

Створення адаптивного інтерфейсу в Unity

Завідувач кафедри комп'ютерних наук, Ph.D Марина ГРАФ

План:

- Поняття адаптивного інтерфейсу
- Поняття Canvas в Unity
- Поняття Screen Space-Overlay
- Поняття Button Animation

Поняття адаптивного інтерфейсу

- Це режим, що забезпечує вірне відображення меню (інтерфейсу) на різних пристроях

Поняття Canvas в Unity

- Canvas (холст) для Unity UI – це область, всередині якої розміщуються всі елементи інтерфейсу користувача
- Компонент Canvas являє собою абстрактний простір, в якому відбувається налаштування та відмалювання UI.

Поняття Canvas в Unity

- Всі UI-елементи мають бути нащадками гральних об'єктів, до яких приєднано Canvas. Коли ви створюєте UI-елементи з пункту меню (GameObject->Create UI), Canvas буде додано автоматично, якщо його нема на сцені.
- Canvas використовує об'єкт EventSystem для можливості допомоги системі в обміні повідомленнями

Поняття Screen Space-Overlay

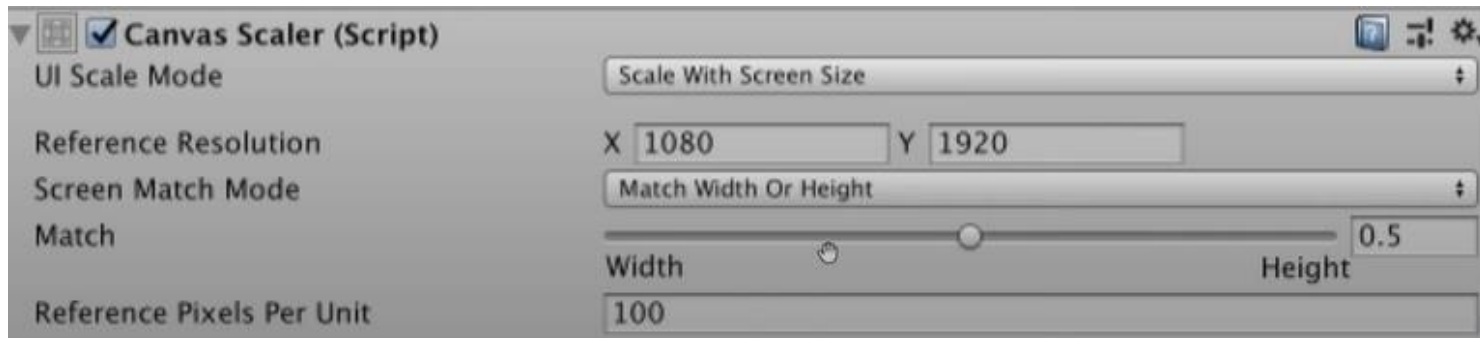
Render Modes

- У Canvas є параметр режиму рендерингу, який можна використовувати для рендерингу в просторі екрану або світі.

Screen Space - Overlay

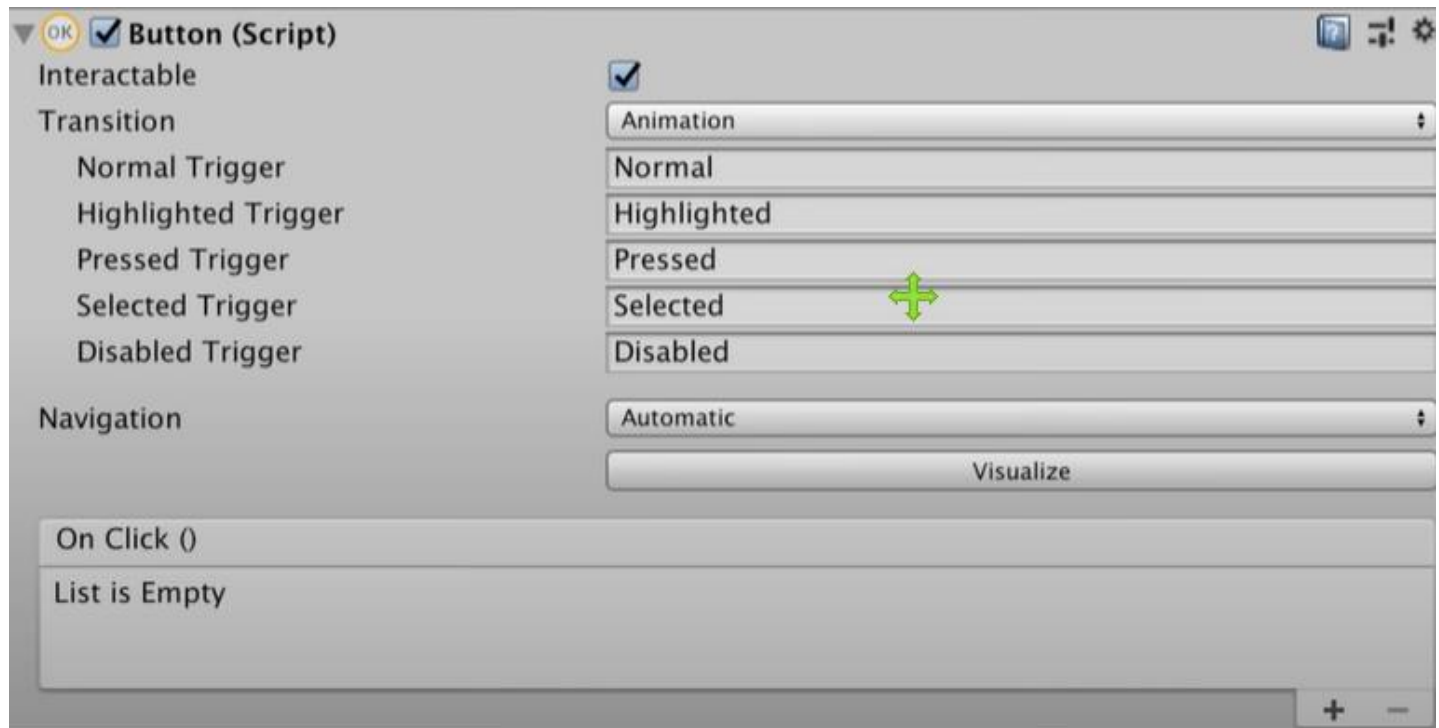
В цьому режимі рендерингу елементи інтерфейсу користувача розміщуються на екрані, що візуалізується над (поверх) сцени.

Якщо розмір екрану змінився або буде змінено роздільну здатність, то холст автоматично змінить свій розмір у відповідності до цих змін.

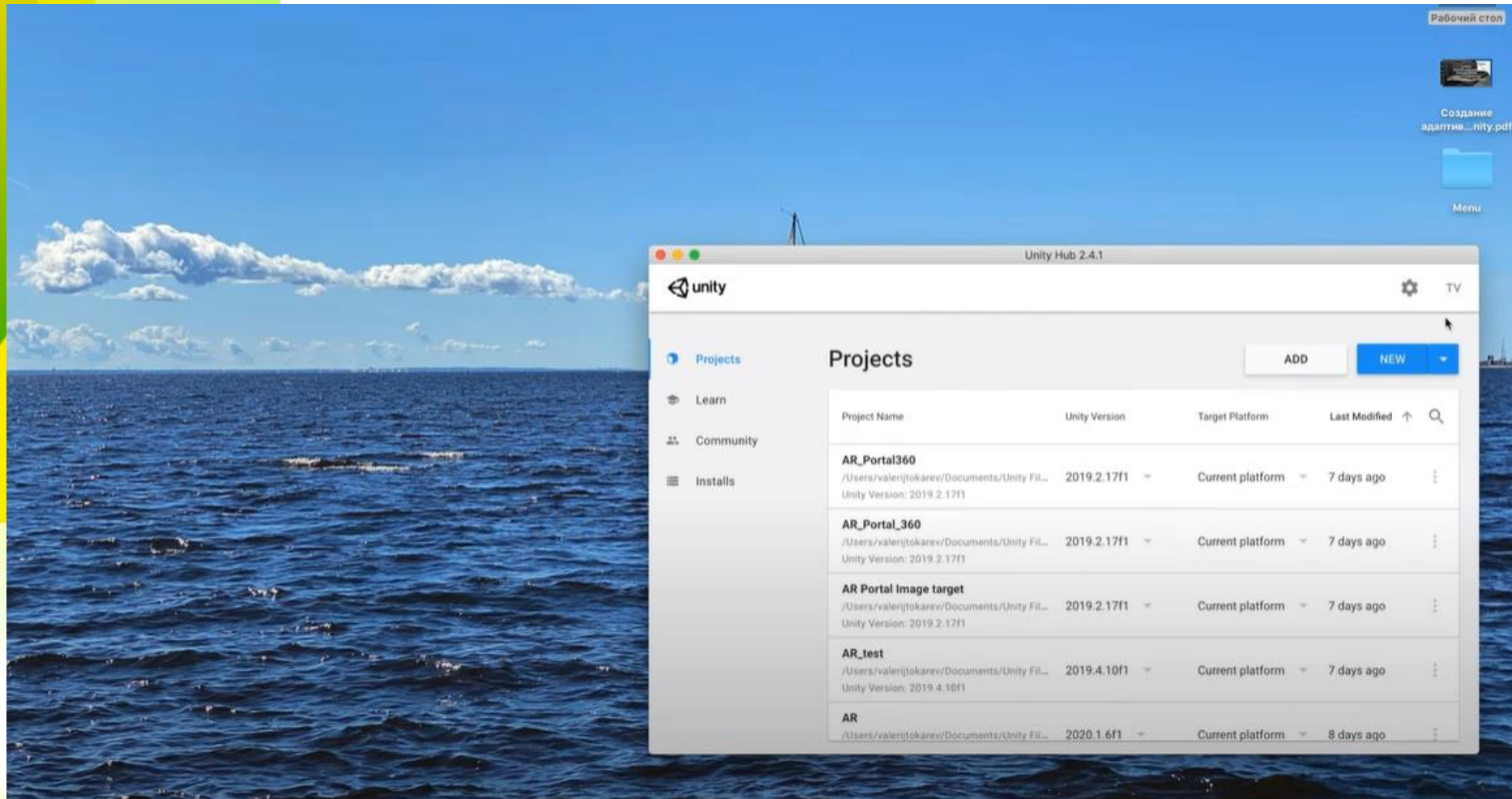


Поняття Button Animation

Button Animation дозволяє повністю анімувати кожен перехід між станами кнопок інтерфейсу за допомогою системи анімації Unity



Практична частина





Дякую за увагу