**Unity3D脚本：3Dsmax中UV偏移动画如何导入Unity中**

Posted on 2013年02月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 328 次

在3Dsmax中，用材质球调的贴图UV偏移动画不可以直接导入**[Unity](http://www.unitymanual.com" \t "_blank)**的。可以用下面的**[代码](http://www.unitymanual.com/category/script" \t "_blank)**实现：

偏移的速度设置scrollSpeed。

var scrollSpeed = 5;  
var countX : int = 4;  
var countY : int = 4;  
private var offsetX = 0.0;  
private var offsetY = 0.0;  
private var singleTexSize;  
function Start() {  
singleTexSize = Vector2(1.0/countX, 1.0/countY);  
renderer.material.mainTextureScale = singleTexSize;  
}  
function Update ()  
{  
var frame = Mathf.Floor(Time.time\*scrollSpeed);  
offsetX = frame/countX;  
offsetY = -(frame - frame%countX) /countY / countX;  
renderer.material.SetTextureOffset ("\_MainTex", Vector2(offsetX, offsetY));  
}