# 每次更新进行备注

对ar识字部分分析

2018/7/3 （sww）

制做了主场景UI及识字部分UI

（UI的分辨率问题、美化、布局问题以后在解决）完善主场景（00-Main）ui及部分按钮功能，主界面的按钮功能主要写在画布下的UIManager ，主要写了ar识卡的按钮，其中的动物类跳转到arCamera的场景（01-Read）（我想在这中间加认识汉字的面板，上面有各种动物的汉字书写及拼音，以后完善）

1. Read场景中，制作了两个imagtarget示例，使用MyDefaultTrackableEventHandler脚本对物体进行识别和销毁，每次给不同的imagetarget挂上这个脚本的时候要给text,name赋值，目前有三个公有变量，prefab（要实例化的模型），name（模型的名字，以便销毁不同的模型），text（没有识别到的提示tip）

然后在这个场景的画布挂载了ARUIManager用于控制当前场景的UI，

目前有截图（照相机，保存在手机的截图里,截图后会有保存提示（SaveTip）），返回上一级（Return上一个场景）

最后在模型上（Prefabs里）挂在RotateModel脚本，用于显示时能用手指旋转模型