**Unity3D教程：2D显示**

Posted on 2013年01月10日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 302 次

先前在绘制2D元素的时候用的是GUI的DrawTexture()。用法很简单，类似这样：

var tex : Texture;

DrawTexture( Rect( left, top, width, height ), tex );

在屏幕的Rect位置绘制tex。但是官方文档在Graphics的DrawTexture()函数介绍中又这么一句话：It's probably better to use GUI.DrawTexture for GUI code.

这么说来Graphics更适合于绘制2D元素，而且，更适合于动画，一张纹理上多帧元素。这个函数不是很容易用，参数较多而且有点怪异，但是用了之后会觉得十分的合理。这个方法有4个重载，只讲最复杂的一个。其他的简单的一B了。

static function DrawTexture (screenRect : Rect, texture : Texture, sourceRect : Rect, leftBorder : int, rightBorder : int, topBorder : int, bottomBorder : int, color : Color, mat : Material = null) : void

screenRect：这个参数就是在屏幕的以像素为单位。left，top为起始点，创建一个大小width，height的矩形。Rect( left, top, width, height );

sourceRect：就是纹理对象。

sourceRect：在纹理上取一个矩形，缩放后放到screenRect内，所以通常这两个大小一定要一样，如果要缩放仅缩放screenRect就行了。但是有2个重要的是，第一、这个矩形的单位是相对大小，跟uv一样，是百分比的，大小在 0－1 之内。第二、起始点为left，button。也就是说以左下角为起始点。

border：后面4个border以像素为单位，缩放值，暂且不管，全给0，也就是原始大小。

color：颜色，类型为 Color，RGBA格式，0－1（0/255.0 － 255/255.0），默认为 Color( 0.5, 0.5, 0.5, 0.5 );

mat ： 材质，暂时不管。

此代码不能放在任意位置，也就说必须有约束条件。

you should only do that from EventType.Repaint events

就是说触发了Repaint消息，此函数才能执行，而这个消息必须在OnGUI() 内执行。像这样：

var tex : Texture;

function OnGUI()

{

if( Event.current.type.Equals(EventType.Repaint) )

Graphics.DrawTexture(......);  
}