unity中Input.GetAxis()用法

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class TransformPointTest : MonoBehaviour {

public Transform Cube;

void FixedUpdate ()

{

// vector3.clampMagnitude(vector,maxlength)

//返回原向量vector的拷贝，并且它的模长最大不超过maxlength的长度

Cube.position = Vector3.ClampMagnitude(Cube.position, 5);

float x= Input.GetAxis("Horizontal")

;//对应键盘上的A键和D键 或←键和→键

float z = Input.GetAxis("Vertical");

//对应键盘上的W键和S键 或↑键和↓键

float h = Input.GetAxis("Mouse X");

//对应X方向上鼠标的移动，在移动设备上也可以这样

float v = Input.GetAxis("Mouse Y");

//对应Y方向上鼠标的移动，在移动设备上也可以这样

float m = Input.GetAxis("Fire1"); //对应鼠标左键或left+Ctrl

float n = Input.GetAxis("Fire2"); //对应鼠标右键或left+Alt

float k = Input.GetAxis("Fire3"); //对应鼠标中键或left+shift

float m1 = Input.GetAxisRaw("Fire1");

//input.getAxis()和input.getAxisRaw()的区别

//input.getAxis()的返回值m从0渐变为1或者-1

//input.getAxisRaw()的返回值从0变成1或者-1，没有渐变

// transform.Translate(x,0,z);

// transform.Translate(h,0,v);

transform.Translate(0,0,m1);

}

————————————————

版权声明：本文为CSDN博主「差点忘记打铁了」的原创文章，遵循 CC 4.0 BY-SA 版权协议，转载请附上原文出处链接及本声明。

原文链接：https://blog.csdn.net/Fenglele\_Fans/article/details/82261507