**Unity3D脚本：制作预载场景(过渡场景）脚本**

Posted on 2013年02月16日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 371 次

制作一个预载场景(Preload)放在两个scene之间，这里是一个scripts 如果没有其他需求可以直接用里面的"TheGame"是接下来要载入的scene，把scripts给Preload场景的camera然後给予component音效和GUISkin，可在camera里改背景颜色在scripts调整文字和按钮位置，以及在GUISkin里调整字型和字体大小里面注解写得应该很清楚，而判断Loading进度的问题就在scripts里Application.GetStreamProgressForLevel("XXXXX")，当他等於1时 就是载入完成。

/\* 变数宣告 \*/

//读取完成音效

//介面模版 : 图形化介面模板

//介面文字的位置及大小 : 2维值(x, y)

//介面按钮的位置及大小 : 2维值(x, y)

//读取进度值 : 整数(隐匿宣告)

var BearSound : GameObject;

var PreLoadSkin : GUISkin;

var LabelPos : Vector2 = Vector2(0.5, 0.5);

var LabelSize : Vector2 = Vector2(300, 800);

var ButtonPos : Vector2 = Vector2(0.5, 0.5);

var ButtonSize : Vector2 = Vector2(100, 40);

private var Percent : int = 0;

/\*功能 : 游戏初始化(最先载入)\*/

function Awake()

{

BearSound.SetActiveRecursively(false);

}

/\* 功能 : 图形化介面 \*/

function OnGUI()

{

GUI.skin = PreLoadSkin;//使用介面模版 ProloadSkin

//如果TheGame关卡的进度载入值为1时

if(Application.GetStreamProgressForLevel("TheGame") == 1)

{

//建立并显示文字 "载入完成"

GUI.Label(Rect(Screen.width \*LabelPos.x, Screen.height \*LabelPos.y, LabelSize.x, LabelSize.y), "载入完成");

}

else//如果TheGame关卡的进度载入值不是1时(0.00~0.99)

{

//将载入数值乘以100

Percent = Application.GetStreamProgressForLevel("TheGame")\*Time.deltaTime \*100 ;

//将载入数值转换成文字并显示为GUI 文字

GUI.Label(Rect(Screen.width \*LabelPos.x, Screen.height \*LabelPos.y, LabelSize.x, LabelSize.y), Percent.ToString());

}

//如果TheGame关卡载入完成时

if (Application.CanStreamedLevelBeLoaded("TheGame"))

{

//播放载入完成音效

BearSound.SetActiveRecursively(true);

//(建立进入游戏按钮)如果按下进入游戏按钮时，载入TheGame关卡

if(GUI.Button(Rect(Screen.width \*ButtonPos.x-(ButtonSize.x/2), Screen.height \*ButtonPos.y-(ButtonSize.y/2), ButtonSize.x, ButtonSize.y), "进入游戏"))

{

Application.LoadLevel("TheGame");

}

}

}