


MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 

随笔- 14 文章- 0 评论- 0 阅读 - 184

<UnityIsPower> <007>通过透明度实现的文字闪烁效果

```
#region Environment
Windows 10
Unity 2020.3.12f1c1 LTS
VSCode 1.57.1
https://github.com/MirzkisD1Ex0/UnityIsPower
#endregion
```

非常简陋，自己都怀疑代码是否符合编程逻辑。
通过控制文字色彩透明度实现闪烁效果。

01.搭建一个简单的场景，新建脚本并挂在文字对象上。

公告

昵称: MirzkisD1Ex0
园龄: 7个月
粉丝: 0
关注: 0

<							2021年6月							>						
日	一	二	三	四	五	六														
30	31	1	2	3	4	5														
6	7	8	9	10	11	12														
13	14	15	16	17	18	19														
20	21	22	23	24	25	26														
27	28	29	30	1	2	3														
4	5	6	7	8	9	10														

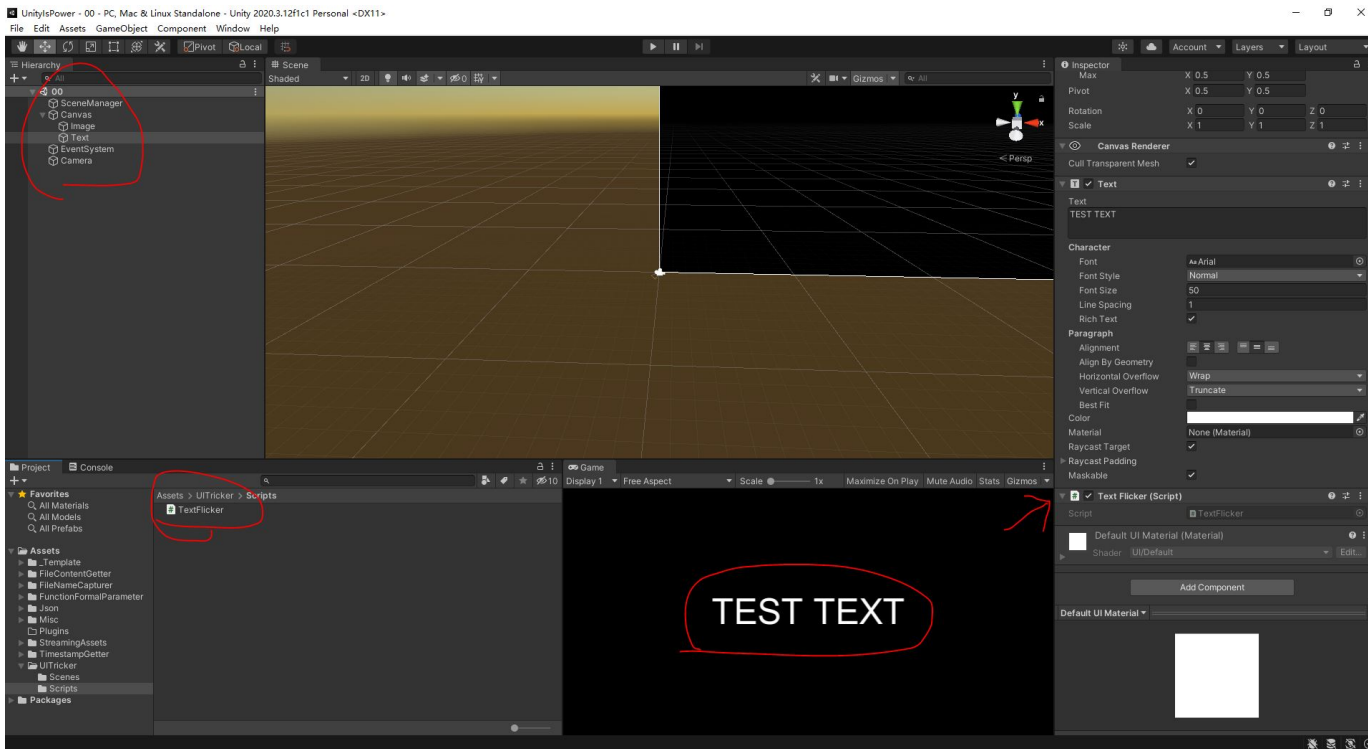
搜索

找找看

谷歌搜索

常用链接

我的随笔
我的评论
我的参与
最新评论
我的标签



随笔档案

2021年6月(10)

2021年5月(3)

2020年12月(1)

阅读排行榜

1. <UnityIsPower> <001> 获取指定目录下指定类型的所有文件的名称(55)
2. <UnityTheGreat> <010> com.unity.collab-proxy 报错解决方案(24)
3. <UnityIsPower> <005> "Sentinel key not found (H0007)" 问题修复(15)
4. <UnityIsPower> <002> 利用 UnityWebRequest 获取时间戳及日期时间转换(15)
5. <UnityTheGreat> <008> 单程序多显示器设置技巧(12)

02.复制粘贴修改修改就能用了。

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

namespace UITricker

{

/// <summary>

/// 文字闪烁特效

/// </summary>

public class TextFlicker : 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;
private Text tCmpt;
```

```
private void Awake()
{
    tCmpt = GetComponent<Text>();
    newColor = tCmpt.color;
}
```

```
private void Update()
{
    TextAlphaFlick();
}
```

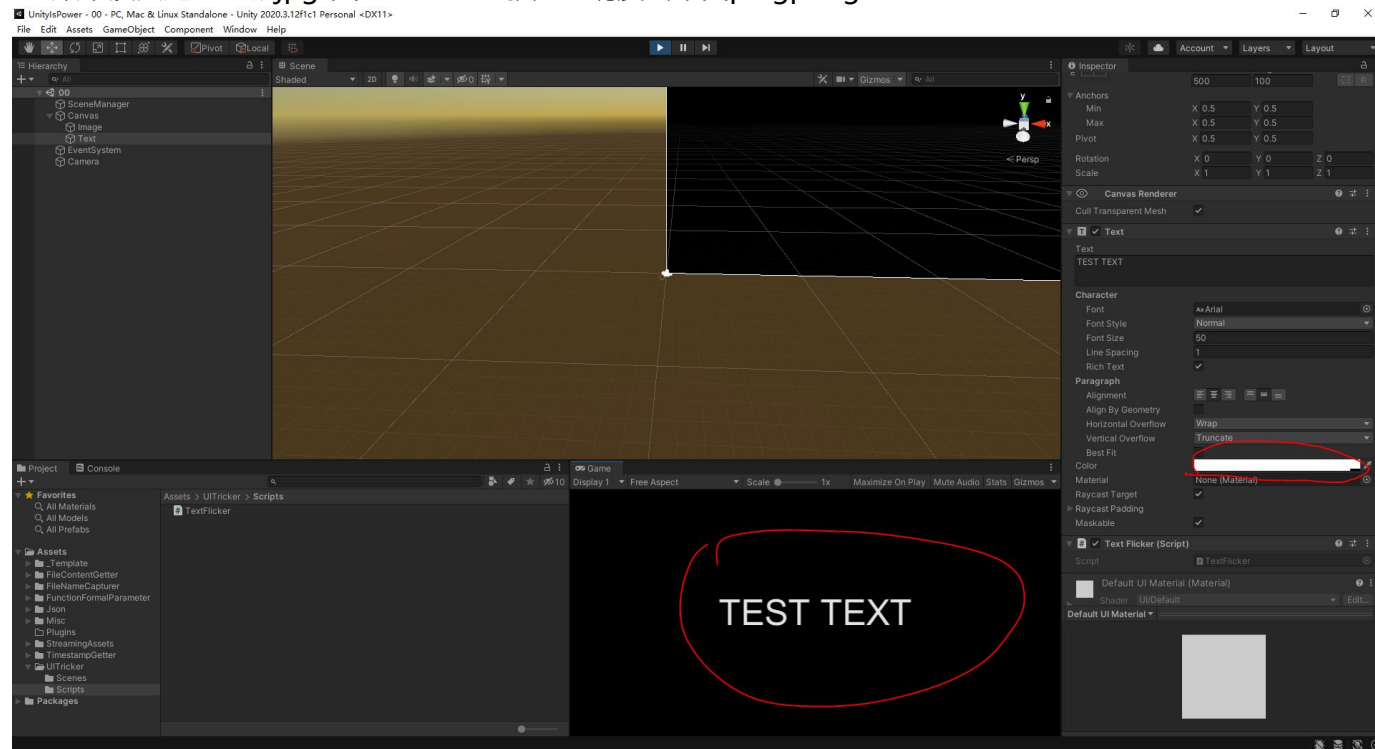
```
/// <summary>
/// 文字透明度浮动
/// </summary>
private void TextAlphaFlick()
{
    if (floatingValue < maxAlpha && !isFull)
    {
        floatingValue += Time.deltaTime * 10 * speed;
        if (floatingValue >= maxAlpha)
        {
            isFull = true;
        }
    }
    else if (floatingValue > minAlpha && isFull)
    {
        floatingValue -= Time.deltaTime * 10 * speed;
        if (floatingValue <= minAlpha)
```

```

    {
        isFull = false;
    }
}
newColor.a = floatingValue / 255;
tCmpt.color = newColor;
}
}
}
}
}

```

03.效果没法通过一张jpg来表达.....总之就是透明度会来回pingpong。



#region Notes

本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收获。
如果内容中出现了语混序乱、错别字、缺少标点符号的情况还请见谅
此工程在Github上完全开源，请随意取用。

互联网精神永存。Hooray!
#endregion

好文要顶

关注我

收藏该文







MirzkisD1Ex0
关注 - 0
粉丝 - 0

0

0





« 上一篇: <UnityIsPower> <006> "Unity-VsCode无代码提示"问题修复
» 下一篇: <UnityTheGreat> <008> 单程序多显示器设置技巧

posted on 2021-06-04 17:22 MirzkisD1Ex0 阅读(8) 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

编辑 预览

B    

支持 Markdown

 自动补全

提交评论 退出

[Ctrl+Enter快捷键提交]

【推荐】百度智能云618年中大促，限时抢购，新老用户同享超值折扣

【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!

【推荐】618好物推荐：基于HarmonyOS和小熊派BearPi-HM Nano的护花使者

【推荐】阿里云爆品销量榜单出炉，精选爆款产品低至0.55折

编辑推荐：

- 高性能队列设计
- .Net Core with 微服务 - Seq 日志聚合
- 嵌入式行业入行3年的一点小感想
- 解 Bug 之路 - ZooKeeper 集群拒绝服务
- Web 动画原则及技巧浅析

最新新闻：

- 开放星团NGC 330中散落的恒星向我们展示了哈勃太空望远镜的新发现
- 老车主被“割韭菜”怒维权 疑似理想官方回应：神逻辑甩锅让特斯拉都服
- 腾讯朋友APP再次关停：主打真实社交、4年前被放弃
- 442.2米最长复兴号智能动车组震撼实拍！一圈跑道都放不下

· 仅19元! 中国航天推出太空寄信服务: 可寄往中国空间站
» [更多新闻...](#)

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0
Powered by .NET 5.0 on Kubernetes