**Unity3D教程：进度条跟着游戏对象移动**

Posted on 2013年06月13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 61 次

以下操作是用iGUI做的。

1.把物体的世界坐标转化成屏幕坐标，用WorldToScreenPoint()函数。

2.因为物体转成的屏幕坐标是左下角是（0,0），而iGUI控件的坐标是左上角为（0,0）；所以用物体的屏幕坐标表示进度条的坐标的话还得有一点转化，因为X轴不变，我们就只用考虑Y轴了，方法是：进度条的y=Screen.height - 物体屏幕坐标的y;

3.iGUI的控件位置如果变化，记得要刷新，要不然你不能看到进度条移动的，用函数refreshRect();

下面看看代码吧：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **var** screenpos:Vector3=Camera.main.WorldToScreenPoint(transform.position); |
| 2 |  |
| 3 | enemyprogressbar.positionAndSize.x=screenpos.x; |
| 4 |  |
| 5 | enemyprogressbar.positionAndSize.y=Screen.height&minus;screenpos.y; |
| 6 |  |
| 7 | enemyprogressbar.refreshRect();*//刷新进度条的屏幕坐标位置，如果没有refreshRect，进度条将不移动* |