**Unity3D切换场景时判断场景是否加载完成**

Posted on 2013年02月27日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 282 次

Unity3D切换场景时判断场景是否加载完成

加载场景时的脚本：

public static AsyncOperation async;

async = Application.LoadLevelAsync("SelectCarModelScreen");

在加载场景里写：

if (MainInterfaceGUIScript.async.isDone == false)

{

//\_\_\_\_\_\_\_\_没 有加载完要做的事情如Logo\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

}

else

{

//全部加载完成后显示的东东。。

}