**Unity3D逐帧播放动画脚本**

Posted on 2013年04月03日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 274 次

可以逐帧播放动画的[**Unity3D脚本**](http://www.unitymanual.com)

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  
}