**Unity3D如何批量设置材质方法**

Posted on 2013年03月22日 by U3d / [Unity3D免费教程](http://www.unitymanual.com/category/manual)/被围观 415 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)如何批量设置材质

首先，将脚本保存命名为MassSetMaterials.js后放置在项目的资源目录下的Editor目录中。然后先将你的"范本"模型设置好材质shader(批量操作后所有选择的物体都会按照这个范本模型去设置材质)。用Shift去加选你想要设置材质shader的物体，点击"范本"模型，确保它在检视面板(Inspector Window)显示。最后在顶部菜单找Scripts>Mass Set Materials进行批量设置材质shader操作。

脚本如下：

@MenuItem("Scripts/Mass Set Materials11")  
static function MassSetMaterials() {  
Undo.RegisterSceneUndo("Mass Set Materials11");  
var shader1:Shader=Shader.Find("Lightmapped/VertexLit" );

for (var obj : GameObject in Selection.gameObjects) {  
for(var m:Material in obj.renderer.sharedMaterials){  
m.shader = shader1;  
m.SetColor("\_Color",Color(1,1,1,1));  
}  
}

}