需要头像的地方使用一个通用的预制物，这样方便日后修改的时候只用修改一个预制物就可以了。

1.在需要头像的地方创建一个空物体，上面添加一个UIPrefabPool



2.把head\_icon拖到selectObject里面





3.在脚本里持有这个UIPrefabPool的引用，



4.调用SetSpawnCount获得一个头像脚本commonheadicon



5.headiconinfo是头像信息



6.调用设置头像



头像目前有五种尺寸就是headState这个控制的，如果后面需要添加，可以添加对应的状态。