUI.VerticalScrollbar (new Rect (25, 50, 30, 100), vSbarVaule, 1.0f, 10.0f, 0.0f);
```

效果如下图：

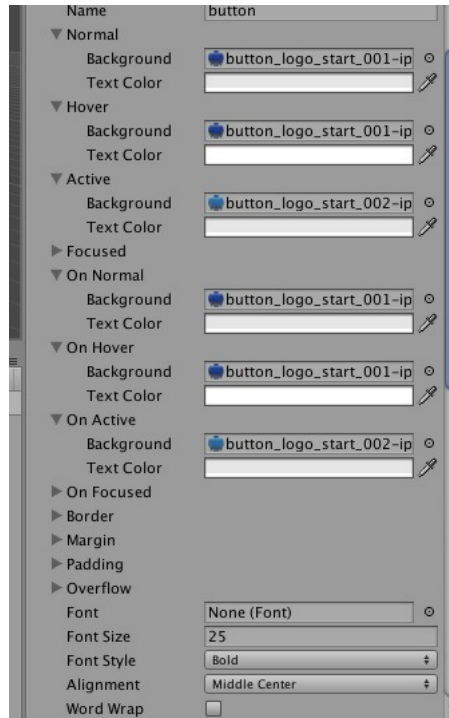


Unity默认的控制外观十分简单，在游戏开发过程中，开发者都会根据游戏的类型和内容来设计一套个性化的游戏界面，使用GUISkin来更改控件的默认样式，制作出符合游戏风格的控件外观。依次打开菜单栏中的Assets->Create->GUI Skin并



单击GUISkin文件，在Inspector视图中可以对GUISkin的参数进行设置，假设现在需要更换按钮的背景图片，以及按钮Button折叠项，展开Button控件的样式参数，更改Normal、Hover、Active、On Normal、On Hover、On Hover、

如下图：



然后我们在代码中创建一个button，代码如下：

```
[csharp]  C P
01. public GUISkin mySkin;
02.
03. GUI.skin = mySkin;
04.
05. GUI.Button (new Rect (60, 50, 588 / 2, 288 / 2), "开始游戏");
```

设置mySkin为我们刚才创建的GUISkin,绑定, 点击后的效果如下图:



GUILayout自动布局，在Unity中GUI控件的布局方式有两种，一种为固定布局，即在绘制控件的时候将位置参数传入，另外Unity还支持控件的自动布局，自动布局适用于控件数量动态的情况，或者是有时候开发者不太在乎控件的精准位置，那么需要使用GUILayout类来代替前面使用的GUI类，并且去掉Rect()位置参数。

```
[csharp]
01. //自动布局
02. GUILayout.Button ("aaaaaaa");
```



顶

6

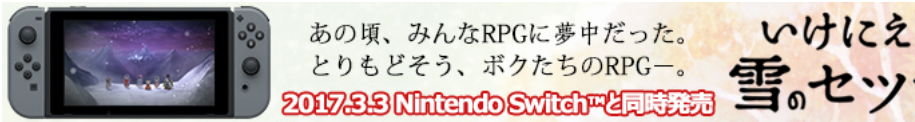
踩

0

- 上一篇 unity3D游戏开发十二之疯狂的小球
- 下一篇 unity3D游戏开发十四之NGUI一

我的同类文章

unity3d开发 (20)			
Unity3D之太空大战二	2014-07-21	阅读 2841	Unity3D之太空大战一
unity3D游戏开发十八之NGUI动画	2014-04-23	阅读 14166	unity3D游戏开发十七之NGUI四
unity3D游戏开发十六之NGUI三	2014-04-15	阅读 3950	unity3D游戏开发十五之NGUI二
unity3D游戏开发十四之NGUI一	2014-04-14	阅读 12623	unity3D游戏开发十二之疯狂的小球
unity3D游戏开发十一之物理引擎	2014-04-11	阅读 16096	unity3D游戏开发十之粒子系统
更多文章			



猜你在找

- unity3D一游戏 AR VR在线就业班…
- 添加启动游戏过渡场景Default S…
- 实战进阶学习Unity3d游戏开发
- 游戏开发设计模式之对象池模式u…
- Unity5之2D游戏开发入门及进阶项…
- Unity3D游戏开发定制新建C#文件…
- 深入浅出Unity3D——第一篇
- Unity3D游戏开发之小地图的实现
- Unity3D着色器程序设计-CG版
- Unity3D游戏开发之路一月工作总结



查看评论

Rickshao1993

4楼 2017-03-06 14:00

不看看是14年出的文章，那时候Unity还没有UGUI。。。做游戏涉及到的东西非常多，作者讲的明明是GUI，扯出mesh，shader干什么，完全是两码子事情。这边文章虽然在与玩家交互方面已经没啥用了，但是在扩展，自定义unity编辑器的时候，原生的GUI很有用。

avi9111

3楼 2017-03-06 13:55

1年前就是看这个，后来看了很多游戏源码，根本没这么用的，入门还行，但是真正做3d，mesh,shader这些，就是完全2回事，而且不能兼容。。。一般很少用gui，或者智能说其他实现方法太多太多了

于喆

2楼 2017-03-06 13:50

请问 可以画波形图吗？

clover1107

王子大人，看到你的博客写了很多游戏开发方面的内容，很钦佩，目前我们也在课程，不知道你有没有兴趣合作视频课程，方便的话麻烦加一个我的QQ：2318先谈一下具体事宜。



* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题	Hadoop	AWS	移动游戏	Java	Android	iOS	Swift	智能硬件	Docker	OpenStack	VP	
IE10	Eclipse	CRM	JavaScript	数据库	Ubuntu	NFC	WAP	jQuery	BI	HTML5	Spring	Apache
HTML	SDK	IIS	Fedora	XML	LBS	Unity	Splashtop	UML	components	Windows Mobile	Rails	
Cassandra	CloudStack	FTC	coremail	OPhone	CouchBase	云计算	iOS6	Rackspace	Web App	S		
Compuware	大数据	aptech	Perl	Tornado	Ruby	Hibernate	ThinkPHP	HBase	Pure	Solr	Android	
Cloud Foundry	Redis	Scala	Django	Bootstrap								

公司简介 | 招贤纳士 | 广告服务 | 联系方式 | 版权声明 | 法律顾问 | 问题报告 | 合作伙伴 | 论坛反馈

网站客服 杂志客服 微博客服 webmaster@csdn.net 400-600-2320 | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏知之为计算机有限公司 | 江苏乐知网络技术有限公司
京 ICP 证 09002463 号 | Copyright © 1999-2016, CSDN.NET, All Rights Reserved

□

