**Unity3D通过代码自动更换Object贴图**

Posted on 2013年03月16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 416 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)通过代码自动更换Object贴图。有时，需要更改游戏中物体的形象、外貌，但是策划要求又不是太高，那么就没必要去实现模型的部件的加载更换这样复杂的操作了。只需要美工提供几张合适的贴图，更换它们就可以了。

代码如下：

renderer.material.mainTexture = textures[index];

textures[ ]是一个贴图数组，然后把脚本附加到需要更换贴图的GameObject上即可。