自动布局系统主要基于layout elements和layout controllers两种概念。

Layout Element

Layout Element具有广义和狭义的区别。狭义：一种可选的UI组件；广义：指一切附加有Rect Transform以及其他任意数量的UI组件的GameObject。

每个UI GameObject都可以在其对应的Inspector面板中找到自身的Layout Properties参数。

如果对UI GameObject自带的布局属性不满意，我们也可以通过手动添加一个Layout Element组件来修改其中的任何一项属性，该组件设置的属性优先于Text，Image等内置组件。

Layout Element具有一个UI GameObject动态布局时所需要的特定信息，但是它本身并不会负责设置这些信息。

Layout Controller就是负责读取 Layout Element包含的信息，然后控制一个UI元素实际的大小的。

Layout Controller

如果没有手动添加Layout controller派系的组件，UI GameObject上的Layout Element完全就是摆设。

Layout Controller包括Aspect Ratio Fitter，Content Size Fitter和各种Layout Group组件。

Layout Controller可以控制它自己的Layout Element（与它自己所在的GameObject相同），也可以控制子Layout Element。

充当Layout Controller的组件本身也可以同时充当Layout Element元素。