**载入TXT文件进行显示**

Posted on 2013年07月15日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 22 次

Unity可以直接导入外部的文档，它会把.txt中的内容当做字符串处理，并且可以自动识别换行，这样文章的格式也就有了，很是方便。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **var** TipsText1 : **String** = “测试测试……”; |
| 02 |  |
| 03 | **var** TipsText2 : TextAsset; |
| 04 |  |
| 05 | **var** GUISkin1 : GUISkin; |
| 06 |  |
| 07 | function OnGUI () { |
| 08 |  |
| 09 | GUI.skin = GUISkin1; |
| 10 |  |
| 11 | GUI.Label(Rect(10,10,500,500),TipsText2.text); |
| 12 |  |
| 13 | *//~ GUI.Label(Rect(10,10,500,500),TipsText1);* |
| 14 |  |
| 15 | } |

在Inspector面板中把想显示的.txt内容拖到TipsText2 里。但是要注意的一点，从外部导入的txt文档要在Unity中重新设置一下，保证它是UTF-8的格式。目前TextAsset支持的文件格式有.html、.htm、.txt、.xml。

1、保证GUISkin里面所用的字体能显示中文

2、直接导入的.txt文件不是UTF-8格式的，要在Unity中打开，编辑器中重新设置一下