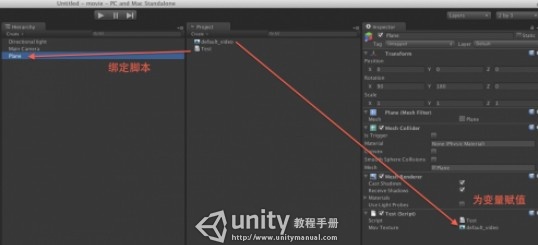
**Unity3D教程：播放视频的两种方式**

Posted on 2013年06月26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 59 次

Unity3D中播放游戏视频的方式有两种，第一种是在游戏对象中播放，就好比在游戏世界中创建一个Plane面对象，摄像机直直的照射在这个面上。第二种是在GUI层面上播放视频。播放视频其实和贴图非常相像，因为播放视频用到的MovieTexture属于贴图Texture的子类，那么本章我们就好好学习一下Unity中播放视频的这两种方式。

Unity支持的播放视频格式有.mov、.mpg、.mpeg、.mp4、.avi和.asf。只需将对应的视频文件拖拽入Project视图即可，它会自动生成对应的MovieTexture对象。如下图所示，MOMO将default\_video.mp4拖拽入Project视图中，如果视频中含有音频的话会对应生成audio文件，因为我的视频没有音频所以没有生成 audio文件。接着在Hierarchy视图中创建一个Plane对象视频将在它之上播放，Directional light世界定向光用于照亮整个游戏场景，最后Main Camera对象将直直的照射在Plane对象。

[](http://www.unitymanual.com/wp-content/uploads/2013/06/139.jpg)

Unity3D教程：播放视频的两种方式

用对象拖拽的形式为Mov Texture对象赋值，那么在脚本中就能直接使用它了，我们看看Test.cs脚本。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 |  |
| 03 | **using** System.Collections; |
| 04 |  |
| 05 | **public** **class** Test: MonoBehaviour |
| 06 |  |
| 07 | { |
| 08 |  |
| 09 | *//电影纹理* |
| 10 |  |
| 11 | **public** MovieTexture movTexture; |
| 12 |  |
| 13 | **void** Start() |
| 14 |  |
| 15 | { |
| 16 |  |
| 17 | *//设置当前对象的主纹理为电影纹理* |
| 18 |  |
| 19 | renderer.material.mainTexture = movTexture; |
| 20 |  |
| 21 | *//设置电影纹理播放模式为循环* |
| 22 |  |
| 23 | movTexture.loop = **true**; |
| 24 |  |
| 25 | } |
| 26 |  |
| 27 | **void** OnGUI() |
| 28 |  |
| 29 | { |
| 30 |  |
| 31 | **if**(GUILayout.Button(“播放/继续”)) |
| 32 |  |
| 33 | { |
| 34 |  |
| 35 | *//播放/继续播放视频* |
| 36 |  |
| 37 | **if**(!movTexture.isPlaying) |
| 38 |  |
| 39 | { |
| 40 |  |
| 41 | movTexture.Play(); |
| 42 |  |
| 43 | } |
| 44 |  |
| 45 | } |
| 46 |  |
| 47 | **if**(GUILayout.Button(“暂停播放”)) |
| 48 |  |
| 49 | { |
| 50 |  |
| 51 | *//暂停播放* |
| 52 |  |
| 53 | movTexture.Pause(); |
| 54 |  |
| 55 | } |
| 56 |  |
| 57 | **if**(GUILayout.Button(“停止播放”)) |
| 58 |  |
| 59 | { |
| 60 |  |
| 61 | *//停止播放* |
| 62 |  |
| 63 | movTexture.Stop(); |
| 64 |  |
| 65 | } |
| 66 |  |
| 67 | } |
| 68 |  |
| 69 | } |

点击按钮后轻松的实现播放、暂停、停止操作。默认视频大小大家可在编辑器直接缩放Plane对象平面，而如果需要在游戏运行中动态的缩放平面使用方法：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | transform.localScale = new Vector(1,1,1); |

模型默认缩放系数为1，这里可以调节平面X、Y、Z三个方向的缩放系数，平面的大小会随之改变，对应视频的大小也会随之改变。

第二种播放视频的方式基于GUI。大家可以把刚刚创建的Plane对象以及世界定向光删除，直接将脚本绑定在摄像机对象中即可，接着我们简单的修改一下刚刚的游戏脚本。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 |  |
| 03 | **using** System.Collections; |
| 04 |  |
| 05 | **public** **class** Test: MonoBehaviour |
| 06 |  |
| 07 | { |
| 08 |  |
| 09 | *//电影纹理* |
| 10 |  |
| 11 | **public** MovieTexture movTexture; |
| 12 |  |
| 13 | **void** Start() |
| 14 |  |
| 15 | { |
| 16 |  |
| 17 | *//设置电影纹理播放模式为循环* |
| 18 |  |
| 19 | movTexture.loop = **true**; |
| 20 |  |
| 21 | } |
| 22 |  |
| 23 | **void** OnGUI() |
| 24 |  |
| 25 | { |
| 26 |  |
| 27 | *//绘制电影纹理* |
| 28 |  |
| 29 | GUI.DrawTexture (new Rect (,, Screen.width, Screen.height),movTexture,ScaleMode.StretchToFill); |
| 30 |  |
| 31 | **if**(GUILayout.Button(“播放/继续”)) |
| 32 |  |
| 33 | { |
| 34 |  |
| 35 | *//播放/继续播放视频* |
| 36 |  |
| 37 | **if**(!movTexture.isPlaying) |
| 38 |  |
| 39 | { |
| 40 |  |
| 41 | movTexture.Play(); |
| 42 |  |
| 43 | } |
| 44 |  |
| 45 | } |
| 46 |  |
| 47 | **if**(GUILayout.Button(“暂停播放”)) |
| 48 |  |
| 49 | { |
| 50 |  |
| 51 | *//暂停播放* |
| 52 |  |
| 53 | movTexture.Pause(); |
| 54 |  |
| 55 | } |
| 56 |  |
| 57 | **if**(GUILayout.Button(“停止播放”)) |
| 58 |  |
| 59 | { |
| 60 |  |
| 61 | *//停止播放* |
| 62 |  |
| 63 | movTexture.Stop(); |
| 64 |  |
| 65 | } |
| 66 |  |
| 67 | } |
| 68 |  |
| 69 | } |