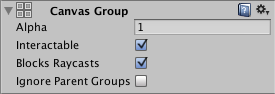
**画布组**

画布组 (Canvas Group) 可集中控制整组 UI 元素的某些方面，而无需单独处理每个元素。画布组的属性会影响所在的游戏对象以及所有子对象。



**属性**

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **Alpha** | 此组中的 UI 元素的不透明度。该值介于 0 和 1 之间，其中 0 表示完全透明，1 表示完全不透明。请注意，UI 元素也会保留自己的透明度，因此画布组的 Alpha 值将与各个元素的 Alpha 值彼此相乘。 |
| **Interactable** | 确定此组件是否接受输入。当设置为 false 时，禁用交互。 |
| **Block Raycasts** | 此组件是否作为射线投射的碰撞体？需要在连接到画布的图形射线投射器上调用 RayCast 函数。这\_不\_适用于 **Physics.Raycast**。 |
| **Ignore Parent Groups** | 此组还会受到游戏对象层级视图中更上层的画布组 (Canvas Group) 组件中的设置所影响，还是会忽略并因此覆盖这些设置？ |

**画布渲染器**

C:\Users\xuechencheng\AppData\Roaming\Tencent\Users\1031022030\QQ\WinTemp\RichOle\$A7]UD2Q]]MWZ{HLE27826V.png