**Unity3D动态加载模型**

Posted on 2013年03月07日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 312 次

1.加载封装好的内部文件。

var aaa : Material;//空材质  
var bbb : GameObject;//要绑定材质的模型  
function Start()  
{  
aaa.mainTexture = Resources.Load("你的资源名，例如“pic1”不需要文件扩展名");  
bbb.renderer.material = aaa;  
}

2.加载磁盘文件。

var bbb : GameObject;  
function Start () {  
var www = new WWW ("file://D:\\pic1.jpg"这里也可以是网络图片地址);  
yield www;  
bbb.renderer.material.SetTexture("\_MainTex", www.texture);  
}