

# GIF播放插件

---

插件让你的SpriteRenderer,Image,RawImage组件支持GIF播放(支持透明)。

插件跨平台, 支持PC、安卓、苹果、WebGL等。

插件使用协程, 逐帧解码, 解决卡顿问题

插件实现了Assets级预加载, 0解码, 0载入, 瞬间播放。

插件通过GIF文件协议将图像转换为Unity支持的图像,

所有的实现都是通过C#代码,

所以你可以很容易的修改代码, 以达到你的需求。

插件支持SpriteRenderer,Image和RawImage三种组件,

当然你可以改造一下以支持其他组件。

使用方法:

1.将脚本UnityGif附加到SpriteRenderer或者Image或者RawImage组件

2.将gif的后缀名变为.bytes, 然后拖拽到初始化变量GifAsset位置, 注意不是Texture位置

Demo中提供了一个简单的例子, 敬请参考

如果有什么不满意的地方, 可以email([372792797@qq.com](mailto:372792797@qq.com))联系我。

谢谢使用!

关键字: 序列帧,gif,解码,解析,拆分,图片,预加载,播放器,透明,安卓,苹果,WebGL,跨平台