

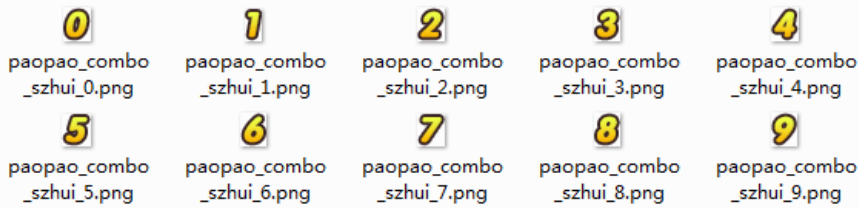
## 使用美术图片数字

参考网址：[http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_89d90b7c0102vk20.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_89d90b7c0102vk20.html)

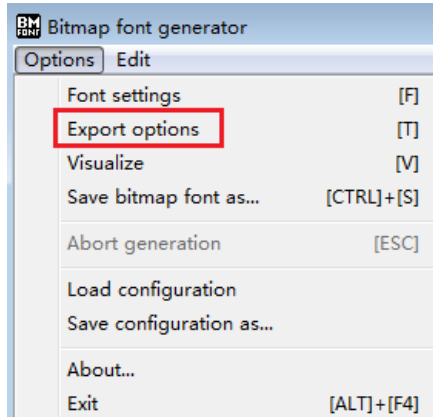
制作BMFont字体

工具下载地址为：<http://download.csdn.net/detail/hejianchun1314/6772301>

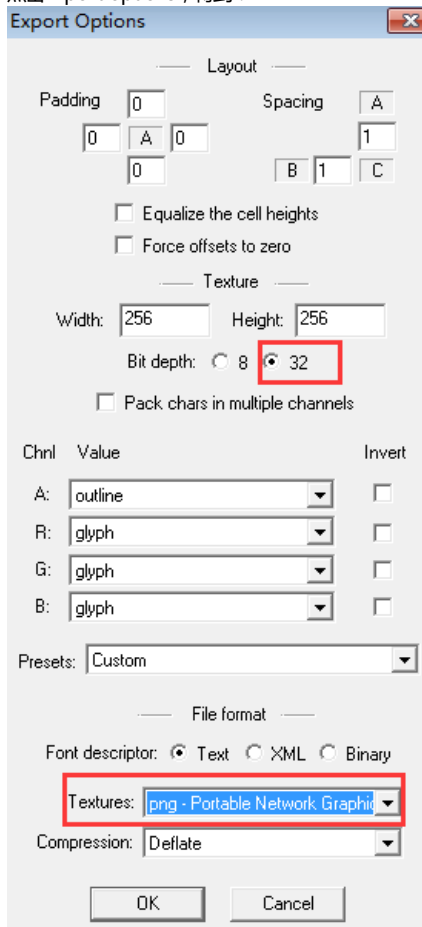
图片资源准备：



打开BMFont制作工具：

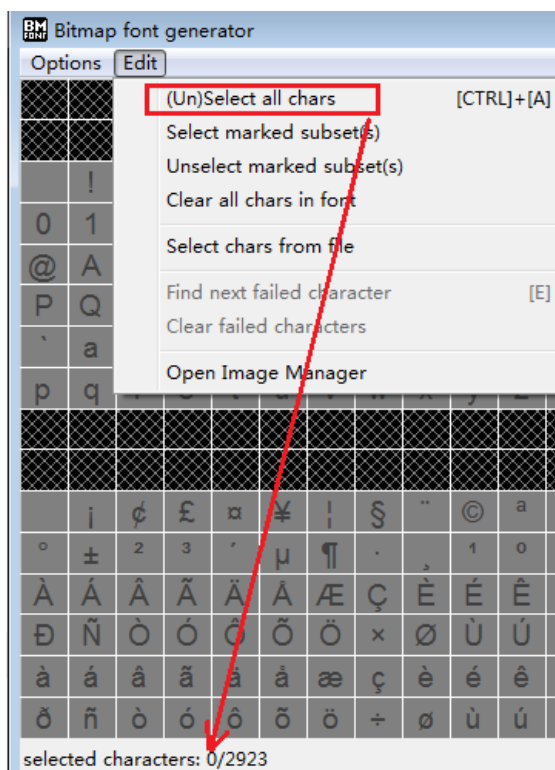


点击Export options，得到：



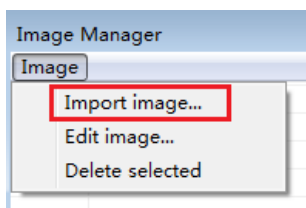
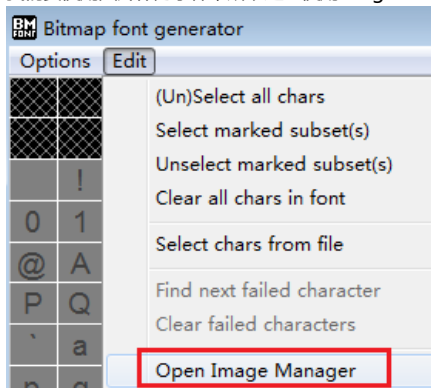
设置颜色位以及导出图片的类型为png。

接着点击Edit菜单：

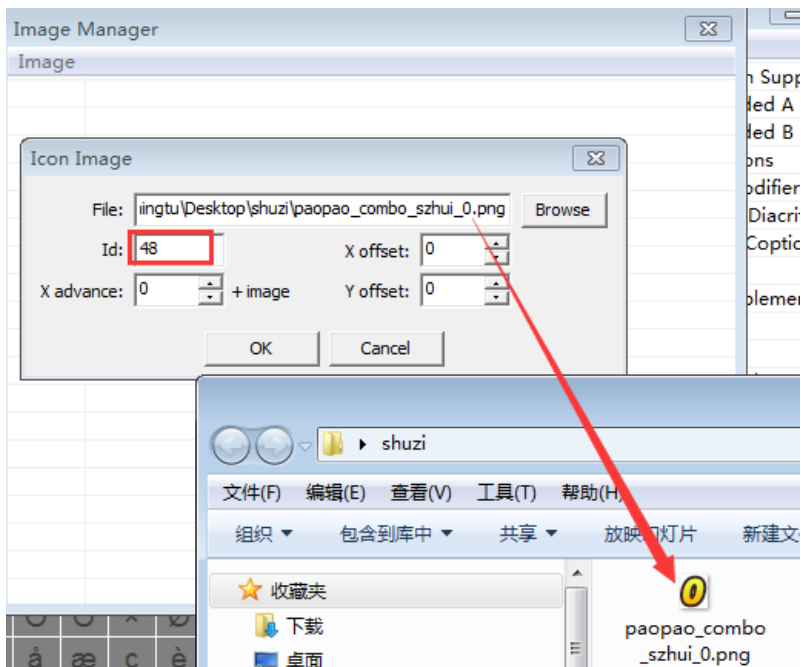


将所有的字符集清空，因为我们要重新制作了。

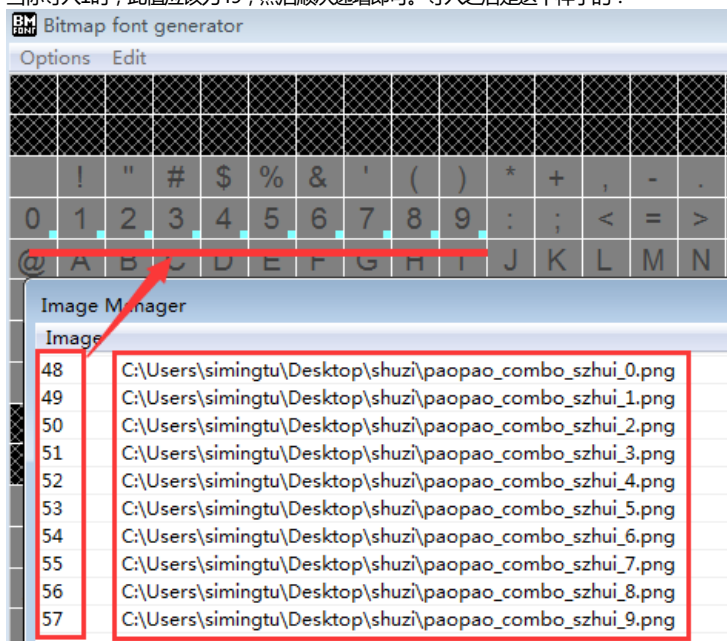
我们要使用图片作为字体，所以这里使用Image Manager：



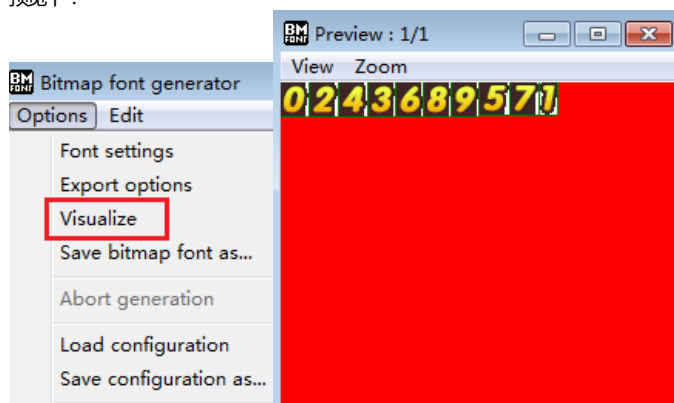
然后一个一个将图片导入。



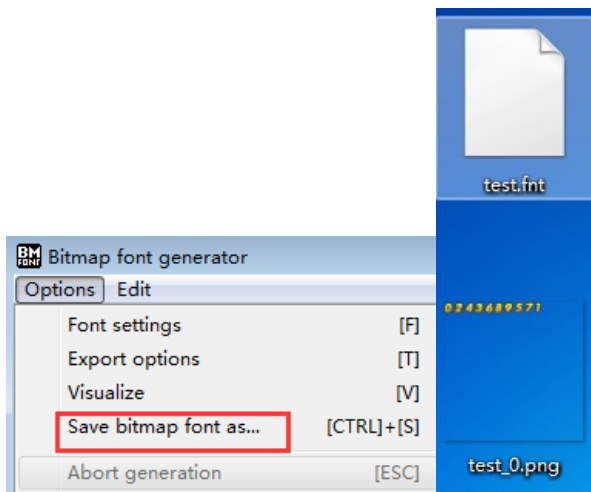
比如上面导入一个0图片，然后注意将Id设置为48，因为这个是0的ASCII值哦。  
当你导入1时，此值应该为49，然后顺次递增即可。导入之后是这个样子的：



预览下：



然后导出：



ok，至此BME制作完毕。

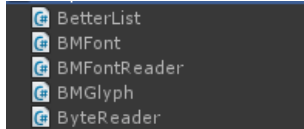
下面是在unity中使用：

1、准备NGUI包

NGUI Next-Gen UI 3.8.2.unitypackage

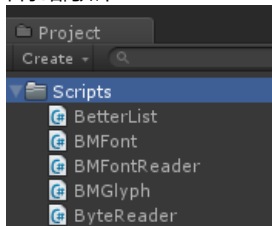
网上很容易找到，当然不同的版本ngui有所不同，所以尽量还是使用这里使用的版本。

2、建立工程1导入此包，找到如下的几个脚本：



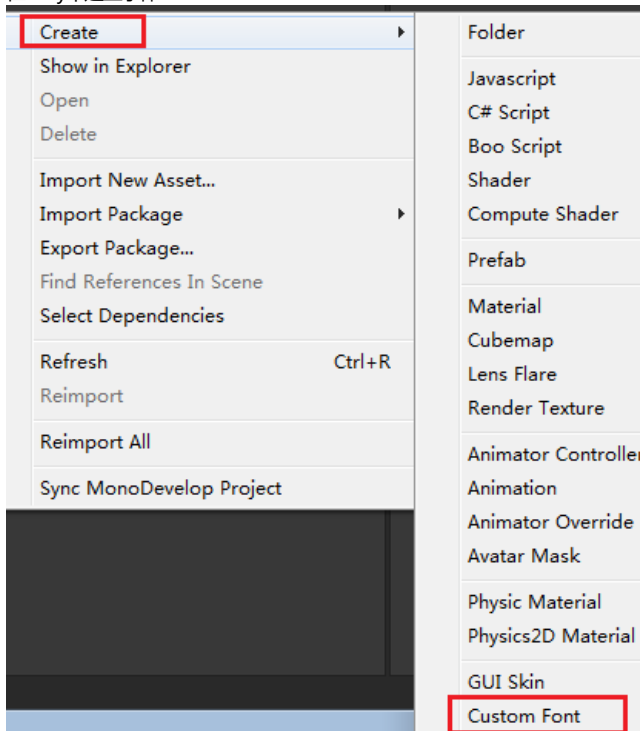
对，就是5个脚本，单独拷贝出来即可。此时你可以建立工程2了，这个工程2就包含这个5个脚本。

目录结构如下：

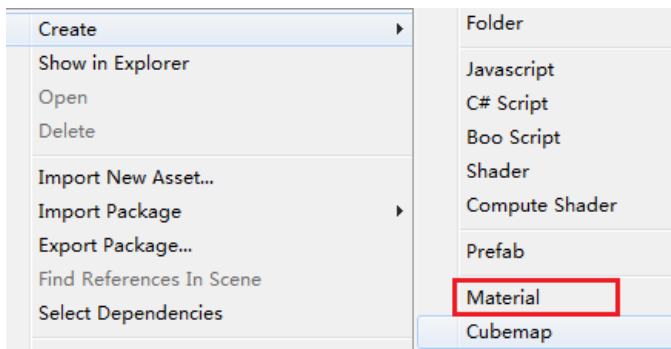


ok，此时准备工作完毕。

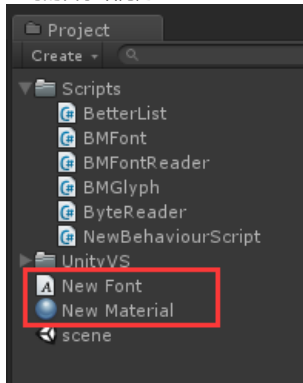
在unity中建立字体：



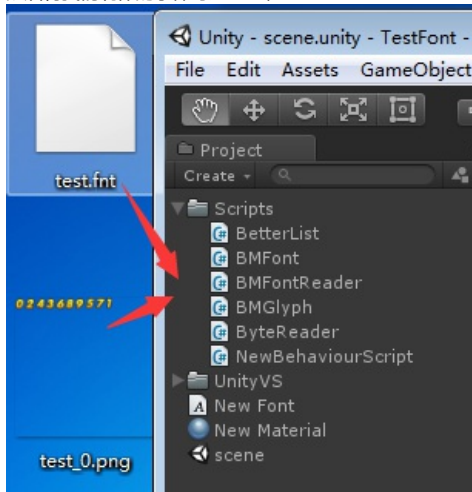
然后建立一个材质：



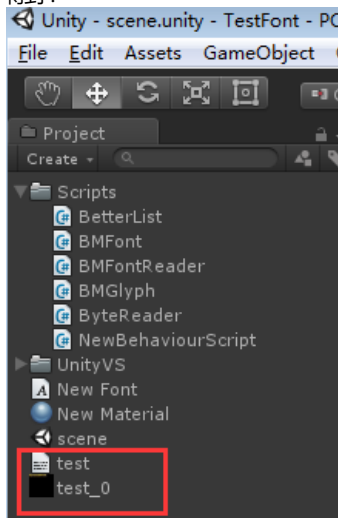
此时的目录结构为：



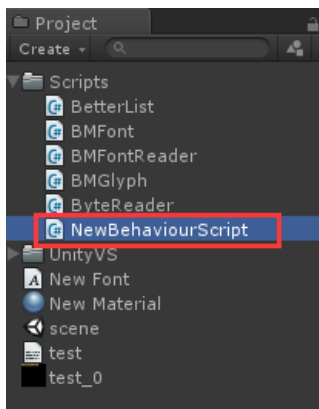
然后将我们制作的字体导入此工程：



得到：



建立处理脚本：



内容如下：

using UnityEngine;

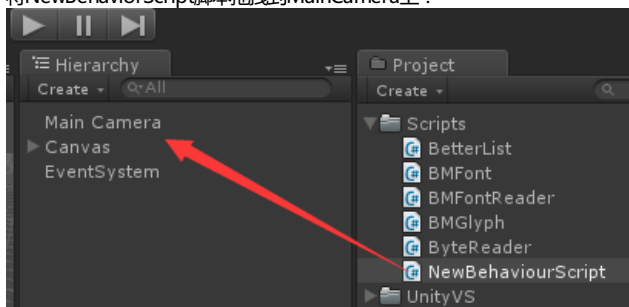
using System.Collections;

```
public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour {
```

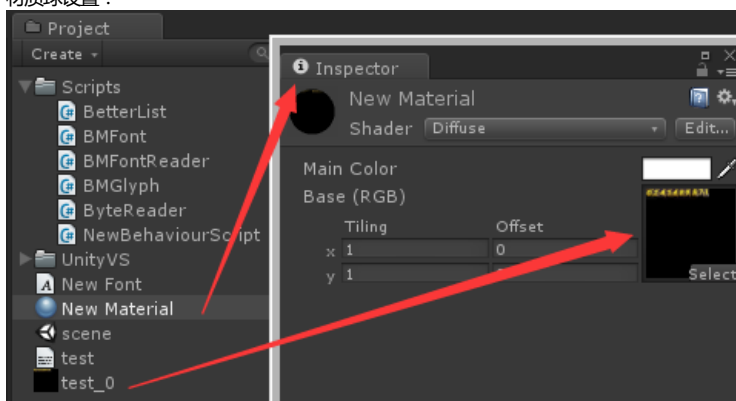
```
    public Font m_myFont;
    public TextAsset m_data;
    private BMFont mbFont = new BMFont();
    void Start()
    {
        BMFontReader.Load(mbFont, m_data.name, m_data.bytes); // 借用NGUI封装的读取类
        CharacterInfo[] characterInfo = new CharacterInfo[mbFont.glyphs.Count];
        for (int i = 0; i < mbFont.glyphs.Count; i++)
        {
            BMGlyph bmInfo = mbFont.glyphs[i];
            CharacterInfo info = new CharacterInfo();
            info.index = bmInfo.index;
            info.uv.x = (float)bmInfo.x / (float)mbFont.texWidth;
            info.uv.y = 1 - (float)bmInfo.y / (float)mbFont.texHeight;
            info.uv.width = (float)bmInfo.width / (float)mbFont.texWidth;
            info.uv.height = -1f * (float)bmInfo.height / (float)mbFont.texHeight;
            info.vert.x = (float)bmInfo.offsetX;
            //info.vert.y = (float)bmInfo.offsetY;
            info.vert.y = 0f; // 自定义字库UV从下往上，所以这里不需要偏移，填0即可。
            info.vert.width = (float)bmInfo.width;
            info.vert.height = (float)bmInfo.height;
            info.width = (float)bmInfo.advance;
            characterInfo[i] = info;
        }
        m_myFont.characterInfo = characterInfo;
    }
}
```

Ok，都准备好。下面进入最后运行的阶段了。

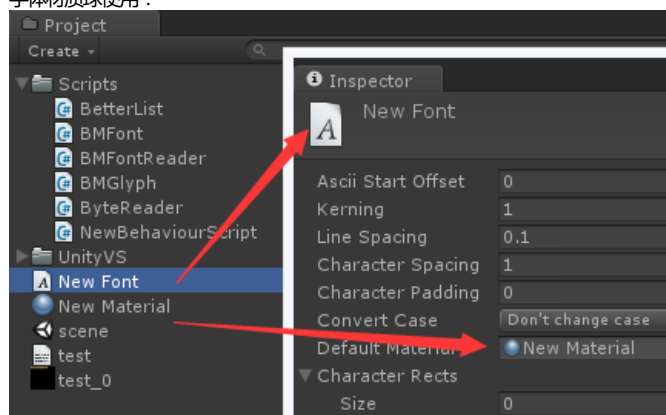
将NewBehaviorScript脚本拖拽到MainCamera上：



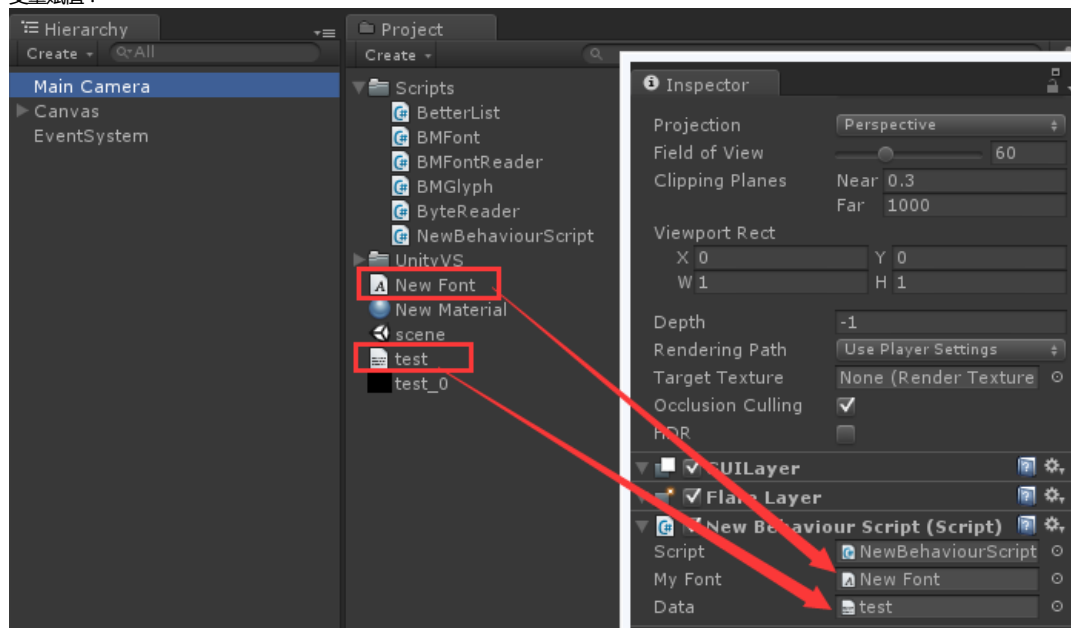
材质球设置：



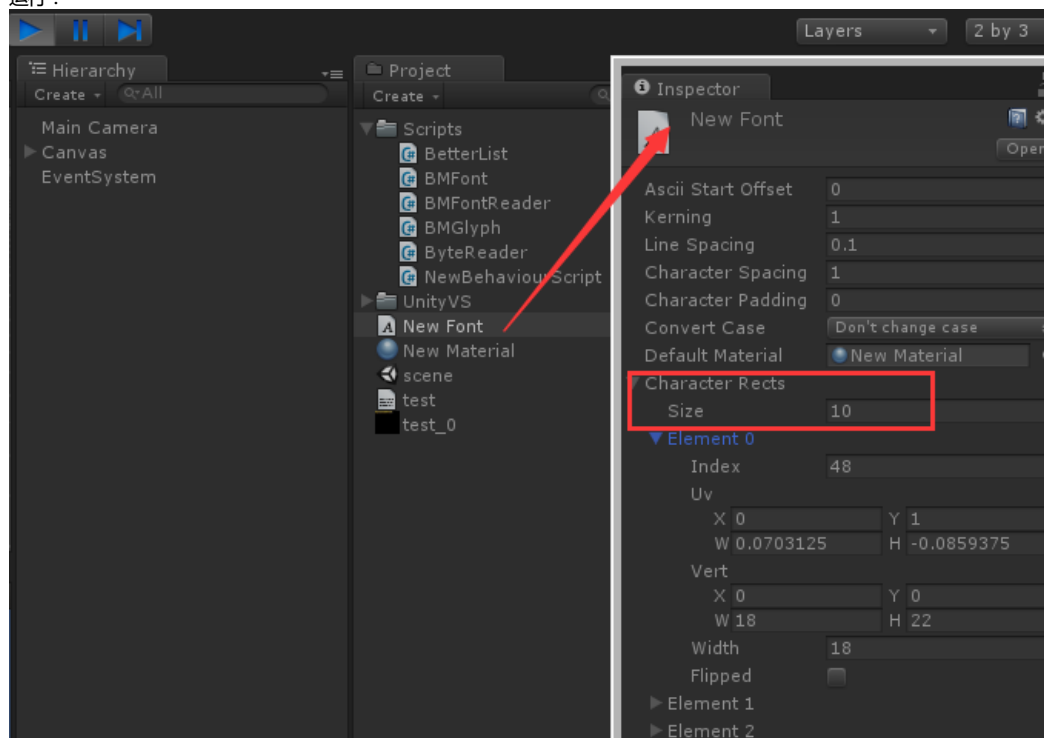
字体材质球使用：



变量赋值：

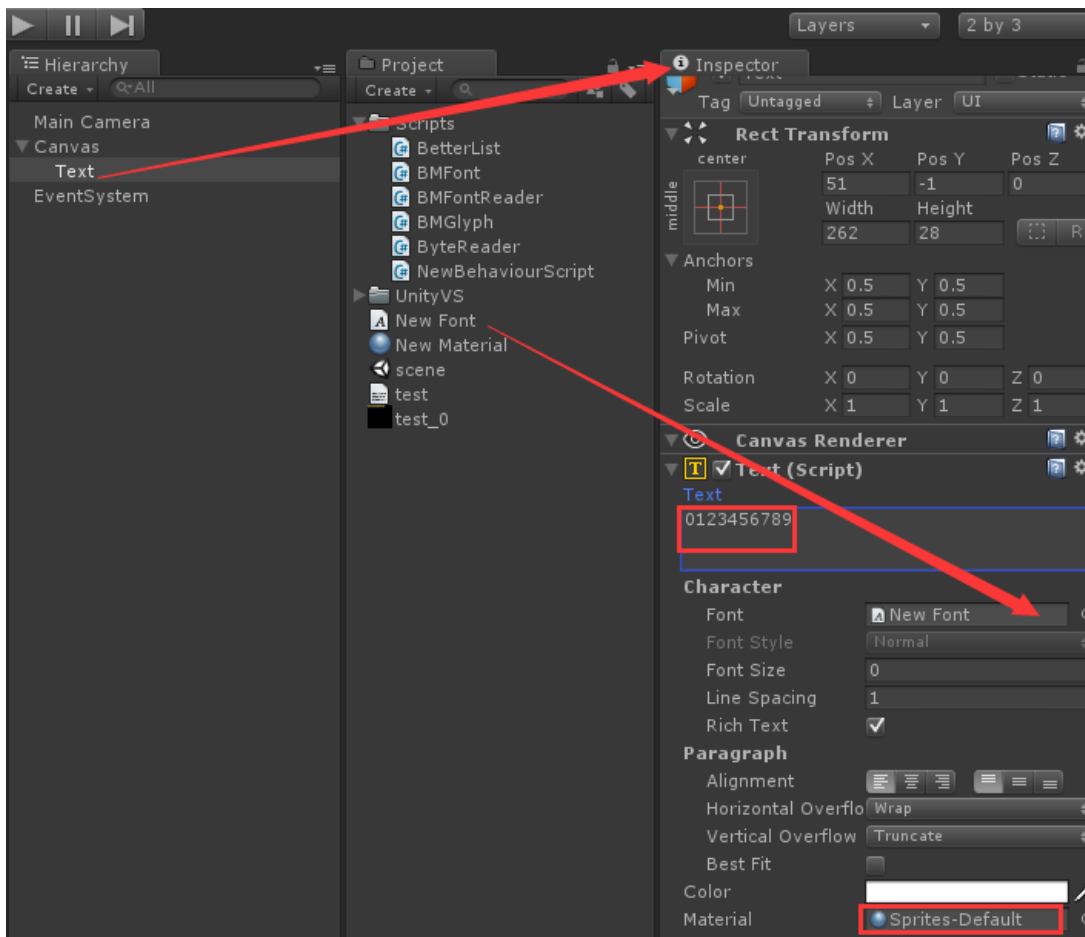


运行：

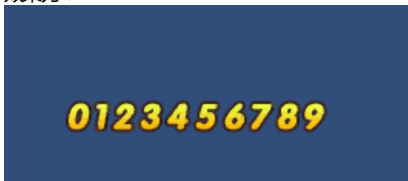


ok，至此我们的NewFont就制作好了。

下面是使用：



建立一个Text即可。然后设置字体，以及材质，注意这里的材质为Sprites-Default。  
效果为：



哈哈，到此结束，thx。