**Unity3D的进度条显示当前加载的百分比**

Posted on 2013年03月04日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 360 次

关于[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)的进度条，在大场景加载时，都希望有一个进度条能显示当前加载的百分比，而不是卡在当前场景或者是直接黑屏。**[Unity3D](http://www.unitymanual.com/category/script" \t "_blank)**提供了一些函数供我们使用。

Application.LoadLevelAsync  
using UnityEngine;  
using System.Collections;

public class example : MonoBehaviour {  
IEnumerator Start() {  
AsyncOperation async = Application.LoadLevelAsync("MyBigLevel");  
yield return async;  
Debug.Log("Loading complete");  
}  
}

这个是异步加载的函数，AsyncOperation的progress返回了0-1之间的值，表示进度。