**动态加载游戏对象或文件**

Posted on 2013年04月22日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 188 次

动态加载FBX文件

1.将模型拖动到场景中，调整好位置。（制作prefab需要）

2.新建Resources（如果工程中有的话就不用新建了，Resource.Load调用的就是该文件夹下的资源），在该文件夹下建一个prefab，将上面的模型拖动到这个prefab上。

3.删除场景中的该物体模型。

4.编写脚本，把它仍随便一个GameObject。

代码如下：

using UnityEngine;

using System.Collections;

public class LoadFBX : MonoBehaviour {

// Use this for initialization

void Start () {

GameObject gFbx=(GameObject)Instantiate( Resources.Load(“che”));

}

// Update is called once per frame

void Update () {

}

}