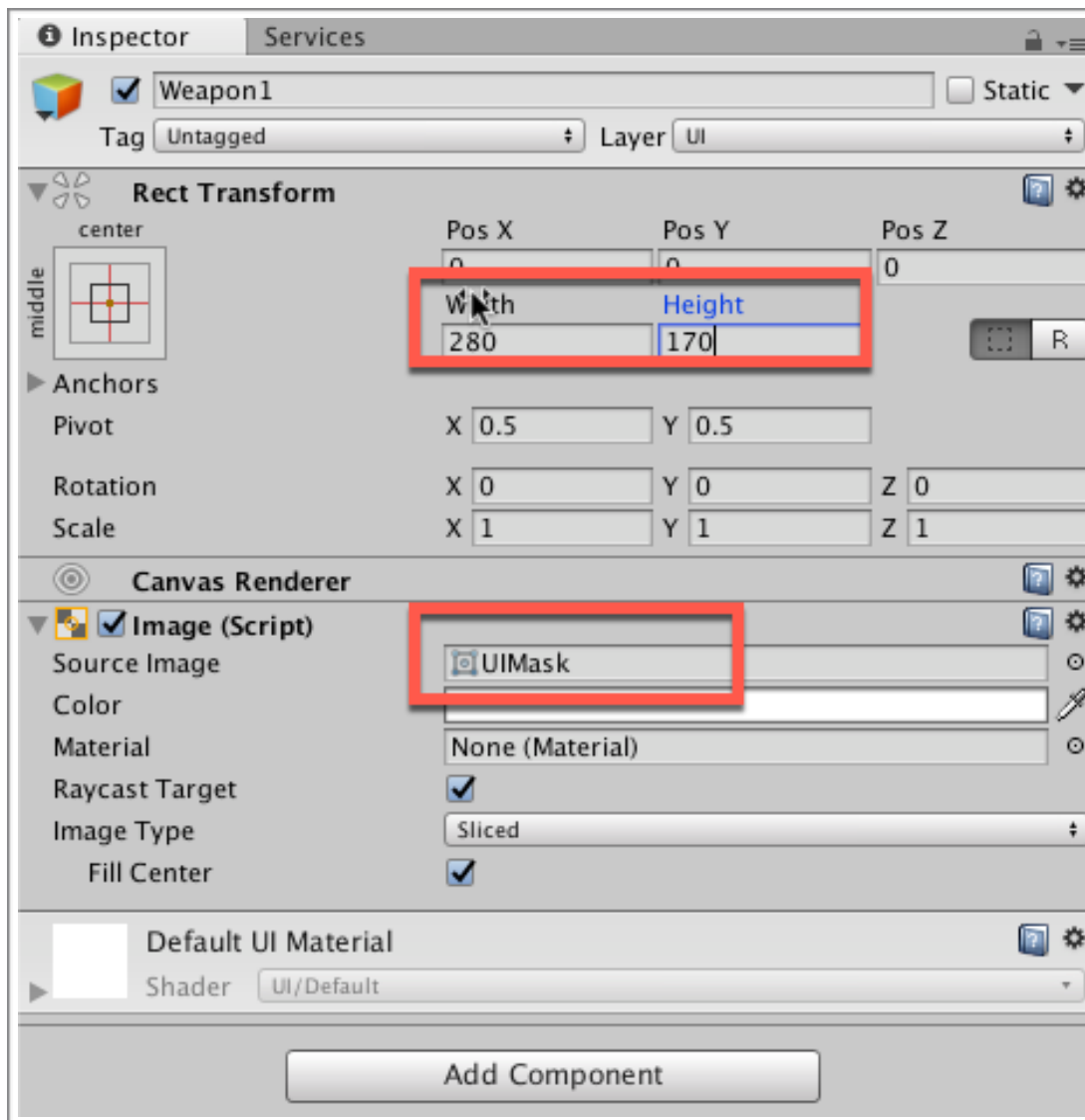


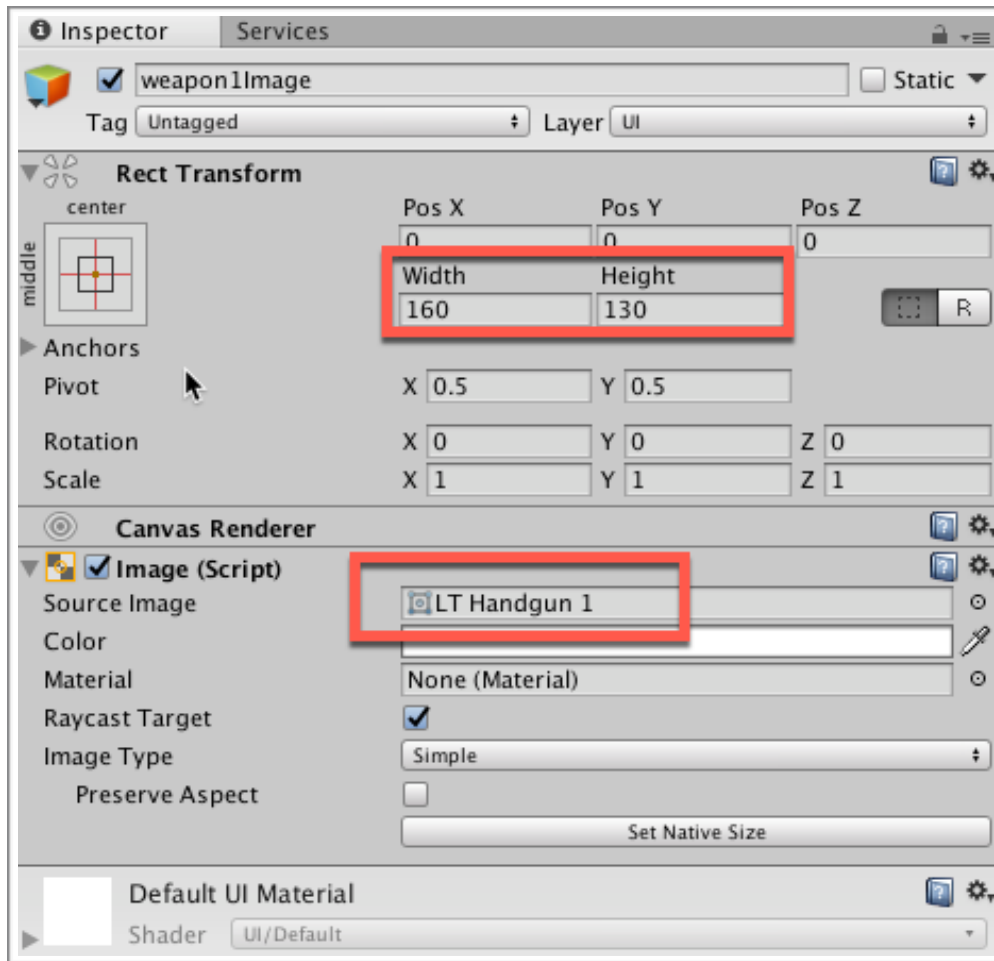
在本课的内容中，我们将继续对ShootEnemy.cs脚本中的代码进行一些优化和完善工作。首先给武器添加一些弹药。

在Unity编辑器的Hierarchy视图找到Canvas对象，然后右键单击，选择UI-Image，添加一个新的Image控件，将其命名为Weapon1。在Inspector视图中将其Source Image设置为UIMask。然后将其Rect Transform中的Width 和Height属性值更改为280和170，如图所示。



为了方便我们调整UI元素的视觉效果，接下来选择Canvas中的btn\_StartGame控件，并将其先禁用。

然后回到刚才添加的Weapon1控件，在Hierarchy视图中选中该控件，右键单击添加一个Image子对象，将其命名为weapon1Image。设置其Source Image为LT Handgun1。然后将Rect Transform中的Width和Height更改为160和130（主观调整）。



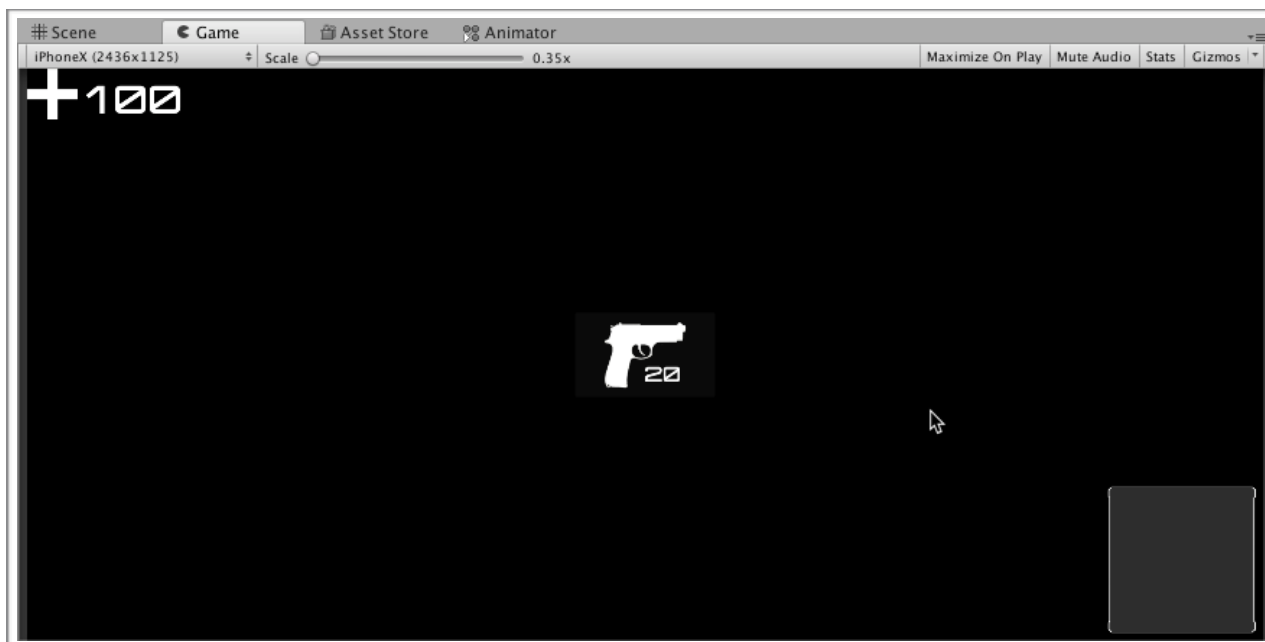
然后回到刚才添加的Weapon1控件，在Hierarchy视图中选中该控件，右键单击添加一个Text子对象，将其命名为ammoText。在Inspector视图中将其默认的文本内容更改为20。

更改Font为Jupiter，调整字体大小到合适的程度，比如55。

更改Color的R,G,B,A为255, 255, 255, 180。也就是不完全透明的白色。

此外还要调整Width和Height到160和100,并调整Pos X和Pos Y, 使其处于手枪图片的右下。

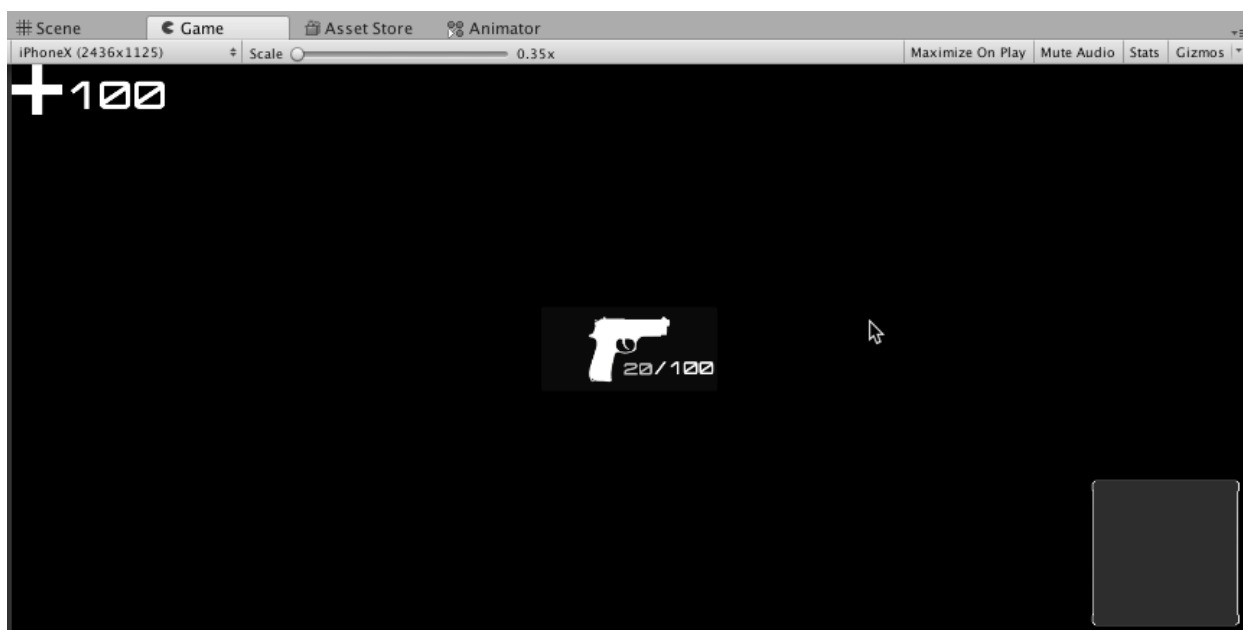
调整完成后在Game视图中的预览效果如下。



然后在Hierarchy视图中右键单击ammoText, 选择Duplicate命令从而复制一个新的文本对象, 并将其更名为ammoText2。

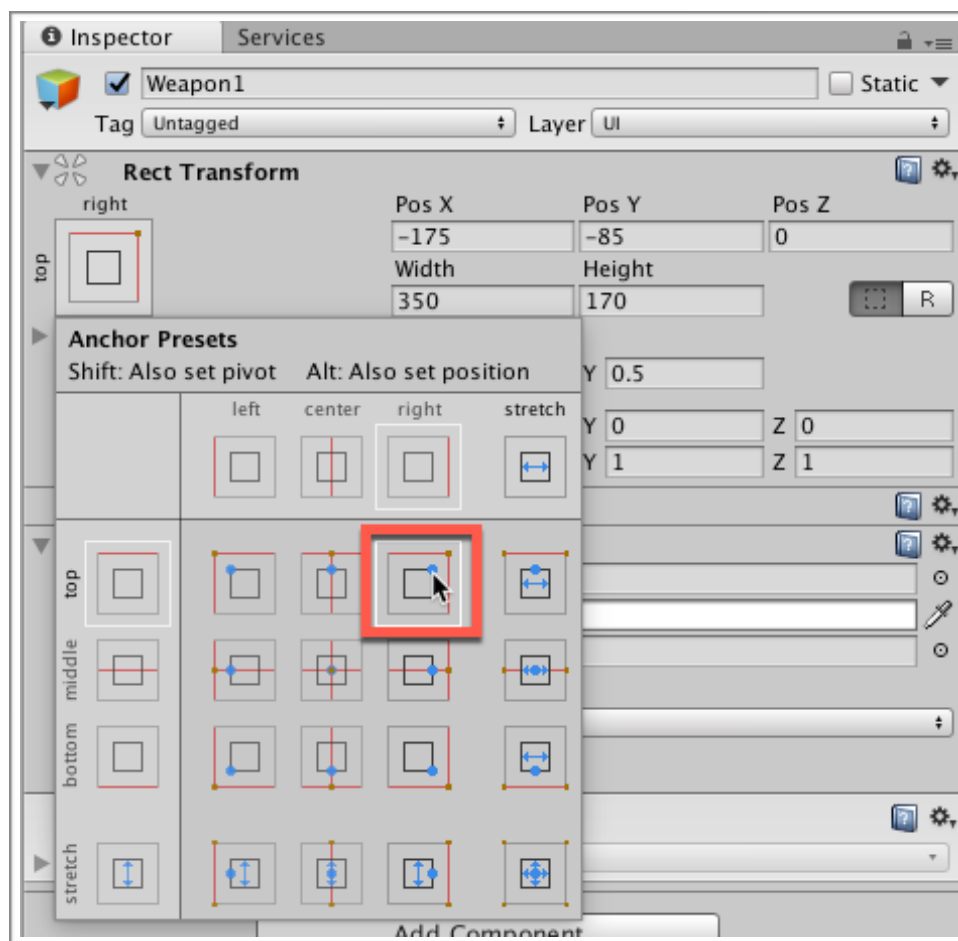
在Inspector视图中将其Text属性设置为/100。

更改Color为纯白色, 然后调整其位置和字体大小, 直到在Game视图中看到类似下面的效果。

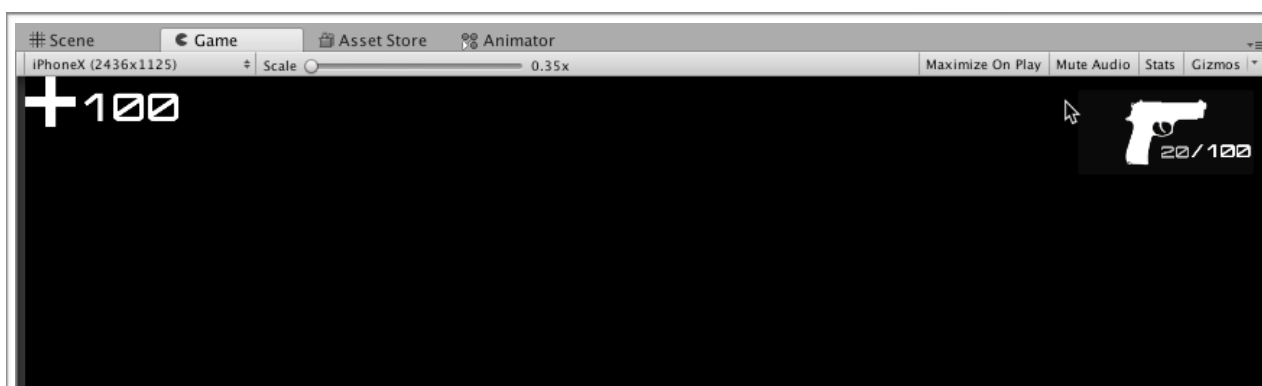


需要说明的是，对UI元素的视觉效果调整是非常主观的，因此最好有美术设计人员的协助，或是培养自己的审美。

设置完成后，在Hierarchy视图中选择Weapon1对象，然后在Rect Transform中点击Anchors上面的小图标，注意要按住Alt键，然后选择Top Right的标志，如下图所示。



适当调整Pos X和Pos Y的数值，使其在Game视图中的显示类似下图：



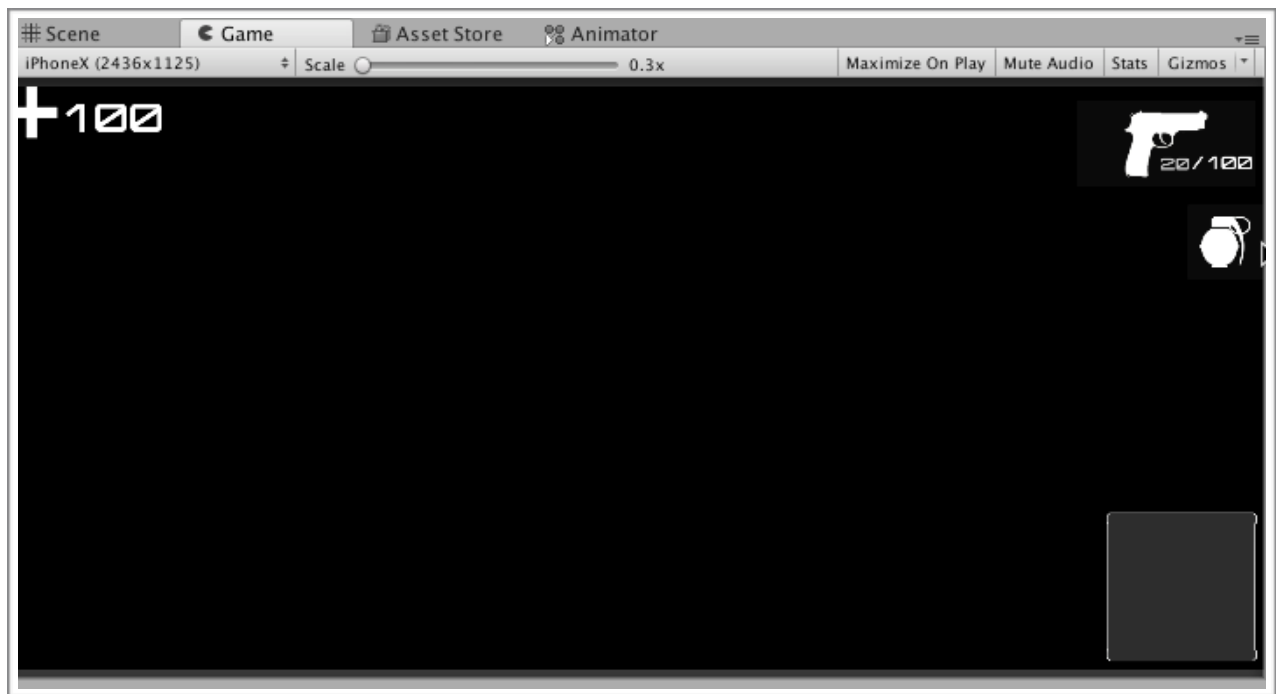
然后我们再来添加其它武器。

在Hierarchy视图中选中Canvas对象，右键单击，选择UI-Image，添加一个新的Image对象，并将其命名为Grenade，并将其Source Image属性设置为UIMask。调整Rect Transform中的Width和Height属性为150和150。

接着右键单击Grenade，选择UI-Image，为其添加一个新的Image子对象，设置其Source Image属性为LT Handgrenade 8。

选中Grenade对象，在Inspector视图中的Rect Transform中点击Anchors上面的小图标，注意要按住Alt键，然后选择Top Right的标志。这个操作和刚才调整手枪的UI元素位置类似。

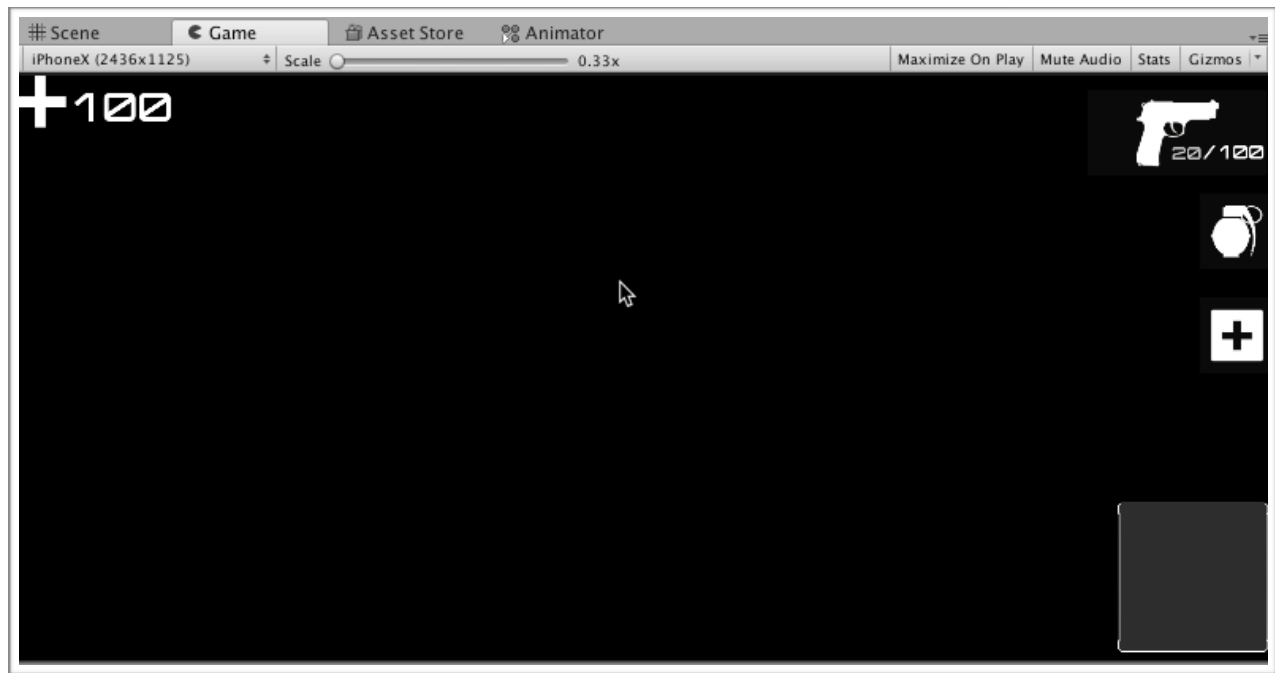
然后调整手榴弹的图片位置到合适的地方。



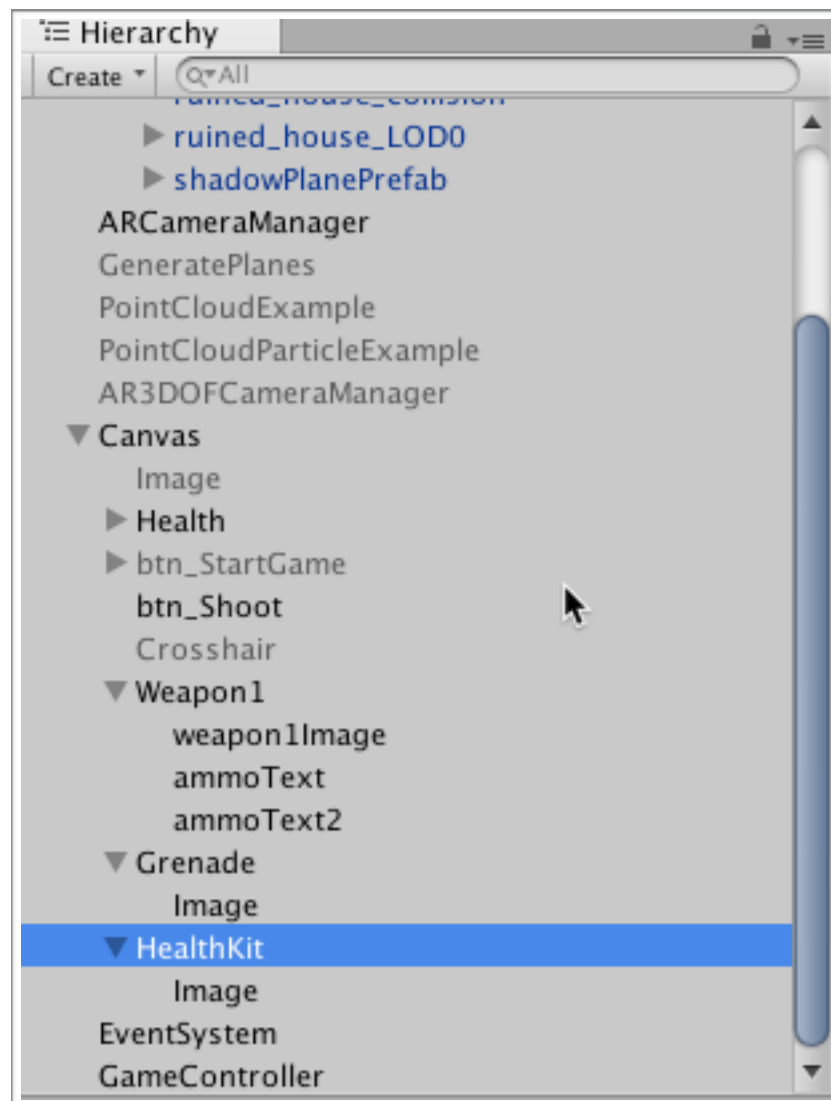
在Hierarchy视图中选择Grenade对象，右键单击，选择Duplicate，并将其命名为HealthKit。

并将其下面Image子对象的Source Image设置为LT Healthpack。

然后调整其位置，直到看到类似下图的效果。



此时Hierarchy视图中Canvas下面新添加的几个对象的层级关系类似下图：



最后重新启用btn\_StartGame对象即可。