

常用API

Unity核心类

...

Unity脚本

...

Component

提供了查找（在当前物体后代和前辈）组件的功能

深度优先

GetComponent<Type>

GetComponent<Type>

CompareTag

Transform

位置

this.transform.Location

this.transform.localPosition

编辑器面板都是local值

this.transform.localScale

this.transform.lossyScale

自身缩放比例*父物体缩放比例(也就是local)

只能get不能set

this.transform.Translate(0, 0, 1)

向自身坐标系z轴移动一米

this.transform.Translate(0, 0, 1, Space.World)

向世界坐标系z轴移动一米

this.transform.Rotate(0, 10, 0)

自身坐标系 z轴 转10度

this.transform.Rotate(0, 10, 0, Space.World)

this.transform.RotateAround(Vector3.zero, Vector3.forward, 1)

世界定点绕世界y轴围绕旋转1度

this.transform.root

获取根物体变换组件

this.transform.parent

获取父物体

This.transform.SetParent()

设置父物体

This.transform.Find(“子物体名称”)

根据名称获取子物体

this.transform.GetChild(int index)

根据索引获取子物体

this.transform.childCount

GameObject

Object

Time