**Unity3D教程：GUILayout.Window和GUI.Window的区别**

Posted on 2013年02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 316 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中GUILayout.Window和GUI.Window的区别是GUILayout.Window是自动布局的,GUI.Window则不是。

使用GUI.Window,如果它的宽度是100,而在它里边有个按钮,宽度为120,那么这个按钮有20个像素将不会被显示。

使用GUILayout.Window,它里边有个按钮,if (GUILayout.Button ("Please click me a lot")) , 那么整个窗口将跟随这个按钮的大小来自动适应。

if (GUILayout.Button ("1"))有1个像素,那窗口就比1大几个像素。

如果if (GUILayout.Button ("Please click me a lot")) 是100个像素,那么窗口的宽为100多。