**Unity3D中ISO中文字体显示注意事项**

Posted on 2013年03月21日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c)/被围观 288 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中ISO中文字体显示需注意三点：

1.字体导入时dynamic字符模式只支持在mac和pc的standalone，对ios不支持。所以ios字体只能选择Unicode字符模式。

2.ttf字体文件在导入到Unity中如果显示模糊，则在ios上会显示不出。可以调整导入时的font size设置,如果在scene窗口中显示为非常清晰，则ios上没问题。

3.如果脚本代码中有中文，一定要把代码文件保存为utf-16编码格式， unitron(默认代码编辑器)可以选中菜单text ->text encoding ->unicode (utf-16)。