# 1.3D游戏场景UI Canvas与UI配置详解

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

# 2.Canvas节点的UI Transform组件

|  |
| --- |
|  |

# 3.Canvas组件与UI相机

|  |
| --- |
|  |
|  |

# 4.演练

## 1.新建一个项目，起名classTwenty-two-UI-Canvas,然后在assets文件夹里面新建3个文件夹：AssetsPackage，Scenes和Scripts，然后把主场景作为main保存到Scenes文件夹中

|  |
| --- |
|  |

## 2.点击摄像机节点,然后在属性检查器上面可以看到其实摄像机有很多种

|  |
| --- |
|  |

## 3.默认情况下,摄像机是绘制这些东西的,也就是下面打了勾的物体

|  |
| --- |
|  |

## 4.我们在场景中场景一个UI Canvas组件

|  |
| --- |
|  |

## 5.点击Canvas节点,可以看到它有一个摄像机,叫做UI 摄像机,他是一个正交摄像机,这个和一般的3D摄像机是透视相机不一样

|  |
| --- |
|  |

## 6.Canvas节点有一个蓝色的框,表示美术设计的分辨率,是可以调整的,点击项目-项目设计->项目数据,然后根据需要来调整设计宽度和设计高度,这个是逻辑分辨率

|  |
| --- |
|  |

## 7.在做屏幕适配的时候,由于设计分辨率和屏幕分辨率可能宽高都不一样,我们的处理方法就是使用逻辑分辨率,使得他们应该维度一样另外应该维度不一样,所以在项目->项目所在->项目数据里面就会有2个选项,一个是视频屏幕宽度,一个是适配屏幕高度

|  |
| --- |
|  |

## 8.我们用代码来计算一下,在Scripts文件夹里面新建一个GameMgr脚本,然后添加到Canvas节点

|  |
| --- |
|  |

## 9.双击这个脚本用vscode打开,然后把多余的内容删除

|  |
| --- |
|  |

## 10.导入view单例组件实例

|  |
| --- |
|  |

## 11.然后我们来获取分辨率

|  |
| --- |
|  |

### 运行程序,效果如下

|  |
| --- |
|  |

## 12.Canvas节点里面有一个UI Transform组件

|  |
| --- |
|  |