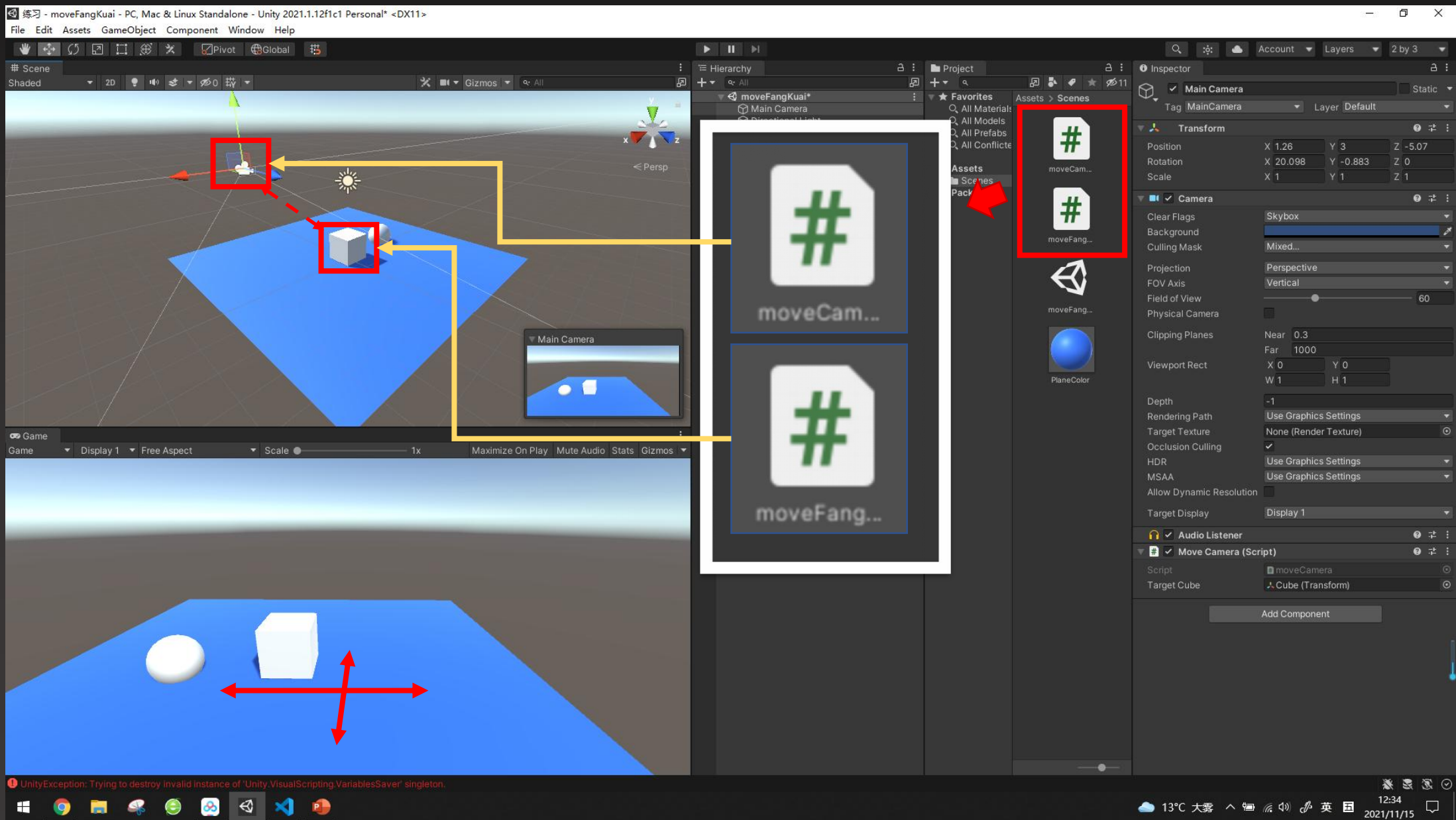


基本输入方法

知识点

- 按键输入
- 轴输入
- 鼠标点击输入
- 鼠标事件

创建脚本与脚本挂接





C# box.cs ×

Assets > Scenes > C# box.cs

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class box : MonoBehaviour
6  {
7      // Start is called before the first frame update
8      void Start()
9      {
10
11      }
12
13     // Update is called once per frame
14     void Update()
15     {
16
17     }
18 }
19
```

初始化方法

帧循环方法

Input 输入对象

Input	方法	功能
	GetAxis()	获取轴输入 Horizontal: 水平轴 Vertical: 垂直轴
	GetKey()	获取键盘输入, 具体按键由KeyCode对象指定
	GetMouseButton()	获取鼠标按钮输入。 0: 左键; 1: 右键; 2: 滚轮键。
	GetTouch()	获取触摸点
	mousePosition	鼠标在屏幕上的坐标 (二维)

鼠标事件

当鼠标进入碰撞器时，触发。

鼠标覆盖对象

```
void OnMouseEnter()  
{  
  
  
}
```

鼠标离开对象

```
void OnMouseExit()  
{  
  
  
}
```

鼠标事件案例

鼠标覆盖对象时，变色；
鼠标离开对象时，变色；

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class myBox : MonoBehaviour
{
    Material box;

    void Start()
    {
        box = this.GetComponent<MeshRenderer>().material;
    }

    private void OnMouseEnter()
    {
        box.SetColor("_Color", new Color(1, 1, 0, 1));
    }

    private void OnMouseExit()
    {
        box.SetColor("_Color", new Color(0,0,0.5f));
    }
}
```