**Unity3D进度条跟随游戏对象移动**

Posted on 2013年02月28日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 242 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中让进度条跟随游戏对象移动，以下操作采用iGUI。

1.把物体的世界坐标转化成屏幕坐标，用WorldToScreenPoint()函数。（[**Unity3D中世界坐标转化成屏幕坐标**](http://www.unitymanual.com/wp-admin/post.php?post=2452&action=edit)）

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，就只需考虑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，刷新下可看到进度条移动，用函数refreshRect()。

代码如下：

var screenpos:Vector3=Camera.main.WorldToScreenPoint(transform.position);

enemyprogressbar.positionAndSize.x=screenpos.x;

enemyprogressbar.positionAndSize.y=Screen.height-screenpos.y;

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