**Unity3D插件：uniSWF操作注意事项**

Posted on 2013年07月09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 52 次

Unity3D有很多插件，uniSWF就是其中的一个。它可以把Flash做的UI可以导入到Unity3D中使用，非常方便，而且也可以做的很精致。但是也需要去注意uniSWF的使用规范。

在做Flash文件时，所有的原件都需要进行转化，MovieClip或者Button之类的。还有库里面尽量不要出现中文，哪怕是原件1改成a1都可以，还有就是做动画时不要出现遮罩，当然当你导入到Unity3D时，可以用程序设置遮罩。如果做的动画比较多，尽量要分开做，并且在时间轴上要对应内部动画的帧数，当发现导出类比较多时，应该另起一个Flash来做。

uniSWF中虽然用程序支持遮罩，但是实际动画中是不支持遮罩的，所以如果想做遮罩的动画的要注意的，不要有这样的念头，也就是动画的呈现方式需要改变一种思路，只能在原来设定好的遮罩范围以内来实现动画。关于一些动画效果，比如模糊、发光、高级等一些设置也是不支持的，如果想做外发光的效果只能采取一种方式，就是把原来的虚幻效果在PS里面处理一下，然后在Flash中转成影片剪辑，然后用Alpha配合改变大小来做动画了。