**调整GUI透明度**

Posted on 2013年04月18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 175 次

一般只是要利用 GUI 在画面上贴图，我们可能会直接使用 GUITexture，操作比较简单，而且不用在执行游戏的画面才能看到，较容易调整，当然，如果想要调整透明度也是很直觉的在 Color 栏位调整颜色的 Alpha 值就行了；同样的，如果需要在画面上简单的表现文字，很直觉的使用 GUIText 好像也很方便，只是它无法调整文字颜色及透明度，简单的需求可能使用 GUIText，但是如果要设计较丰富的使用者介面，还是使用 OnGUI() 较灵活，只是在所有的 OnGUI() 能使用的 function 中竟然都没有控制透明度的参数，那么当我们需要改变透明度时，该怎么办呢？

为什么要调整 GUI 的透明度呢？我们从预设的 GUI 元素就能发现，预设都是蓝色半透明的背景图，半透明背景的 GUI 感觉好像可使画面更有质感些；通常 GUI 都是很静态的资讯表现，可能有文字，也可能有图形，但与动态的游戏内容相对比较下，好像过於死板了，所以可能会利用缩放、位移、旋转等技巧，使 GUI 表现得动态些，所以我们可能也会希望 GUI 能够淡入淡出，透过这些动态表现，将会使画面更活泼，可是查看官方网页上好像没有特别用来改变透明度的功能。

为什么 Unity 没有为 GUI 提供淡入淡出或改变透明度的功能呢？这曾经是我觉得相当重要而且美中不足的地方，但其实是有的，只是太过简单，所以没有特别提供说明资讯；如果细心一点的话不难发现在 GUI.Window 页面的最後一行说明有提到，可以控制 GUI.color 的 alpha 值来使 windows 能够 fade in 和 fade out。没错，alpha 值基本上只是 Color 的其中一个栏位，而 GUI 本身就有个 GUI.color 可以控制 GUI 的主色调，所以不只是使用在 GUI.Window，只要是在 OnGUI() 中改变 GUI.color 的 alpha 值这一行之後的 GUI 都会跟着改变透明度，所以，我们只要随着游戏时间的推进去改变 alpha 值变化，就能轻易做到淡入淡出效果。

只是线性的淡入淡出，好像还是有点单调，所以我们可能希望 alpha 的控制能够更多变活泼些，这时候可以利用 iTween 提供的功能，iTween 有多达 30 种以上的 EaseType，我们可以利用它来控制 alpha 值的变化，如此就能使淡入淡出效果更为丰富；另外，iTween 也有提供 EaseType 的 demo 测试页面，可以直接点击画面测试各种 ease 的差别。