

## 絮大王解读:

### rect

是提供一个父物体的RectTransform, 因为这个方法是取得局部坐标, 所以一定需要一个父物体(有父物体才有局部坐标对吧!)

最后, 这个方法就会把屏幕上的点转化为这个父物体下的局部坐标。

### cam

是指定一个相机, 因为UI坐标是根据相机来确定的。(如果Canvas是Screen Space-overlay模式, cam参数应为null)

### screenPoint

是提供一个屏幕空间的点的坐标。

最后, 这个方法会把这个点的坐标 转化为ui局部坐标。

### localPoint

是提供一个装"返回值"的容器给方法。

最后, 这个方法会把屏幕点的UI坐标的结果, 装到这个变量中。

### 返回值 - bool类型

这个返回值是, 判断此点是否在此Rect所在的平面上。

如果在, 就返回true。

### 总结一下就是:

提供一个屏幕坐标点, 再指定一个相机, 再指定一个父物体。

就可以得到UI坐标点 (局部坐标) !

另外, 你还可以根据这个UI坐标点, 去看看这个UI坐标点不在当前RectTransform的矩形所在的平面中。

# RectTransformUtility.ScreenPointToLocalPointInRectangle 屏幕坐标转UI坐标

[Leave feedback](#) [Other Versions](#)

```
public static
bool ScreenPointToLocalPointInRectangle(RectTransform
rect, Vector2 screenPoint, Camera cam, out Vector2 localPoint);
```

## Parameters 参数

rect	通过这个RectTransform来查找里面的一个点
cam	与屏幕空间位置关联的相机
screenPoint	屏幕空间位置
localPoint	点指向的RectTransform中的局部空间坐标。

## Returns 返回值

如果RectTransform的平面被击中, 则bool返回true, 而不管该点是否在矩形内。

## Description 描述

将屏幕空间点转换为位于矩形平面上的RectTransform的局部空间中的位置。

Cam参数应该是与屏幕点相关的相机。对于Canvas中的RectTransform设置为Screen Space -overlay模式, cam参数应该为空。

当从提供PointerEventData对象的事件处理程序中使用ScreenPointToLocalPointInRectangle时, 可以通过使用PointerEventData.enterEventData (用于悬停功能) 或PointerEventData.pressEventCamera (用于单击功能) 来获取正确的相机。这将自动使用正确的摄像头 (或null) 作为给定的事件。

Did you find this page useful? Please give it a rating:

[Report a problem on this page](#)