UIRect AnchorPoint NGUITools

GetSides函数不是很明白用法???

OnEnable

OnInit

OnDisable

Update, rectangles 更新顺序：父节点更新完毕后再更新子节点,疑惑在于 Update函数里面明显是子节点的rect先更新再调用了父节点

的更新函数(OnUpdate)

UIPanel http://www.tasharen.com/forum/index.php?topic=6705

最好保证面板不要共用同样的深度值，为了保证绘制顺序可能导致dc的增加 问题原因?

UI被灯光影响，检查Normals的选择项 同样原理为何？

关于Scrollable panel，剔除选项能减少绘制的几何图形数量，但是会降低性能(每一帧都要检查widget的可见性)

clip原理

default drawing render queue is 3000 and go up from there.

UICamera

EventType 决定了排序

Tooltip Delay???

UIRoot