**Unity3D脚本：Object在屏幕上快速定位**

Posted on 2013年01月30日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 251 次

让你的UI元素很轻松的固定在用户屏幕的九个位置:左上,中上,右上等等,同时能自匹配屏幕尺寸,方便多个设备间的移植.这个超级简单的C#扩展脚本,提供了一个叫"ScreenPlacement"的方法。

将脚本添加倒项目中后,利用ScreenPlacement就可以很容易的来把你的内容放置到屏幕的九个位置之一。

代码：

//放置一个Object在屏幕的右下角:

transform.ScreenPlacement(ScreenPosition.LowerRight);//放置一个Object到屏幕的右下角,且距离屏幕右侧60像素,距离底部20像素:

transform.ScreenPlacement(ScreenPosition.LowerRight, new Vector2(60,20));

如果你要切换一个相机来协助显示一些内容的话,你需要将ScreenPosition传递给你的那个相机,以确保可以准确计算该相机中的内容显示.

代码：

//放置一个Object在屏幕的右下角,以MyInterfaceCamera为显示参考:

transform.ScreenPlacement(ScreenPosition.LowerRight, MyInterfaceCamera);//放置一个Object到屏幕的右下角,且距离屏幕右侧60像素,距离底部20像素,以MyInterfaceCamera为显示参考:

transform.ScreenPlacement(ScreenPosition.LowerRight, new Vector2(60,20), MyInterfaceCamera);