**Unity3D脚本：Unity贴图动画的实现**

Posted on 2013年02月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 401 次

将[**脚本**](http://www.unitymanual.com/category/script)新建保存，然后建一个cube或者平面，把脚本拖上，然后设置动画的贴图，然后play就可以测试了。

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)脚本如下：

var frames : Texture[];  
//声明一个数组，存放贴图，声明后，在inspector会看到一个frames的数组，  
//数组的长度可以自己填，填1，就代表只有1张图，可以把一张texture拖进去，填2就代表2张，以此类推  
var framesPerSecond = 10; //声明fps,每秒播放几帧，影响动画的速度。  
function Update() {  
var index : int = (Time.time \* framesPerSecond) % frames.Length;  
//数组的索引，根据时间改变，当前时间乘以fps与总帧数取余，就是播放的当前帧，随着update更新  
renderer.material.mainTexture = frames[index]; //渲染这个贴图  
}

s