

个人资料



yustarg

+ 加关注

发私信

访问：15724次

积分：175

等级：

BLOG

2

排名：千里之外

原创：1篇

转载：4篇

译文：0篇

评论：1条

文章搜索

🔍

文章分类

C# (2)

Unity3D (3)

设计模式 (1)

文章存档

2013年03月 (1)

2013年02月 (2)

2012年12月 (2)

阅读排行

Unity3D Transform中有3 (9144)

Unity3D Quaternion各属 (4363)

C#中的委托与事件在Uni (601)

C# 中的委托和事件 (473)

UML类图关系 (319)

评论排行

Unity3D Transform中有3 (1)

C# 中的委托和事件 (0)

C#中的委托与事件在Uni (0)

UML类图关系 (0)

Unity3D Quaternion各属 (0)

推荐文章

- * 5月书讯：流畅的Python，终于等到你！
- * 【新收录】CSDN日报 —— Kotlin 专场
- * Android中带你开发一款自动爆破签名校验工具kstools
- * Android图片加载框架最全解析——深入探究Glide的缓存机制
- * Android 热修复 Tinker Gradle Plugin解析
- * Unity Shader-死亡溶解效果

最新评论



💡【活动】2017 CSDN博客专栏评选 【评论送书】SQL优化、深度学习、数据科学家 CSDN日报20170524 —— 《2017 软件精英挑战赛总结》 Python创意编程活动结果公布

原

Unity3D Transform中有关旋转的属性和方法测试

2013-03-01 15:55 🔍 9154人阅读 💬 评论(1) 收藏 举报

☰ 分类： Unity3D (2) ▼

🔴 版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。

Transform有关旋转个属性和方法测试

一，属性

1，var eulerAngles : Vector3

```
[csharp]  📄  📌

01. public float yRotation = 5.0F;
02. void Update() {
03.     yRotation += Input.GetAxis("Horizontal");
04.     transform.eulerAngles = new Vector3(10, yRotation, 0);
05. }
```

效果：与Quaternion.enlerAngles基本相同，用来设定物体的旋转角度，但不要分别设置xyz，要整体赋值。

2，var rotation : Quaternion

```
[csharp]  📄  📌

01. public float smooth = 2.0F;
02. public float tiltAngle = 30.0F;
03. void Update() {
04.     float tiltAroundZ = Input.GetAxis("Horizontal") * tiltAngle;
05.     float tiltAroundX = Input.GetAxis("Vertical") * tiltAngle;
06.     Quaternion target = Quaternion.Euler(tiltAroundX, 0, tiltAroundZ);
07.     transform.rotation = Quaternion.Slerp(transform.rotation, target, Time.deltaTime * smooth);
08. }
```

效果：代表了物体的旋转，不能直接为transform.rotation赋值。可以使用各种Quaternion的方法。

二，方法

1，function Rotate (eulerAngles : Vector3, relativeTo : Space = Space.Self) :void

```
[csharp]  📄  📌

01. void Update() {
02.     transform.Rotate(Vector3.right * Time.deltaTime);
03.     transform.Rotate(Vector3.up * Time.deltaTime, Space.World);
04. }
```

效果，使物体旋转一个基于欧拉角的旋转角度，eulerAngles.z度围绕z轴，eulerAngles.x度围绕x轴，eulerAngles.y度围绕y轴。vector3可以变成3个分开的float值。

2，function Rotate (axis : Vector3, angle : float, relativeTo : Space = Space.Self) : void

```
[csharp]  📄  📌

01. void Update() {
02.     transform.Rotate(Vector3.right, Time.deltaTime);
03.     transform.Rotate(Vector3.up, Time.deltaTime, Space.World);
04. }
```

效果：按照angle度围绕axis轴旋转。

3，function RotateAround (point : Vector3, axis : Vector3, angle : float) : void

```
[csharp]  📄  📌

01. public Transform target;
02. Quaternion rotation;
03. void Update()
04. {
05.     transform.RotateAround(target.position, Vector3.up, 20 * Time.deltaTime);
06. }
```

效果：以point为中心点，以axis为轴进行旋转，类似于围绕某一点公转。

✎ 快速回复

☆ 我要收藏

关闭



4 , function LookAt (target : Transform, worldUp :[Vector3](#) =Vector3.up) : void

```
[csharp]
01. public Transform target;
02. void Update() {
03.     transform.LookAt(target);
04. }
```

效果：使物体绕y轴旋转，z轴一直指向target，所以顾名思义叫lookat。



顶0

踩0

上一篇 [Unity3D Quaternion各属性和函数测试](#)

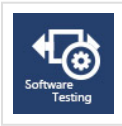
相关文章推荐

- Unity3D Transform中有关旋转的属性和方法测试
- Unity3D Transform中有关旋转的属性和方法测试
- unity3d 脚本参考-技术文档
- Unity3D脚本中文系列教程(十四)
- Unity3D脚本中文系列教程(十四)

- Unity技术面试题
- Unity3D游戏开发-宣雨松读书摘要（2015-4-17 18:3...
- Unity3D的脚本-script入门
- Unity3D的脚本-script入门
- Unity3D的网络游戏中实现资源动态加载



参考知识库



软件测试知识库

4747 关注 | 318 收录


猜你在找

- 微服务场景下的自动化测试
 - jmeter之自动化测试
 - iOS测试
 - 移动APP测试基础到进阶
 - 互联网单元测试零基础
- Android自动化测试第二季（提高篇）
 - Web无障碍——测试与工具
 - 软件测试实践
 - 性能测试工具LoadRunner高级应用
 - 软件测试新手速成篇



查看评论

1楼 [zcloud01](#) 2014-11-06 20:13发表



感谢楼主分享，受教了。

您还没有登录,请[登录](#)或[注册](#)

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目											
全部主题	Hadoop	AWS	移动游戏	Java	Android	iOS	Swift	智能硬件	Docker	OpenStack	
VPN	Spark	ERP	IE10	Eclipse	CRM	JavaScript	数据库	Ubuntu	NFC	WAP	jQuery
BI	HTML5	Spring	Apache	.NET	API	HTML	SDK	IIS	Fedora	XML	LBS
Unity	Splashtop	UML	components	Windows Mobile	Rails	QEMU	KDE	Cassandra	CloudStack		
Maemo	FTC	coremail	OPhone	CouchBase	云计算	iOS6	Rackspace	Web App	SpringSide		
Solr	Compuware	大数据	aptech	Perl	Tornado	Ruby	Hibernate	ThinkPHP	HBase	Pure	
Bootstrap	Angular	Cloud Foundry	Redis	Scala	Django						

公司简介 | 招贤纳士 | 广告服务 | 联系我们

 网站客服  杂志客服  微博客服  联系我们
京 ICP 证 09002463 号 | Copyright © 1999-2017 CSDN.NET



问题报告 | 合作伙伴 | 论坛反馈

0108 | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏知之为计算机有限公司 | 江苏乐知网络技术有限公司

