**Unity3D中显示中文基本方法**

Posted on 2013年07月15日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 30 次

1.在windows的Font文件夹下弄来一个中文字体比如宋体.ttf，把这个字体文件放在Unity3D的Assets目录下。这样Unity3D就会自动加载这个字体。

2.建立一个GUISkin使用这个字体。Assets->Creat->GUI Skin。建立好GUISkin后点开属性，最上面Font项的字体改为新加入的中文字体。

创建C#脚本测试一下：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 |  |
| 03 | **using** System.Collections; |
| 04 |  |
| 05 | **public** **class** Font : MonoBehaviour { |
| 06 |  |
| 07 | **public** GUISkin mySkin; |
| 08 |  |
| 09 | **void** OnGUI(){ |
| 10 |  |
| 11 | **if**(mySkin){ |
| 12 |  |
| 13 | GUI.skin = mySkin; |
| 14 |  |
| 15 | } |
| 16 |  |
| 17 | GUI.Button(new Rect(10,10,50,50),“字体显示测试”); |
| 18 |  |
| 19 | } |
| 20 |  |
| 21 | } |