**动态加载贴图和模型**

Posted on 2013年04月02日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 216 次

动态加载贴图和模型的[**Unity3D脚本**](http://www.unitymanual.com/category/script)如下：

var mesh1 : GameObject;  
function Start()  
{  
mesh1 = Instantiate(Resources.Load("model")); //加载模型  
mesh1.transform.position=Vector3(1020,14,720); //模型出现的位置  
}  
function Update ()  
{  
renderer.material.mainTexture = Resources.Load("a"); //加载材质  
}