首先实现思路：

1.获取鼠标起始点的位置，并实时获取鼠标当前位置，从而绘制勾选框的UI

（这里在Canvas下放置了一个失活的Image，在拖拽鼠标时激活 并修改Image的大小

）

1. 判断物体位置，是否在勾选范围内，如果要勾选的对象是3D物体则把物体坐标转为UI坐标

练习过程中学到的：

1. 两个V3的向量相加/2得出来的是这个矩形的中心点（position）
2. RectTransform中的sizeDelta属性在锚点一致时代表对象的宽高[(1条消息) Unity中sizeDelta的真正含义\_Hello Bug.的博客-CSDN博客](https://blog.csdn.net/LLLLL__/article/details/121412067)

Rect类中的Contains方法可以帮我们计算目标对象的position是否在矩形内

（待学习）

不理解的地方：

1.

selectRect = new Rect(center - (size / 2), size);不知道为什么要让中心点的位置减去size/2