

- JointSpring
- JointSuspension2D
- JointTranslationLimits2D
- JsonUtility
- Keyframe
- LayerMask
- LensFlare
- Light
- LightmapData
- LightmapSettings
- LightProbeGroup
- + LightProbeProxyVolume
- LightProbes
- LineRenderer
- LocationInfo
- LocationService
- LOD
- LODGroup
- Logger
- MasterServer
- MatchTargetWeightMask
- Material
- MaterialPropertyBlock
- Mathf
- Matrix4x4
- Mesh
- MeshCollider
- MeshFilter
- MeshParticleEmitter
- MeshRenderer

Mathf.Clamp

其他版本

public static float **Clamp** (float **value** , float **min** , float **max**);

描述

扣除最小浮点数和最大浮点值之间的值。

```
使用UnityEngine;
使用System.Collections;

公共类ExampleClass: MonoBehaviour {
    void Update () {
        transform.position = new Vector3 ( Mathf.Clamp ( Time.time , 1.0F , 3.0F) , 0,0);
    }
}
```

public static int **Clamp** (int **value** , int **min** , int **max**);

描述

在最小值和最大值之间夹持值，并返回值。

```
//将值10夹在1到3之间。
//打印3到控制台

Debug.Log ( Mathf.Clamp ( 10, 1, 3 ) );
```