**修改Unity3D中的自定义字体**

Posted on 2013年03月25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 278 次

如何修改[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中的自定义字体？

1.首先拖进一个字体。

例如：拖进去一个arial。设置好Font Size，比如24。Character里一般来说不需要Unicode，除非你要把中文做成花。我选ASCII default set。

2.建一个目录，取名叫Editor。然后创建一个Javascript，按回车(Mac)或者F2(Win)改名成SaveFontTexture，不用加.js。然后双击，贴进去下面代码：

import System.IO;

@MenuItem ("Assets/Save Font Texture")

static function SaveFontTexture () {

var tex = Selection.activeObject as Texture2D;

if (tex == null) {

EditorUtility.DisplayDialog("No texture selected", "lease select a texture", "Cancel");

return;

}

if (tex.format != TextureFormat.Alpha8) {

EditorUtility.DisplayDialog("Wrong format", "Texture must be in uncompressed Alpha8 format", "Cancel");

return;

}

// Convert Alpha8 texture to ARGB32 texture so it can be saved as a PNG

var texPixels = tex.GetPixels();

var tex2 = new Texture2D(tex.width, tex.height, TextureFormat.ARGB32, false);

tex2.SetPixels(texPixels);

// Save texture

var texBytes = tex2.EncodeToPNG();

var fileName = EditorUtility.SaveFilePanel("Save font texture", "", "font Texture", "png");

if (fileName.Length > 0) {

var f : FileStream = new FileStream(fileName, FileMode.OpenOrCreate, FileAccess.Write);

var b : BinaryWriter = new BinaryWriter(f);

for (var i = 0; i < texBytes.Length; i++) b.Write(texBytes);

b.Close();

}

DestroyImmediate(tex2);

}

保存，关掉编辑器。

PS：如果用iPhone版，用如下脚本：

import System.IO;

@MenuItem ("Assets/Save Font Texture")

static function SaveFontTexture () {

var tex = Selection.activeObject as Texture2D;

if (tex == null) {

EditorUtility.DisplayDialog("No texture selected", "Please select a texture", "Cancel");

return;

}

if (tex.format != TextureFormat.Alpha8) {

EditorUtility.DisplayDialog("Wrong format", "Texture must be in uncompressed Alpha8 format", "Cancel");

return;

}

// Convert Alpha8 texture to ARGB32 texture so it can be saved as a PNG

var texPixels = tex.GetPixels();

var tex2 = new Texture2D(tex.width, tex.height, TextureFormat.ARGB32, false);

tex2.SetPixels(texPixels);

// Save texture

var texBytes = tex2.EncodeToPNG();

var fileName = EditorUtility.SaveFilePanel("Save font texture", "", "font Texture", "png");

if (fileName.Length > 0) {

var f : FileStream = new FileStream(fileName, FileMode.OpenOrCreate, FileAccess.Write);

var b : BinaryWriter = new BinaryWriter(f);

for (var i = 0; i < texBytes.Length; i++) b.Write(texBytes[i]);

b.Close();

}

DestroyImmediate(tex2);

}

3.这时，Unity的Assests菜单里多了一个选项，Save Font Texture。在Project Panel里找到刚才拽进去的字体，比如Arial，找到里面的font Texture，选中，然后在菜单里点“Save Font Texture”，会打开一个保存对话框，把这个图保存到你的项目的Assests目录里的随便哪个地方。

4.拿Photoshop打开刚才保存的这张图，如果你没改名应该就叫font Texture.png，你会看到一个字体材质图。这时候你就可以编辑这个图了。Photoshop不熟的人可能会发现这个图看不清，再它下面加个层填成黑色就容易编辑了。也可以在设置里面改透明背景网格的颜色。

5.改完之后按cmd+s或者ctrl+s，直接保存。切回Unity。建立一个Shader，随便取个名，把下面的内容贴进去。

Shader "Font Shader" {

Properties {

\_MainTex ("Font Texture", 2D) = "white" {}

\_Color ("Text Color", Color) = (1,1,1,1)

}

SubShader {

Lighting Off

cull off

ztest always

Zwrite off

Fog { Mode Off }

Tags {"Queue" = "Transparent" }

Pass {

Blend SrcAlpha OneMinusSrcAlpha

SetTexture [\_MainTex] {

constantColor [\_Color]

Combine texture \* constant, texture \* constant

}

}

}

}

贴完保存。

6.新建一个Material，随便取个名，比如我取名叫Font Mat。在Shader里选GUI->Textured Text Shader。这个shader是你刚才建的那个shader。 FontTexture选你改过的那个字体的图。Text Color不用管，白色就行。

7.拖进去一个GUI Text 。菜单的GameObject->Create Other->GUI Text，Font选你扔进去的字体，比如arial，Material选刚才建的材质。

大功告成啦！