**Unity3D教程：Unity中贴透明材质的简单方法**

Posted on 2013年02月07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 414 次

[**Unity**](http://www.unitymanual.com/)中贴透明材质的简单方法：在Shader下拉菜单选择Transparent下材质：

1.直接选择做好的png图片来控制透明效果；

2.用普通的图片来灰度透明，在项目视图选择图片，修改Texture Format为RGBA Compressed压缩格式，勾选上方的Alphafrom Grayscale，这样就利用图片自身的灰度来产生透明效果（黑色为全透明，白色为不透明，灰色为半透明）。