**Unity3D插件NGUI的屏幕自适应**

Posted on 2013年03月07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 921 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)插件NGUI可以比较方便的实现屏幕自适应，以下是比较方便的实现方法。

**主要组件:**

1. UIAnchor：用来确定控件在屏幕中的位置

2. UIStretch：用来做缩放的组件。老版本的NGUI是集成在UIAnchor上的。新版本的UIStretch提供了4种缩放方式：

Horizontal：只缩放水平方向

Vertical：只缩放垂直方向

Bose：缩放两个方向

BasedOnHeight：基于高度等比缩放

然后基于这些实现了一个BasedOnWidth：基于宽度等比缩放

代码如下：

else if(style == Style.BasedOnWidth) {

localScale.x = relativeSize.x \* screenWidth;

localScale.y = relativeSize.y \* screenWidth;

localScale.z = localScale.x; }

这段代码添加在Update方法里面。为了能将UIStretch挂在UIPanel上面不出问题，所有将Z轴也缩放了。

**自适应流程**：

1. 创建一个新的UI，将Anchor里面的UIAnchor调整的合适的位置，注意最好将Anchor设置为Bottom。

2. 将Camera的Size调节到默认屏幕大小。比如UI是以960\*640分辨率制作的，那么将Camera的Size调整到960。

3. 在Panel上面添加一个UIStretch，模式选择BasedOnWidth。完成之后你可以看到你的Panel的Scale被修改到了当前屏幕的X方向分辨率大小。

4. 将UI控件添加到Panel上，调整位置，在Panel下的所有控件都会以X方向为标准做等比缩放来适应屏幕大小。

5. 添加一张作为背景的图，将UISprite的anchor设置为Bottom，添加之后你可以看到这个sprite可以在不同的分辨率下自适应了。

6. 以上一步添加的背景图作为参照物来摆放页面上的控件，这样不仅仅是大小，位置也同样会按照相同的模式进行等比缩放。

7. 可以在第3步创建的Panel下面添加子Panel，子Panel不需要UIStretch（一般用来做Draggable Panel，否则没必要，会增加额外的Draw Call）。

8. 如果某一些控件需要定位在屏幕上下左右中的某一角，可以单独给他添加一个UIAnchor，这个时候UIStretch只会缩放这个控件的大小，它的位置由他自己的UIAnchor控制了。