**Unity3D简单的贴图动画**

Posted on 2013年03月26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 279 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)不支持GIF动画贴图，在[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/category/manual)里面做动态贴图，有两种方法。

一种是将图片导入成关键帧图片序列，类似（0，1，2...)然后在用脚本根据时间逐帧加载贴图。另一种是将动画里面的关键帧画在一张大图上，然后用OFFSET来根据时间决定贴图的显示位置，从而实现图片改变的动画效果。

使用以下脚本很简单，只要保存然后贴在一个cube上，然后就可以观看效果了。

//声明整个Texture的分布情况，4行4列，4个动画  
var colCount : int = 4;  
var rowCount : int = 4;  
//声明想要播放的动画起始位置  
//比如rowNumber = 0 colNumber = 0 代表红色第一个笑脸  
// rowNumber = 3 colNumber = 0 代表黄色第一个笑脸  
var rowNumber : int = 0; //从0开始计算  
var colNumber : int = 0; //从0开始计算  
var totalCells : int = 4;  
var fps : int = 10;  
var offset : Vector2;  
//更新动画，传递参数给SetSpriteAnimation（）  
function Update () { SetSpriteAnimation(colCount,rowCount,rowNumber,colNumber,totalCells,fps); }  
//设置动画SetSpriteAnimation（贴图总列数，总行数，指定动画起始帧所行号，列号，动画总帧数，帧率）  
function SetSpriteAnimation(colCount : int,rowCount : int,rowNumber : int,colNumber : int,totalCells : int,fps : int){  
// 计算索引  
var index : int = Time.time \* fps;

index = index % totalCells;

// 每个单元大小  
var size = Vector2 (1.0 / colCount, 1.0 / rowCount);

// 分割成水平和垂直索引  
var uIndex = index % colCount;  
var vIndex = index / colCount;  
//颠倒V，让贴图正过来，所见即所得  
offset = Vector2 ((uIndex+colNumber) \* size.x, (1.0 - size.y) - (vIndex+rowNumber) \* size.y);

renderer.material.SetTextureOffset ("\_MainTex", offset);  
renderer.material.SetTextureScale ("\_MainTex", size);

}