

onEndEdit (当 光标 离开InputField 时 响应一次 (就是每次结束编辑之后执行一次))  
onValueChanged (每次text发生改变就执行一次)

Text

Text显示的文本

Image

RawImage

Button

Slider (滑动条)

ScrollBar (滚动条)

Toggle 开关

InputField

DropDown(下拉菜单)

鼠标点击拖拽

OnPointEnter

OnPointDown

OnBeginDrag

OnDrag

OnPointUp

OnPointClick

OnEndDrag

OnPointerExit

IPointerClickHandler, IPointerEnterHandler,  
IPointerDownHandler, IPointerUpHandler, IPointerExitHandler,

相机

ShyBox:给天空加一个材质球

SoliderColor:背景是一个纯色

Depth only :忽略深度。两个相机同时存在的时候 将深度忽略 同时显示两个相机内容

Dont clear:不清除 显存里面的内容。上一帧和下一帧叠加

Perspective:透视投影

Orthographic:正交投影

RenderTexture:存有深度值和模板值

radius 半径  
overlay最上层

collision 触碰碰撞

**Original prefab**最初的预制

prefab Variant 变化预制体

**material**素材

Force	添加一个可持续力到刚体，使用它的质量。	
	Acceleration	添加一个可
持续加速度到刚体，忽略它的质量。		
	Impulse	添
加一个瞬间冲击力到刚体，使用它的质量。		
	VelocityChange	添加一个瞬间速度变
化给刚体，忽略它的质量。		

Discrete: 低频检测。

Continuous: 每一帧都检测

Continuous dynamic : 动态检测 一帧检测几次。

Continuous Speculative : 高频 检测 一帧检测若干次。

weapon武器  
gun枪  
shell子弹壳

SetDestination 设置目的地终点  
Pause暂停；间歇  
Resume继续

Generate生成产生

target目标

front 前面

path路径

format格式

Coroutine协同程序

IEnumerator接口迭代器枚举器列举器

Texture质地；纹理；结构；本质，实质

StartCoroutine协同程序

Binary二进制

item n. 条款，项目；一则；一件商品（或物品）