To pinch to zoom:-

using UnityEngine;   
using System.Collections;  
public class piu : MonoBehaviour   
{  
    public int speed = 4;  
    public Camera selectedCamera;  
    public float MINSCALE = 2.0F;  
    public float MAXSCALE = 5.0F;  
    public float minPinchSpeed = 5.0F;  
    public float varianceInDistances = 5.0F;  
    private float touchDelta = 0.0F;  
    private Vector2 prevDist = new Vector2(0,0);  
    private Vector2 curDist = new Vector2(0,0);  
    private float speedTouch0 = 0.0F;  
    private float speedTouch1 = 0.0F;  
  
    *// Use this for initialization*  
    void Start ()   
    {  
  
    }  
  
    *// Update is called once per frame*  
    void Update ()   
    {  
  
        if (Input.touchCount == 2 && Input.GetTouch(0).phase == TouchPhase.Moved && Input.GetTouch(1).phase == TouchPhase.Moved)   
        {  
  
            curDist = Input.GetTouch(0).position - Input.GetTouch(1).position; *//current distance between finger touches*  
            prevDist = ((Input.GetTouch(0).position - Input.GetTouch(0).deltaPosition) - (Input.GetTouch(1).position - Input.GetTouch(1).deltaPosition)); *//difference in previous locations using delta positions*  
            touchDelta = curDist.magnitude - prevDist.magnitude;  
            speedTouch0 = Input.GetTouch(0).deltaPosition.magnitude / Input.GetTouch(0).deltaTime;  
            speedTouch1 = Input.GetTouch(1).deltaPosition.magnitude / Input.GetTouch(1).deltaTime;  
  
  
            if ((touchDelta + varianceInDistances <= 1) && (speedTouch0 > minPinchSpeed) && (speedTouch1 > minPinchSpeed))  
            {  
  
                selectedCamera.fieldOfView = Mathf.Clamp(selectedCamera.fieldOfView + (1 \* speed),15,90);  
            }  
  
            if ((touchDelta +varianceInDistances > 1) && (speedTouch0 > minPinchSpeed) && (speedTouch1 > minPinchSpeed))  
            {  
  
                selectedCamera.fieldOfView = Mathf.Clamp(selectedCamera.fieldOfView - (1 \* speed),15,90);  
            }  
  
        }          
    }  
  
}

to rotate in z-axis

using UnityEngine;  
using System.Collections;  
  
[RequireComponent(typeof(MeshRenderer))]  
  
public class dr : MonoBehaviour   
{  
  
    #region ROTATE  
    private float \_sensitivity = 1f;  
    private Vector3 \_mouseReference;  
    private Vector3 \_mouseOffset;  
    private Vector3 \_rotation = Vector3.zero;  
    private bool \_isRotating;  
  
  
    #endregion  
  
    void Update()  
    {  
        if(\_isRotating)  
        {  
            *// offset*  
            \_mouseOffset = (Input.mousePosition - \_mouseReference); *// apply rotation*  
            \_rotation.y = -(\_mouseOffset.x + \_mouseOffset.y) \* \_sensitivity; *// rotate*  
            gameObject.transform.Rotate(\_rotation); *// store new mouse position*  
            \_mouseReference = Input.mousePosition;  
        }

    }  
  
    void OnMouseDown()  
    {  
        *// rotating flag*  
        \_isRotating = true;  
  
        *// store mouse position*  
        \_mouseReference = Input.mousePosition;  
    }  
  
    void OnMouseUp()  
    {  
        *// rotating flag*  
        \_isRotating = false;  
    }  
  
}

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_