**Unity3D动态读取外部文件**

Posted on 2013年03月27日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 268 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)动态读取外部文件分两种情况：

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;

}

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);

}

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);

}