DoTweening

## 01. 简单使用

publicVector3myValue=newVector3**(**0**,**0**,**0**);**

voidStart **() {**

//对变量做一个动画(通过插值方式 去修改一个值的变化 )

DOTween.To**(()** =>myValue**,** x=>myValue=x**,** newVector3**(**10**,** 10**,** 10**),** 3**);**

**}**

**可以查看值的变化**

## 02.位置的移动

publicVector3myValue=newVector3**(**0**,**0**,**0**);**

publicTransformcubeTransform**;**

publicVector3myValueCube=newVector3**(**0**,**0**,**0**);**

publicRectTransformuiTransform**;**

publicVector3myValueUI=newVector3**(**10**,**10**,**10**);**

publicVector3myValueUI=newVector3**(**10**,**10**,**10**);**

voidStart **() {**

//对变量做一个动画(通过插值方式 去修改一个值的变化 )

DOTween.To**(()** =>myValue**,** x=>myValue=x**,** newVector3**(**10**,** 10**,** 10**),** 3**);**

DOTween.To**(()**=>myValueCube**,**x=>myValueCube=x**,**newVector3**(**10**,**10**,**10**),**3**);**

DOTween.To**(()**=>myValueUI**,**x=>myValueUI=x**,**newVector3**(**0**,**0**,**0**),**4**);**

DOTween.To**(()** =>floatValue**,** x=>floatValue=x**,**10**,** 4**);**

**}**

voidUpdate**()**

**{**

cubeTransform.position=myValueCube**;**

uiTransform.localPosition=myValueUI**;**

**}**

## 03.位置的点击来回弹出

publicRectTransformimage**;**

boolisShow=false**;**

voidStart**()**

**{**

// image.DOMove(new Vector3(0, 0, 0), 0.3f);//修改的是世界坐标

Tweenertweener=image.DOLocalMove**(**newVector3**(**0**,**0**,**0**),**0.3f**);**

tweener.SetAutoKill**(**false**);**

tweener.Pause**();**//这样写 可以 内存 消耗小点

**}**

publicvoidbuttonShow**()**

**{**

if **(**isShow==false**)**

**{**

image.DOPlayForward**();**

isShow=true**;**

**}**

else

**{**

image.DOPlayBackwards**();**

isShow=false**;**

**}**

**}**