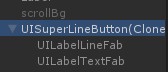
**Unity3D教程：利用NGUI制作超链接**

Posted on 2013年02月22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 469 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)教程：利用[**NGUI**](http://l6.yunpan.cn/lk/Qv4ecKDhtB92V###)制作超链接

刚开始接触NGUI不知道如何制作超链接，后来利用两个label,一个label存放要显示的文本字体，另一个label根据文本字体长度来显示多个'\_'字体来组成一个超链接，最后把这两个Label存放在一个空对象中（UISuperLineButton）,并给其加上Box Collider进行接收鼠标事件。如：

[](http://www.unitymanual.com/wp-content/uploads/2013/02/16.jpg)

Unity3D教程：利用NGUI制作超链接

要解决问题：

1.如何计算要显示文本的长度(不同数字字母长度会不一样)，如：“青蛇打白蛇打来打”

方法：

void GetTextWidth(int nowScaleX,int nowScaleY,UILabel label,ref int TextWidth, ref int TextHeight)  
{  
int labelTextLength = 0;  
string str = label.text;  
int labelCount = str.Length;  
float wordWidth = ((float)nowScaleX/label.font.bmFont.charSize);  
for( int ii = 0 ; ii < labelCount; ii++ )  
{  
char c = str[ii];  
BMGlyph glyph = label.font.bmFont.GetGlyph(c);  
if( glyph != null)  
{

labelTextLength += (int)(glyph.advance\*wordWidth);  
}

if( ii == 0 )  
{  
TextHeight = glyph.height;  
}  
}  
TextWidth = labelTextLength;

}

2.再算出一个‘\_’长度lineWidth,利用TextWidth/lineWidth计算出需要多少个'\_'，再把这些下划线给第二个Label,根据调整显示的位置，两个label组成的一个超链接就算完成了。

效果：

[Unity3D教程：利用NGUI制作超链接](http://www.unitymanual.com/wp-content/uploads/2013/02/24.jpg)

Unity3D教程：利用NGUI制作超链接