**Unity3D教程：总结角色换装原理**

Posted on 2013年07月05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 100 次

在换装前，我先讲讲WWW的相关事宜。

c#里用WWW去读取资源时，需要用到迭代器IEnumerator和 MonoBehaviour的StartCoroutine方法。这是在MONO下开线程来读取资源的一种方法。在读取资源前，我们必须先建立资源。这种资源建立的方法，需要用到Unity3d里EDIT的API，对指定资源进行打包处理。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **if** (BuildPipeline.BuildAssetBundle(o, **null**, pathd, BuildAssetBundleOptions.CollectDependencies)) |
| 02 |  |
| 03 | { |
| 04 |  |
| 05 | Debug.Log(“create assetBundle [” + pathd + “] BINGO!”); |
| 06 |  |
| 07 | } **else** { |
| 08 |  |
| 09 | Debug.Log(“create assetBundle [” + pathd + “] ERROR!!!”); |
| 10 |  |
| 11 | } |
| 12 |  |

最后，懂得以上启蒙知识后就可以对人物模型进行换装了。对一个人物模型里的个别模块换装，可分为：材质更换，模型更换和骨架更换。就像下面这段程序那样。在得到人物SkinnedMeshRenderer后，它的模型进行更换，对其骨架进行更换，最后对其材质球进行更换。如此而已。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | SkinnedMeshRenderer r = root.GetComponent(); |
| 2 |  |
| 3 | r.sharedMesh = new Mesh(); |
| 4 |  |
| 5 | r.sharedMesh.CombineMeshes(combineInstances.ToArray(), **false**, **false**); |
| 6 |  |
| 7 | r.bones = bones.ToArray(); |
| 8 |  |
| 9 | r.materials = materials.ToArray(); |