**GUI的淡入淡出**

Posted on 2013年05月12日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 100 次

单击按键“A”（随意改变），可以控制GUIText马上显示出来，然后淡出；按住按键“A”，可以使GUIText淡入，如果抬起按键则淡出。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **var** fadeSpeed : **float**=0.5;*//透明度变化的速度* |
| 02 | **private** **var** StartTime : **float**=1;*//最开始的等待时间* |
| 03 | **private** **var** timeLeft:**float**=0.5;*//流逝的时间* |
| 04 | function Awake () { |
| 05 | timeLeft = fadeSpeed; |
| 06 | } |
| 07 | function Update () { |
| 08 | **if** (StartTime > 0){ |
| 09 | StartTime = StartTime &minus;Time.deltaTime; |
| 10 | } **else** { |
| 11 | **if** (Input.GetKey(KeyCode.A)){*//随便定义一个按键* |
| 12 | fade(\*\*\*e); |
| 13 | }**else**{ |
| 14 | fade(**false**); |
| 15 | } |
| 16 | } |
| 17 | } |
| 18 | function fade(direction:boolean){ |
| 19 | **var** alpha; |
| 20 | **if** (direction){ |
| 21 | **if** (guiText.material.color.a < 1){ |
| 22 | timeLeft = timeLeft &minus; Time.deltaTime; |
| 23 | alpha = (timeLeft/fadeSpeed);*//利用时间的比例来确定阿尔法的值* |
| 24 | guiText.material.color.a=1&minus;alpha; |
| 25 | } **else** { |
| 26 | timeLeft = fadeSpeed; |
| 27 | } |
| 28 | } **else** { |
| 29 | **if** (guiText.material.color.a > 0){ |
| 30 | timeLeft = timeLeft &minus; Time.deltaTime; |
| 31 | alpha = (timeLeft/fadeSpeed); |
| 32 | guiText.material.color.a=alpha; |
| 33 | } **else** { |
| 34 | timeLeft = fadeSpeed; |
| 35 | } |
| 36 | } |
| 37 | } |