**Unity3D中更改物体透明度**

Posted on 2013年02月27日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 315 次

在[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中让某个物体透明，以一个立方体为例。

菜单：GameObject->Create Other->Cube，这样就在场景中创建了一个立方体，随便导入一张图片。

然后选中它，就可以在右侧的inspector窗口中看到它的所有属性，将刚才导入的图片直接从Hierarchy视图中拖拽到立方体的属性窗口的空白处。这时候你就会发现Material下面多出一个Shader的东西，这个东西有一项是texture，它里面就是我们刚才拖进去的图片，在看看立方体上面已经是被我们的图片所覆盖了。

在shader右侧的下拉框中，选择transparant->Diffuse。完了后点击main color的右侧的白色矩形框（这里是设置立方体的颜色），弹出的框里面，有设置red, green, blue, Aphla, 分别用它们的首字母替代的，我们调整A的值，默认是255， 就是完全不透明，0是完全透明。接下来就根据你的需要调整就可以了。