|  |  |
| --- | --- |
| 产品名称 | |
|  |  |
|  |

Model\_Button Release Notes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prepared by  拟制 | 王超群 | Date  日期 | 2019/06/14 |
| Reviewed by  审核 | Unity内容组 | Date  日期 | 2019/06/14 |
| Approved by  批准 |  | Date  日期 |  |



Shadow Creator Information Technology Co.,Ltd.

上海影创信息科技有限公司

All rights reserved

版权所有 侵权必究

Revision Record 修订记录

| Date  日期 | Revision Version  修订 版本 | Release Notes | Change Description  修改描述 | Author  作者 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2019/06/14 | V1.0.0 |  | 初稿完成 | 王超群 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Catalog 目 录

1 Model\_Button简介 4

1.1 简介 4

1.2 版本说明 6

# 

# Model\_Button简介

## 简介

**模块作用**：

此模块在于解决如下问题：

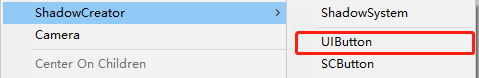
“希望提供2D或者3D按钮，可以绑定触发事件”

**模块使用**：

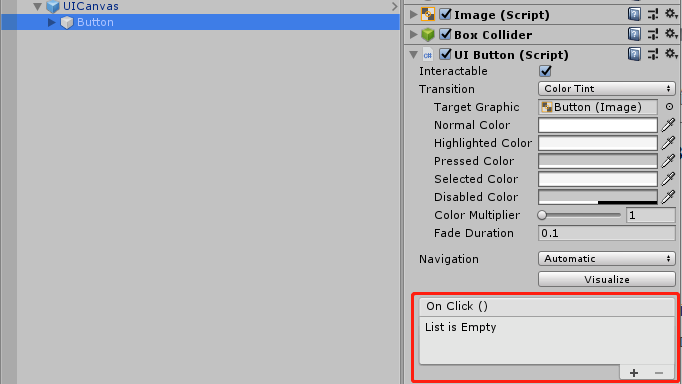
1：2D按钮

直接点击菜单项GameObject->ShadowCreator->UIButton，

或在Hierarchy视图右击ShadowCreator->UIButton



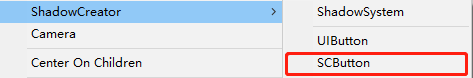
点击后，Scene中会出现一个UICanvas游戏对象, 可以在UICanvas->Button游戏对象的UIButton组件上的OnClick添加点击2D按钮触发的事件：



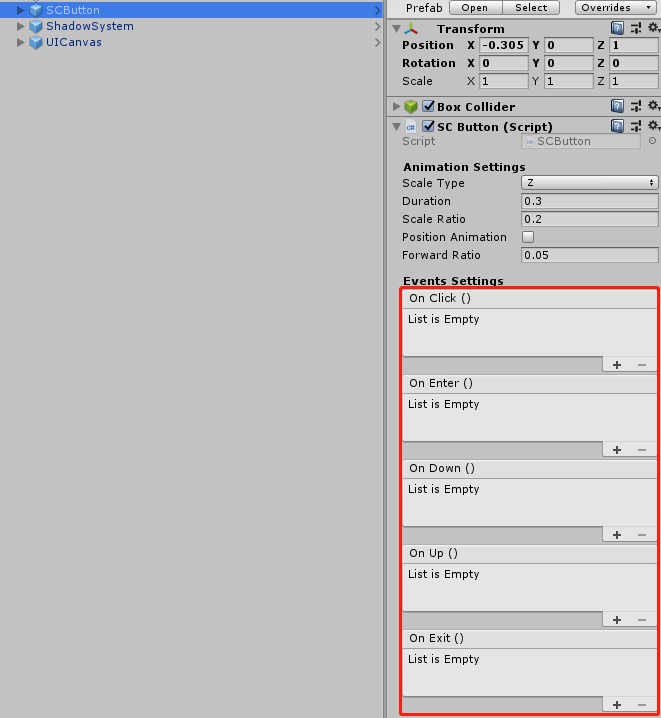
2：3D按钮

直接点击菜单项GameObject->ShadowCreator->SCButton，

或在Hierarchy视图右击ShadowCreator->SCButton



点击后，Scene中会出现一个SCButton游戏对象, 可以在SCButton组件上的OnClick/OnEnter/OnDown/OnUp/OnExit上添加点击2D按钮触发的各类事件:



**备注**：

1：可参见例程：

Model\_Button/Scene/ Model\_ Button.unity

例程中并未绑定按键的各类事件

## 版本说明

**模块作者**：

影创-王超群

**模块版本**：

V1.0

**模块支持Unity版本**：

Unity2019.2.3f1及以上

**模块依赖模块**：

无