**Unity3D中的纹理动画**

Posted on 2013年04月08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 176 次

**Unity3D**中的纹理动画。做QTE系统，可能会用到纹理动画。使用单幅图片来进行分割，主要的函数有两个。

function SetTextureOffset (propertyName : String, offset : Vector2) : void

function SetTextureScale (propertyName : String, scale : Vector2) : void

也就是说从什么地方开始（offset），取多大一块（scale），使用的是UV坐标系,取值范围为0－1（别忘了 3/2 = 1）。其中第一个参数用来指定对哪个纹理进行操作，比较特殊，只能是 "\_MainTex"、"\_BumpMap"、"\_Cube" 三个字符串里选一个（Common texture names used by Unity's builtin shaders 参数使用Unity内建shader定义好的名字），也就是只能分别对这3种纹理进行变换的。