**UNITY动态字体BUG说明**

**问题：**

使用NGUI及Unity的动态字体绘制文字的时候，打开两个ui界面切换的时候，文字会闪烁。

**说明：**

UNITY的动态字体。通过RequestCharactersInTexture函数向Font请求更新文字信息，然后使用GetCharacterInfo获取文字信息来渲染。在调用GetCharacterInfo的时候要保证所有文字都通过RequestCharactersInTexture请求过了。

如果请求的时候，Font内部维护的texture不够用了，就会触发textureRebuilt的回调，通知外部使用Font的对象，其内部的texture被更新了，外部应该处理。

Unity的Font默认的texture大小是256x256，在纯英文字体的情况下，是完全够用了。但是汉字、日文等东方字体就完全不够了。而之前说的那两个插件的使用方式都是绘制文字的时候请求一段，如果unity的刷新回调触发，则重新刷新所有的文本控件。因为一般情况下我们一次请求的文字不会很多，使用的texture不会超过256x256，unity不会自动扩展texture大小。而我们在回调函数中重新刷新字体的时候，又很容易出现texture不够的情况，这样就触发了另一次刷新回调。于是就会不停刷新的情况。

简单的实现方式就是让unity的texture的足够大，不会动态的改变大小，就不会出现问题，由于texture是unity内部维护，我们没有控制权限，引擎也没有给我留设置大小的接口，所以我们只能通过给字体RequestCharactersInTexture的方式来让unity自动的扩充texture。

经测试我们的游戏字体texture在512\*512的大小下没有问题。

**解决方案：**

可以在一个游戏开始的页面中增加一个label，显示方式设置隐藏，内容设置一个字库，这样游戏在初始化这个页面的时候就会将整个字库的文字渲染在texture中，texture将会自动被大，游戏中在UITopBar的prefab中增加了一个label的标签，将texture的大小扩展到了1024\*1024。问题解决。