

MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 🔤

随笔-17 文章-0 评论-0 阅读-404

[ToneTuneToolkit][007]通过控制透明度实现文字闪烁效果

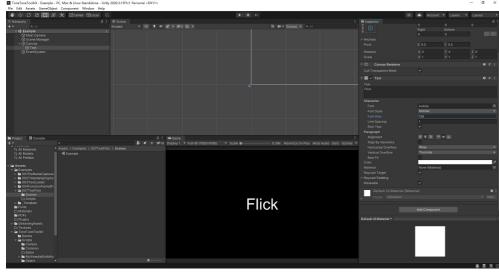
#region Environment
Windows 10 21H1
Unity 2020.3.15f1c1 LTS
VSCode 1.58.2
// ToneTune Toolkit 下载地址
// https://github.com/MirzkisD1Ex0/ToneTuneToolkit.git
#endregion

非常简陋。

通过控制文字色彩透明度实现闪烁效果。

// 需要ToneTuneToolkit插件 // 不用也行

01.搭建一个简单的场景。



02.复制粘贴修改修改就能用了,或者从TTT插件中拖一个到字体对象上。 using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

private Text tCmpt;

namespace ToneTuneToolkit.UI

```
{
    /// <summary>
    /// OK
    /// 文字闪烁
    /// 挂在对象上
    /// </summary>
    public class TextFlick : MonoBehaviour
    {
        public float minAlpha = 102f; // 最小透明度
        public float maxAlpha = 255f; // 最大透明度
        public float speed = 15f; // 速度

        private float floatingValue = 0;
        private bool isFull = false;
        private Color newColor;
```

公告

昵称: MirzkisD1Ex0园龄: 8个月粉丝: 0关注: 0

2021年7月 日 Ξ 四 五 六 27 28 29 30 1 2 3 7 9 10 4 5 6 8 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 30 27 28 29 31 2 3 4 5 6 7 1

搜索

找找看

常用链接

我的随笔 我的评论 我的参与 最新评论 我的标签

我的标签

Unity ToneTuneToolkit(8)

随笔分类

Unity ToneTuneToolkit(8)

随笔档案

2021年7月(7) 2021年6月(10)

阅读排行榜

- 1. <UnityIsPower><010>"com.unity.collab-prox y"问题修复(73)
- 2. [ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某 类型文件的名称(64)
- 3. [ToneTuneToolkit][005]"Sentinel key not foun d (H0007)"问题修复(49)
- 4. <UnityIsPower><008>Unity程序多屏显示设置 技巧(30)
- 5. [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间 转换(26)

```
private void Start()
  tCmpt = GetComponent<Text>();
  newColor = tCmpt.color;
 private void Update()
  TextAlphaFlick();
 /// <summary>
 /// 文字透明度浮动
 /// </summary>
 private void TextAlphaFlick()
 {
  if (floatingValue < maxAlpha && !isFull)
   floatingValue += Time.deltaTime * 10 * speed;
   if (floatingValue >= maxAlpha)
   {
    isFull = true;
   }
  else if (floatingValue > minAlpha && isFull)
   floatingValue -= Time.deltaTime * 10 * speed;
   if (floatingValue <= minAlpha)
    isFull = false;
   }
  newColor.a = floatingValue / 255;
  tCmpt.color = newColor;
 }
}
                                      Flick
```

03.效果没法通过一张jpg来表达……总之就是透明度会来回pingpong,而且没用Math里的Pingpong。

可以设置其最小/最大透明度及闪烁的速度。

改一改还可以用于图片闪烁。

#region Introduction

此工程位于Github,遵从MPLv2.0协议,请根据需求使用。Pull完记得点个Star! 文章仅作抛砖引玉之用,希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些灵感。 此教程系列曾属于"Unity The Great",但由于"Tone Tune Tookit"的诞生,开发组决定

将两个系列进行合并。 如果内容中出现了语混序乱、错鳖字、缺少标点符号的情况还请见谅 互联网精神永存。 Hooray!!! #endregion #region Developer [团队代言人博客] // https://www.cnblogs.com/mirzkisd1ex0/ [开发者邮箱] // dearisaacyang@outlook.com [开发者微信] // wxid_63t8w3035kvp22 [开发者企鹅] // 2957047371 #endregion 分类: Unity ToneTuneToolkit 标签: Unity ToneTuneToolkit 好文要顶 关注我 收藏该文 MirzkisD1Ex0 0 关注 - 0 0 粉丝 - 0 » 下一篇: <UnityIsPower> < 008 > Unity程序多屏显示设置技巧 posted on 2021-06-04 17:22 MirzkisD1Ex0 阅读(20) 评论(0) 编辑 收藏 举报 刷新评论 刷新页面 返回顶部 发表评论 8 编辑 预览 В $\langle I \rangle$ " \sim 支持 Markdown (1) 自动补全 提交评论 退出 [Ctrl+Enter快捷键提交] 【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!

【推荐】阿里云云大使特惠:新用户购ECS服务器1核2G最低价87元/年

【推荐】投资训练营:一杯咖啡的价格,教你学会投资,增加被动收入

【推荐】加州大学伯克利分校高管教育:大数据与数学科学-在线课程

【推荐】和开发者在一起: 华为开发者社区, 入驻博客园科技品牌专区

编辑推荐:

- ·利用 PGO 提升 .NET 程序性能
- · 我给鸿星尔克写了一个720°看鞋展厅
- · 带团队后的日常 (三)
- · 你为什么不想向上汇报?
- ·传统.NET 4.x应用容器化体验 (4)



最新新闻:

- ·躲在手机背后谈恋爱, 2.4亿单身男女的隐秘情事
- ·比起上市,小红书更应去去滤镜
- · 买临期食品的年轻人, 在向"吃喝内卷"低头
- ·他们到虾米音乐"坟前"报喜
- ·揭秘"短视频创业":一年亏50万,一个人就是一支团队
- » 更多新闻...

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0 Powered by .NET 5.0 on Kubernetes