

he_wen_jian的专栏

[目录视图](#) [摘要视图](#) [RSS 订阅](#)

个人资料



he_wen_jian

访问：**126356**次
积分：**1702**
等级：**BLOG > 4**
排名：**第10220**名

原创：**12**篇 转载：**181**篇
译文：**4**篇 评论：**11**条

文章搜索

文章分类

[Away3D](#) (9)
[flash](#) (24)
[AIRKinect](#) (1)
[VC++](#) (19)

来源：[ngui](#)

[OpenGL&&DirectX](#) (3)
[Ubuntu](#) (1)
[C/C++基础](#) (27)
[Oracle](#) (2)
[unity3D](#) (38)
[C/C++ 二叉树](#) (1)
[Windows](#) (1)
[学习资讯](#) (2)
[c++手记](#) (8)
[Co](#) (0)
[Cocos2d](#) (18)
[Kinect+高清摄像头](#) (1)
[无法获取RGB问题](#) (1)
[Metario](#) (1)
[JSP](#) (1)

文章存档

[2014年12月](#) (6)
[2014年11月](#) (3)
[2014年10月](#) (3)

[HTML 5全掌控](#) [那些年我们追过的Wrox精品红皮计算机图书](#) [PMBOK第五版精讲视频教程](#) [CSDN JOB带你坐飞机回家过年](#)

Unity3D-NGUI动态加载图片

分类：[unity3D](#) 2014-04-02 20:44 1727人阅读 [评论\(0\)](#) [收藏](#) [举报](#)

NGUI提供了很方便的UIAtlas，其主要作用是改进DrawCall，把众多图片整合在一张贴图上，由于UNITY3D简单易用的好处，所以只是用原生的GUI很容易忽视DrawCall的问题，所以NGUI为了改进，才有了UIAtlas。当然NGUI还做了很多优化。

这里主要还是介绍如何利用UISprite来动态的加载图片。NGUI所提供的UIAtlas虽然好用，但只能在Editor内生成贴图和prefab以供UISprite使用，游戏资源与游戏本体尽可能的分离，特别是游戏资源需要动态更新的情况。很多时候，都需要动态加载，这就需要UIAtlas。

这里主要介绍2个方法。

方法1：直接在代码中创建和设置UIAtlas并对UISprite进行显示。这种方法可以对任何零散的贴图进行加载，但缺点是浪费DrawCall，主要应用在特别零散的贴图资源上。



```
public void ImageLoad(Texture2D tex) {
```



```
    {  
        if(tex == null)  
        {  
            return;  
        }  
        if(tex.name == m_img.spriteName)  
        {  
            return;  
        }  
        //准备对象和材质球  
        if(m_uiAtlas == null)  
        {  
            Material mat;  
            Shader shader = Shader.Find("Unlit/Transparent Colored");  
            mat = new Material(shader);  
            m_uiAtlas = this.gameObject.AddComponent<UIAtlas>();
```

2014年09月 (6)

2014年08月 (1)

展开

阅读排行

FLASH与密码学-常用加解密 (5504)

使用Adobe Flash CS6 刷 (4639)

Flash AS3.0 动画学一 (4117)

Unity3D碰撞检测 及 Trig (3629)

as3.0像素级碰撞检测 (3383)

flash actionscript 3.0 发 (3027)

flash本地存储数据Share (2895)

Flash Socket 的基本通讯 (2427)

Kinect for Windows SDK (2157)

Flash游戏存档文件 .sol (2093)

评论排行

Unity入门教学：圆形小地图 (2)

Flash 大图片按比例自动 (2)

AIR 文件拖拽，AIR内部 (1)

Unity3D学习：结合Kinect (1)

as3.0像素级碰撞检测 (1)

解决flash中图片缩放的问题 (1)

网络游戏同步问题 (1)

Unityios平台GPS地址定位 (1)

flash本地存储数据Share (1)

Graphics.drawTriangles (0)

推荐文章

* 浅析总结 Java 内部类的一些使用与梳理

* Qt for iOS, Qt 与Objective C混合编程

* 教你写Android ImageLoader框架的基本架构

* 三大运营商的游戏“刷机”漏洞解决方案

* 百度地图开发（二）之添加覆盖物 上 地理信息和后地理信息

最新评论

Unity入门教学：圆形小地图制作直行的螃蟹:看了好几个做圆形小地图的 也就这个能用

Unity入门教学：圆形小地图制作直行的螃蟹:我能加你扣扣吗？刚学unity不久，shader方面毫无头绪啊，或者您老推荐两本给力的书看看也行啊！...

网络游戏同步问题
清天灵月: LZ 像这样的文章如果能配个图，这样读者理解就能轻松许多了！


Unityios平台GPS地址位置定位chair2012: 这个代码不对啊，请问楼主有自己测试过吗

as3.0像素级碰撞检测
nimomoe: 谢谢 前来学习

AIR 文件拖拽，AIR内部的拖拽z71166971: 请问下 能否支持批量拖拽？能否依次获取？

解决flash中图片缩放的锯齿问题

```
m_uiAtlas.spriteMaterial = mat;
}
//设定贴图
m_uiAtlas.spriteMaterial.mainTexture = tex;
m_uiAtlas.coordinates = UIAtlas.Coordinates.Pixels;
//为对应UISprite接口，给Atlas加对象
UIAtlas.Sprite sprite = new UIAtlas.Sprite();
sprite.name = tex.name;
sprite.outer = sprite.inner = new Rect(0f, 0f, tex.width, tex.height);
m_uiAtlas.spriteList.Clear();
m_uiAtlas.spriteList.Add(sprite);
//设置完成
m_img.atlas = m_uiAtlas;
m_img.spriteName = tex.name;
}
}
```



方法2：将整个UIAtlas及其贴图打包，而后形成资源，驻留在内存中（仅仅是指向资源的指针），UNITY3D会根据引用来确定贴图是否直接放实际内存中。这种方法更适合ICON之类有规律可以配置整合的资源。缺点是需要维护。



//从资源文件夹加载打包成assetBundle的ICON资源文件

```
private IEnumerator LoadResIcon()
{
    //准备好资源们
    string strFormat = ResourcePath.GetPath() + "UI/{0}";
    string strFilePath = "";
    for(int i = 0 , nMax = GameConfig.Instance.IconSet.strIcons.Length; i < nMax ; i++)
    {
        string strAssetName = GameConfig.Instance.IconSet.strIcons[i];

        strFilePath = string.Format(strFormat, strAssetName);

        WWW tmp_www = null;

        try
        {
            tmp_www = new WWW(strFilePath);
        }
        catch
        {
            tmp_www = null;
        }
        if(tmp_www==null)
        {
            continue;
        }
        yield return tmp_www;
        if(tmp_www.error !=null)
        {
            tmp_www.Dispose();
            tmp_www = null;
        }
    }
}
```

澄清寰宇: 这个好精彩学写了

Unity3D学习: 结合Kinect进行游
澄清寰宇: 感觉很有趣呀

flash本地存储数据SharedObjec
澄清寰宇: 还没弄过这个先了解一
下

Flash 大图片按比例自动缩放
he_wen_jian: 图片问题吧

```

        yield break;
    }

    AssetBundle tmp_assetBundle = tmp_www.assetBundle;
    tmp_www.Dispose();
    tmp_www = null;

    UIAtlas atlas = tmp_assetBundle.Load(strAssetName, typeof(UIAtlas)) as UIAtlas;
    tmp_assetBundle.Unload(false);

    GameConfig.Instance.IconSet.SaveUIAtlas(i, atlas);
}

yield return null;
}

```



管理UIAtlas



```

public class IconSet
{
    public string[] strIcons =
    {
        "A1_Atlas",
        "A2_Atlas",
        "A3_Atlas",
    };
    public UIAtlas[] m_AtlasData;
    Dictionary<string, int> m_dicIcon;
    public IconSet()
    {
        m_AtlasData = new UIAtlas[strIcons.Length];
        m_dicIcon = new Dictionary<string, int>();
    }
    //保存Atlas的完整信息
    public void SaveUIAtlas(int nIndex, UIAtlas UIvalue)
    {
        m_AtlasData[nIndex] = UIvalue;
        foreach (string iconNames in UIvalue.GetListOfSprites())
        {
            m_dicIcon[(string)iconNames.Clone()] = nIndex; //将所有的ICONNAME信息记录并且绑定成索引，
            以便查找
        }
    }
    //根据ICONNAME找出对应UIATLAS
    public UIAtlas FindAtlasBySpriteName(string name)
    {
        int nAtlasIndex = 0;
        if (m_dicIcon.TryGetValue(name, out nAtlasIndex))
        {
            return m_AtlasData[nAtlasIndex];
        }
        return null;
    }
}

```



实际使用的范例:

```
//设置显示对象
UISprite sprite = this.GetComponent<UISprite>();
sprite.atlas = GameConfig.Instance.IconSet.FindAtlasBySpriteName("Icon001");
sprite.spriteName = "Icon001";
```

总结:

以上两种方法基本能够应对大部分UI的现实问题，ImageLoader本身传入的是Texture2D，所以，即便是RenderTexture也没问题，都能与NGUI和谐相处。加以扩展的话，就是让另一个摄像机导出的东西和当前NGUI摆的UI结合。

- 上一篇
- Unity3D研究院之两种方式播放游戏视频
- 下一篇
- Unity3D-NGUI动态加载图片2

主题推荐

unity3d ngui dictionary 对象 图片

猜你在找

android牛人博客	理解Scroll View
cocos2d-x32游戏开发 lua 类 继承 面向对象	A搜索算法附带可运行源码
c++解析excel的方法tinyXml	unity制作连连看小教程
lua loadstring与loadfile	Android工程的自动创建编译并生成apk
C#Invoke的意义	滑轮控件研究六GestureDetector的简单应用利用手势进

准备好了么？跳 吧 ！

更多职位尽在 CSDN JOB

unity3d游戏程序员	我要跳槽	Unity3D引擎资深开发工程师	我要跳槽
南京遨游堂网络科技有限公司	8-20K/月	上海点点乐信息科技有限公司	面议
Unity3D研发工程师	我要跳槽	U3D-Unity3D客户端程序	我要跳槽
深圳市岂凡网络有限公司	18-30K/月	北京乐动卓越科技有限公司	10-20K/月



查看评论

暂无评论

您还没有登录,请[\[登录\]](#)或[\[注册\]](#)

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题 Hadoop AWS 移动游戏 Java Android iOS Swift 智能硬件 Docker OpenStack
VPN Spark ERP IE10 Eclipse CRM JavaScript 数据库 Ubuntu NFC WAP jQuery
BI HTML5 Spring Apache .NET API HTML SDK IIS Fedora XML LBS Unity
Splashtop UML components Windows Mobile Rails QEMU KDE Cassandra CloudStack
FTC coremail OPhone CouchBase 云计算 iOS6 Rackspace Web App SpringSide Maemo
Compuware 大数据 aptech Perl Tornado Ruby Hibernate ThinkPHP HBase Pure Solr
Angular Cloud Foundry Redis Scala Django Bootstrap

