在上一课的内容中，我们创建了第一个UI widget计数器。在这一课的内容中，

创建计时器

在虚幻4中打开项目，在Content Browser中找到UI中的WBP\_HUD蓝图文件，双击将其打开。

使用上一课中所介绍的方法创建一个新的文本widget，并将其命名为TimerText。接下来设置以下属性：

• Position X: 1225

• Position Y: 50

• Size X: 500

• Size Y: 100

• Font Size: 68

• Justification: Align Text Right (通过该设置将让文本对齐到widget的右侧）

接下来我们将把锚点设置到右上角。具体的操作很简单，使用鼠标选中锚点，然后拖动Anchor Medallion（锚点星标），让其移动到右上角，让蓝色线和虚线对齐，如下图。

注意此时文本widget的位置已经更新了，现在是相对锚点的位置。

接下来创建一个新的Image widget，然后将其命名为TimerIcon。然后设置其属性如下：

• Position X: 1750



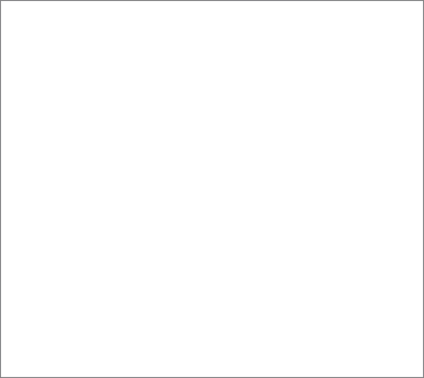
• Position Y: 50

• Size To Content: Checked

• Brush\Image: T\_Timer

接下来我们将换一种方式来设置锚点。在Details面板中，点击Anchors右侧的下拉列表，然后可以显示一些预设选项，从中选择第一排第三个，记住同时按下Ctrl键。如图所示。

好了，现在UI布局已经完成了。接下来我们将模拟不同屏幕尺寸下的显示。在Designer面板中点击Screen Size 下拉列表。



从中选择不同的屏幕大小来测试UI布局的变化。

可以看到，因为锚点的加入，即便屏幕大小发生了变化，但是整体布局并没有发生变化。

好了，本课的内容到此结束。

在下一课的内容中，我们将学习如何让WBP\_HUD这个widget显示在游戏中。