**Unity3D如何实现UI的旋转**

Posted on 2013年04月08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 200 次

**Unity3D**如何实现UI的旋转？现在的demo里用的2D显示是　GUI.DrawTexture(); 使用矩阵的旋转来做，使用一个临时变量保存正常的矩阵，调用函数：

static function RotateAroundPivot (angle : float, pivotPoint : Vector2) : void

来进行旋转（ScaleAroundPivot可以用来缩放），第一个参数为旋转角度，从当前状态顺时针旋转的度数。第二个为中心点。做完相应操作，还原矩阵。

[**Unity3D代码**](http://www.unitymanual.com/category/script)如下：

var n : int;

function OnGUI()

{

n++;

var oldMatrix : Matrix4x4 = GUI.matrix;

GUIUtility.RotateAroundPivot(n,Vector2(100,100));

GUI.Button( Rect(100,100,100,100), "Rotation" );

GUI.matrix = oldMatrix;

GUI.Button( Rect(200,200, 100,100),"static" );

}