**NGUI的核心组件UICamera**

Posted on 2013年06月20日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 58 次

UICamera脚本是所有功能性UI的关键组件。它的责任是向它所在的摄像机渲染出来的所有有碰撞体的对象发送NGUI事件。如果在场景中你有一个摄像机，确保它上面挂载了UICamera脚本。如果你有多个摄像机，确保至少有一个用于渲染UI的摄像机挂载了UICamera。将这个脚本挂载在场景的主摄像机上，你场景中具有碰撞和的物体就可以接收到诸如OnClick，OnHover，OnDrag等NGUI事件。

参数

Use Mouse 决定摄像机是否会响应鼠标事件

Use Touch 决定摄像机是否会响应触摸事件

Use Keyboard 可以允许发送键盘事件（OnKey）

Use Controller 可以允许发送游戏手柄事件（同样通过OnKey发送）

Event Receiver Mask 决定哪一层接收事件。通常会与摄像机的CullingMask相匹配

Tool Tip Delay 控制鼠标在某一个对象上面停留多少秒之后，会发送OnTooltip事件

Mouse Click Threshold 控制在鼠标按下出发OnPress(true)事件之后，还能够触发OnClick事件的最大可移动距离

Touch Click Threshold 与上一个一样，不过是针对触摸事件

Range Distance 决定对象与摄像机距离多远能够接收到消息。只有大于0的值有效，小于0的值表示摄像机能够看到的最远距离

Scroll Axis Name 让你可以改变OnScroll事件中使用的轴

Tips

只是用UICamera而不使用其他的NGUI组件就可以实现所以NGUI事件系统的功能