

[首页](#)[用户手册](#)[组件手册](#)[论坛](#)[错误报告](#)[Overview](#) 概述[Runtime Classes](#) 实时运行类[Attributes](#) 属性[Enumerations](#) 枚举[Editor Classes](#) 编辑器类[Enumerations](#) 枚举[History](#) 历史[Index](#) 总索引[Vector3](#) || 翻译: U_鹰 ||[Angle](#)[ClampMagnitude](#)[Cross](#)[Distance](#)[Dot](#)[forward](#)[Lerp](#)[magnitude](#)[Max](#)[Min](#)[MoveTowards](#)[normalized](#)[Normalize](#)[one](#)[operator !=](#)[operator *](#)[operator +](#)[operator -](#)[operator /](#)[operator ==](#)[OrthoNormalize](#)[Project](#)[Reflect](#)[right](#)[RotateTowards](#)[Scale](#)[Slerp](#)[SmoothDamp](#)[sqrMagnitude](#)[this \[int index\]](#)[ToString](#)[up](#)[Vector3](#)[x](#)[y](#)[zero](#)[z](#)

Vector3.Lerp 插值

static function **Lerp** (**from** : [Vector3](#), **to** : [Vector3](#), **t** : float) : [Vector3](#)

Description 描述

Linearly interpolates between two vectors.

两个向量之间的线性插值。

Interpolates from towards to by amount t.

按照数字t在from到to之间插值。

t is clamped between [0...1]. When t = 0 returns from. When t = 1 returns to. When t = 0.5 returns the average of from and to.

t是夹在 [0...1]之间, 当t = 0时, 返回from, 当t = 1时, 返回to。当t = 0.5 返回from和to的平均数。

[JavaScript](#) [C#](#) 0

```
// Animates the position to move from start to end within one second
//在1秒时间动画位置移动从from开始到to结束。
var start : Transform;
var end : Transform;
function Update () {
    transform.position = Vector3.Lerp(start.position,
    end.position, Time.time);
}
```

另一个例子：

[JavaScript](#) [C#](#)

```
// Follows the target position like with a spring
//像弹簧一样跟随目标物体
var target : Transform;
var smooth = 5.0;
function Update () {
    transform.position = Vector3.Lerp (
    transform.position, target.position,
    Time.deltaTime * smooth);
}
```

最后修改：2013年1月9日 Wednesday 15:39

本脚本参考基于Unity 3.4.1f5

英文部分版权属©Unity公司所有，中文部分© [Unity圣典](#) 版权所有，未经许可，严禁转载。

[站长统计](#)