

# Programmierung

## Wie kann ich in Unity per C#-Skript die Textgröße von einem GUI.Label ändern?

- Um die Textgröße von einem GUI.Label zu ändern, verwenden Sie eine Instanz der Klasse **GUIStyle**.
- **Beispiel:**

```
// Zur Anzeige muss der Namespace UnityEngine.UI eingebunden sein
using UnityEngine.UI;

GUIStyle guiStyle;

void OnGUI()
{
    guiStyle = new GUIStyle();
    // Schriftgroesse auf 20 aendern
    guiStyle.fontSize = 20;

    // Variable guiStyle der Methode GUI.Label mitgeben
    GUI.Label(new Rect(100, 100, 400, 80), "Hallo Internetfinder.", guiStyle);
}
?
```

Eindeutige ID: #2148

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-02-23 11:09