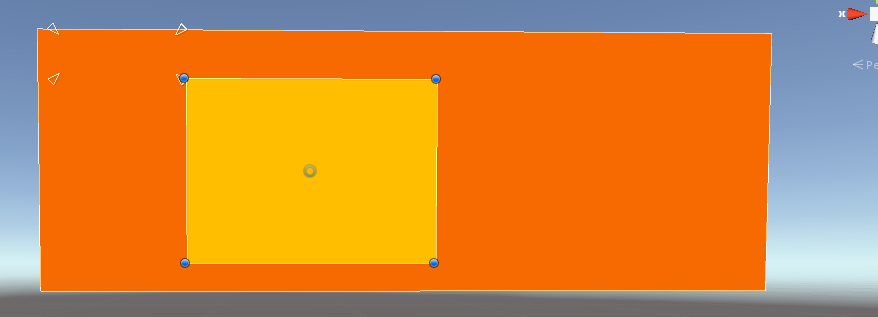
一、程序

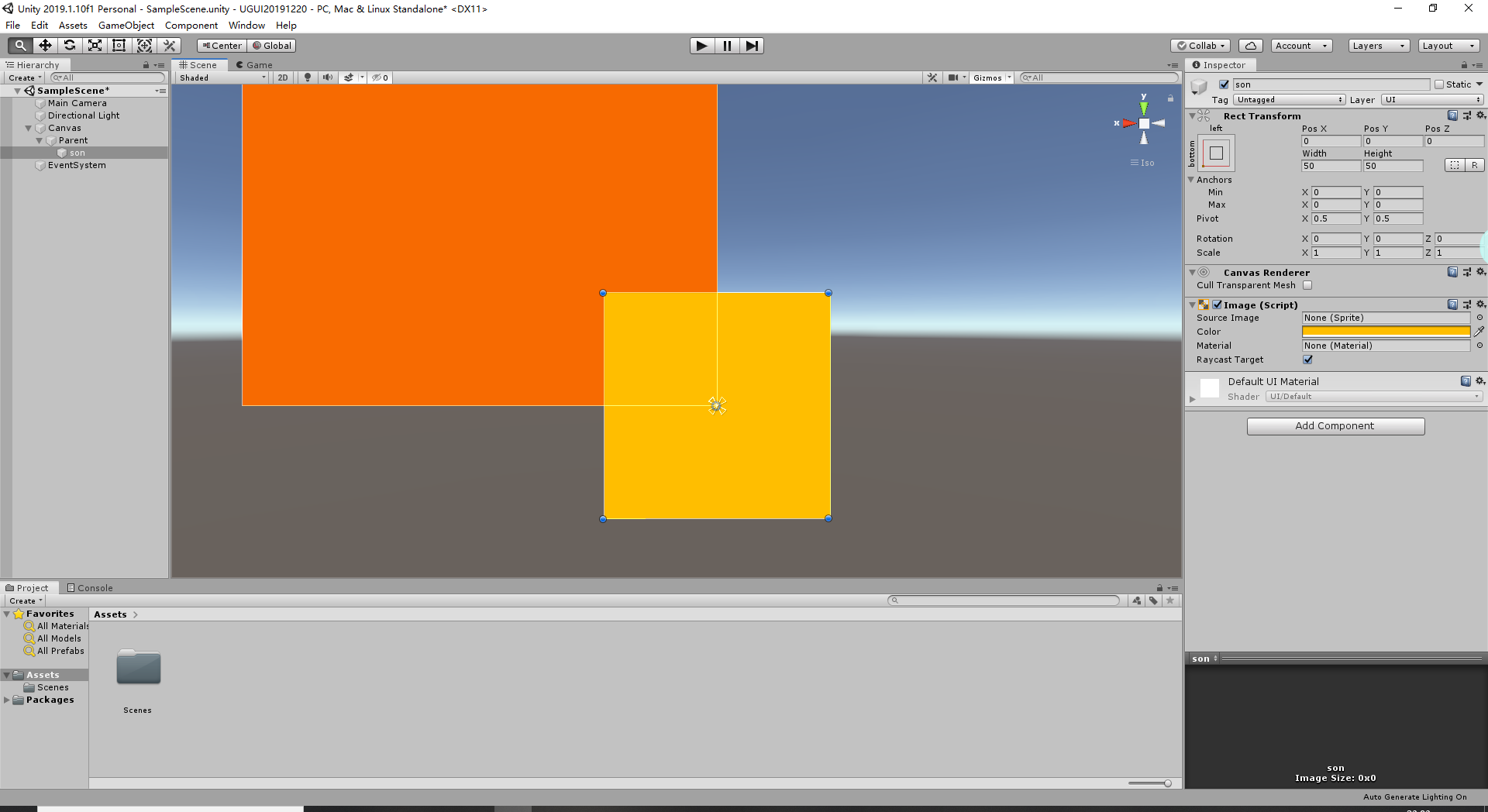
（熟悉UI）（7天）加急轮：

2.如何更改天空盒

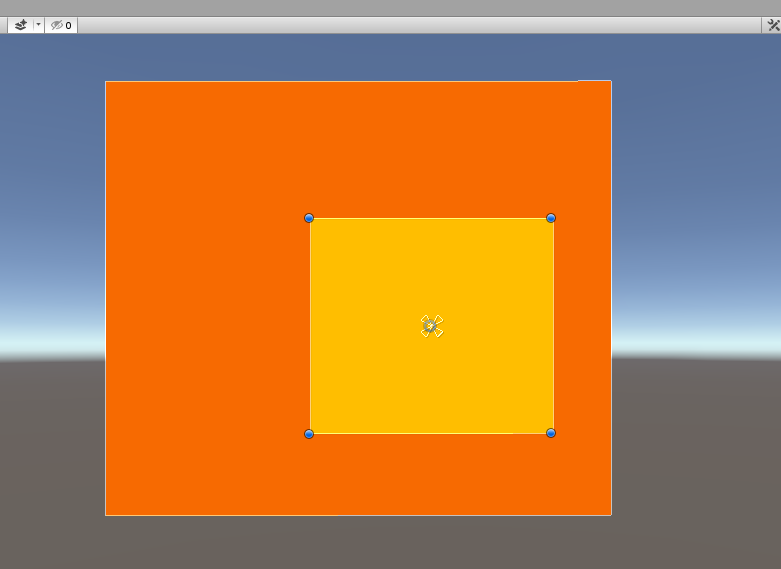
瞄点能够帮助我们的游戏适配各种各样的显示界面（通过编写代码使得整体UI缩放适配手机或电脑的显示屏）



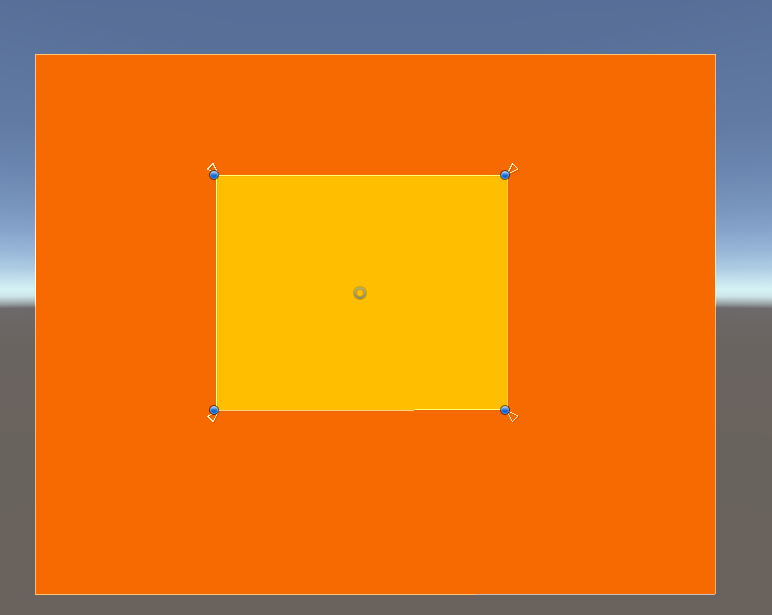
1.子物体的瞄点会随着父物体的改变而不断改变位置。而子物体的瞄点与子物体的中心点pivot之间的相对距离是一个恒定的值，这就导致了在改变父物体大小时子物体也会不断改变大小。



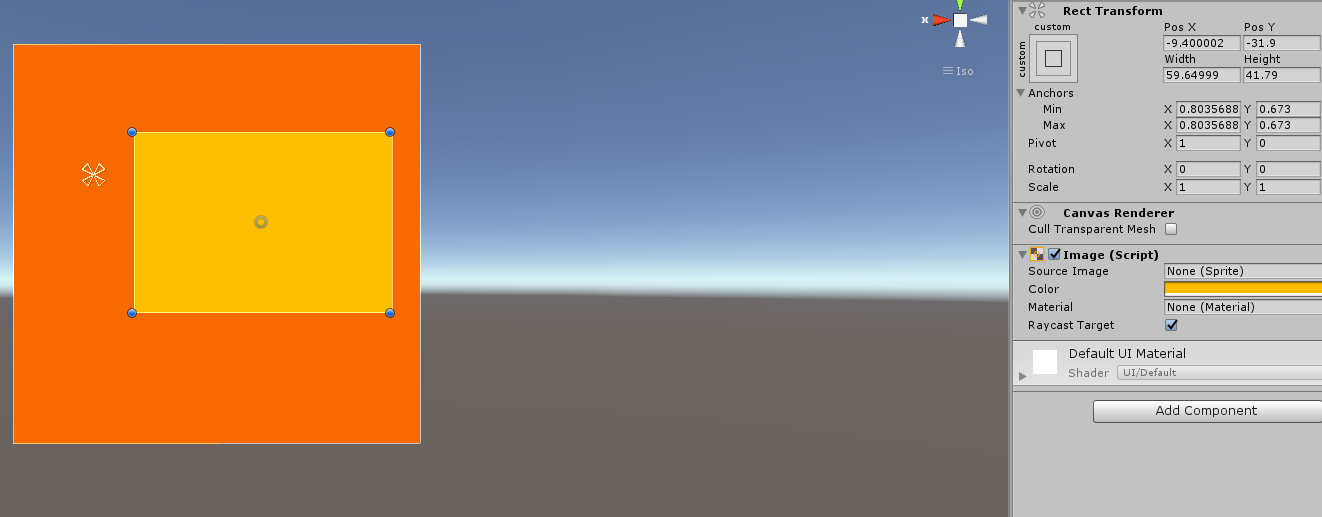
2.pivot点的坐标是以图片最左下方的边界点作为（0,0）点，其坐标（a,b）的含义并不是像素点的位置，而是比例。a表示其占总长度的a份。比如（0.5,0.5）是指pivot点位于画面中央，（1,1）是指点位于图片最右上方。注意，pivot点并没有直接在图上标出，是一个虚构的点。



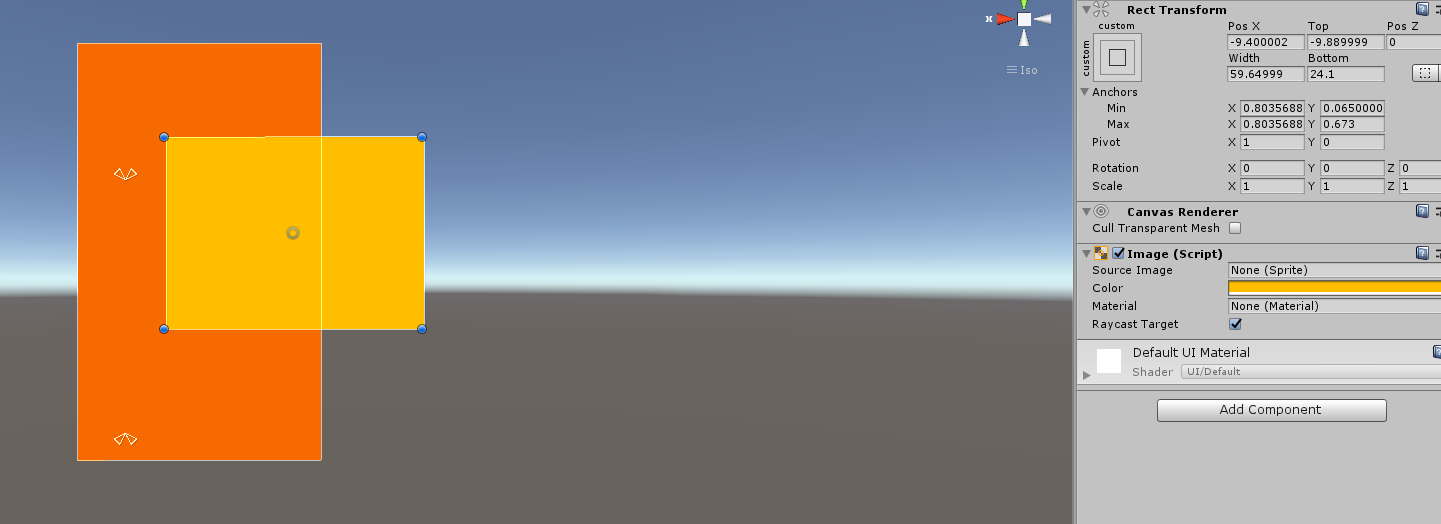
3.当瞄点与



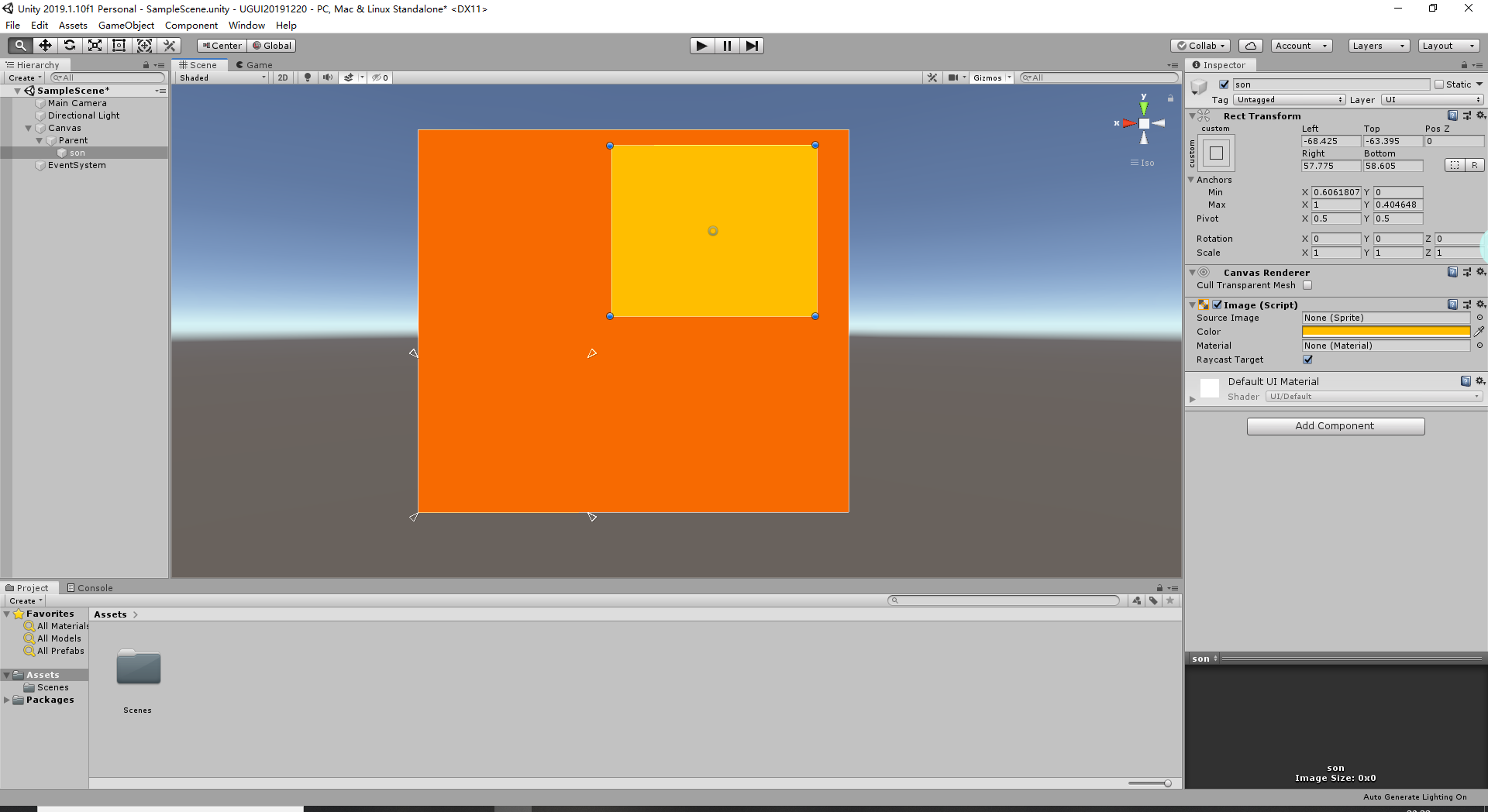
4.当子物体的四个瞄点完全与其四个角对齐时，子物体能够完全跟随父物体长宽大小的变化而变化，保持四个瞄点到



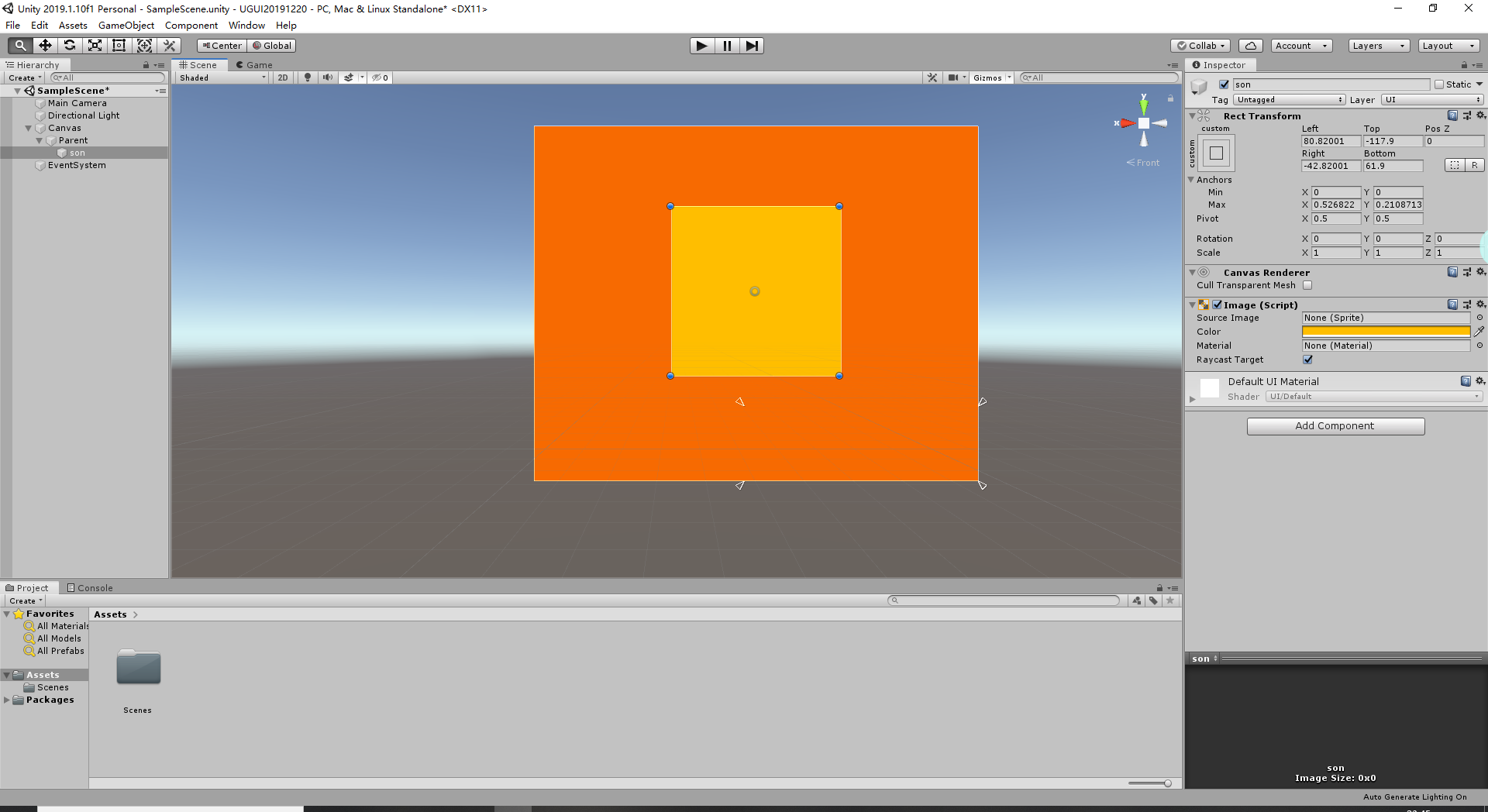
5.当四个瞄点聚集在一起时，移动父物体，子物体会移动去改变位置使pivot点到瞄点的距离恒定不变。此时子物体大小不会改变。



6.当瞄点仅拆开成为上下两半时，改变父物体大小，子物体大小会改变，但是长度不变，只改变高度。只有左右两半时只改变长度不改变高度。



7.当瞄点拆分为四个时，改变父物体大小，子物体会完全改变大小。此时子物体的坐标不再是世界坐标系，而是left为主的特殊坐标系。此坐标系（0,0）点位于最左下方的瞄点。Left和Bottom所构建的向量对应左下方的瞄点到子物体的左下方的向量。不管父物体的大小变化，此距离恒定不变。同理right和top确定右上方的距离不变。



8.子物体的anchors坐标min(x/L,y/L).设父物体为正方形边长为L。根据原来U3D的世界坐标系的改变会有变动。应先试探性的赋0初值找寻原点是左下角还是右下角。此时我们假设此坐标原点为父物体的右下角。则向左X坐标为正数，向上Y坐标为正数。min(x/L,y/L)坐标指右下方的瞄点距离原点有x像素远，y像素这么高。即从（0,0）点指向右下方的瞄点。而max坐标指从原点指向左上方的瞄点。若坐标原点定义为左下角，则min（0,0）指向左下方的瞄点。反之相反。

canvas是一个UI载体，所有UI元素都应该放在canvas组件下面

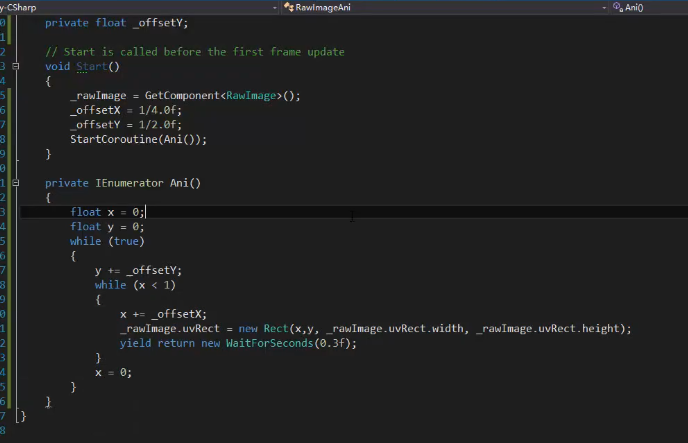
canvas可与 Camera关联 使其与相机关联，也可作为wold space当做一张图片使用

canvas group 组件：改变父子透明度，控制物体能否点击响应

UI渲染： 下方优先显示.canvas 组件中的order in layer 层级改变渲染优先度。数值越大越后被渲染，越在外边.数值越小越早被渲染就很有可能被覆盖。若canvas组件中的render mode对齐了摄像机 可以通过修改摄像机组件的clear flags属性。将其变为depth only则可以让多个canvas组件显示的图片渲染在同一个窗口。此时修改camera的depth则可以更改渲染层级。同时给物体添加canvas组件，修改canvas组件的sorting layer属性也可修改渲染层级。

对于一张图片：九宫格切图.  选择spritemode确定切图方式，single为单一图片，multitype为图集.  选择single单击sprite editor可以通过拉伸图片产生九宫格。若从左上角记号为1，右下角为9，中间为从左往右按层级遍历并标号为1，2......9则通过改变父物体大小，子物体（假设已赋image）的1，3，7，9四个小块大小不会改变（不会被拉伸）只要选择image type 为sliced

image组件：fill method 可以修改图片显示的方式。通过脚本fill amount 值使得图片按fill method 中的方式展示。

*用raw image实现逐帧动画（需要几张连续子图在一张图内）。*

canvas在overlay情况下展示3D模型可以用rawimage（原理：将3D模型投射到一个平面上，3D模型本身并不在那里）。新建一个render texture文件，将其赋值给camera组件的target texture属性（相机照射物体投射到此图片上）和rawimage的texture。通常会把camera的clear flags设置成solid color

text文本相关：1.富文本。勾选rich text 然后在文本需要实现特殊功能的文本左边键入<b>右边键入</b>则可以实现此文本加粗。

mask让父物体只显示与子物体重叠的部分

交互组件基类Selectable:确定单击等情况下组件颜色或是图片的改变来给予反馈。

Dropdown：在item下面的image赋选项图片。在Dropdown里新建一个image UI实现选择不同选项出不同图片。可以给Toggle组件帮助选择。

Inputfield登录常用文本框（可存储输入的相关值）

Event事件相关：

1. 拖拽事件



