**Unity3D插件：NGUI对比uniSWF**

Posted on 2013年07月09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 83 次

NGUI很多人肯定说非常强大，不过也并非如此。和uniSWF相比来说，我总感觉NGUI要比uniSWF麻烦多了。可能也是因为个人原因吧，之前很长的时间里我用AS3养活着自己，也因为这个缘故，所以对Flash的情缘就比较眷顾！有了uniSWF可以直接把Flash做的一个元素直接导入Unity里面，肯定是自己首选的插件。不过不得不说的是，NGUI有个好处是消耗的DrawCalls比较少，基本就一个，所以如果做手机应用的话，NGUI肯定是比较不错的。之所看NGUI，因为自己本身也比较偏向于移动端的开发，不论Android还是IOS，就目前的形式来看，以后的路子肯定还是移动互联的路比较好走！

之前测试uniSWF，感觉还是可以的，但是DrawCalls消耗比较厉害，动不动就上10个了。所以在根据有些人说的，用Unity开发手机应用DrawCalls要在35以下，如果UI就占这么多的话，游戏就没法玩了，所以还是试试NGUI。