Posted on 2013年02月04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 674 次

**原理：**

将相关的中文字体导入到Asset目录下，Unity自动将你导入的所有中文字体转换成一张字体贴图，并生成一个Unity字体。然后，就可以在GUI SKin\GUI Style引用生成的Unity字体来显示中文了。

**步骤：**

1.打开一个项目，创建一个场景。

2.在菜单栏中，创建一个空的GameObject，改名为ChineseFontObject,这个对象作为GUI的容器来使用。

3.在Project中创建一个GUI Skin，改名为ChineseFontSkin。

4.在Inspector对上面创建的ChineseFontSkin进行一些小设置，例如将Button中Normal的Text Color改成黄色/将Label中Normal的Text Color改成绿色。

5.通过GameObject菜单创建GUI Text和GUI Texture两个GUI对象，其他大部分GUI通过脚本的形式创建。

6.用脚本创建一个Label和一个Button，核心代码如下：

public GUISkin mySkin;

void OnGUI(){

if(mySkin) GUI.skin = mySkin;

GUI.Label(new Rect(200,400,200,200),"hello，你今天吃了切糕吗？——我没有！");

GUI.Button(new Rect(200,600,100,400),"买一块吧");

}

7.把上面脚本拖放到ChineseFontObject对象上，把ChineseFontSkin托到对象的mySkin里去。

8.运行游戏，只看到英文，看不到中文了，因为我们这个时候还没有导入中文字体。

9.导入中文字体：

一：在C盘的Windows文件夹目录下，寻找Font目录，在里面选择一种中文字体（例如微软雅黑）。

二：把上面选择的中文字体，拷贝到Unity项目的Assets里面的GUI目录下，此时Unity处于不可操作状态。

三：导入的时间比较长，同时Unity自动生成字体贴图和字体定义。

四：导入完毕后，在Assets的GUI目录下多了一个（msyh）的字体。

五：在ChineseFontSkin中，把Font改为刚刚导入的字体（msyh），再运行游戏，就能显示中文了。

10.最后，解析一下导入中文的时候，Unity自动为字体生成一个字体贴图（font texture）以及一个字体材质（font material）。