**Unity3d Study**

-- By **Lugiyan**

# 一、开发学习笔记

Unity学习笔记——鼠标移动到物品上显示物品名字，点击后显示物品信息

<https://www.cnblogs.com/LanPeng/p/11041896.html>（只能在UI上实现）

<https://blog.csdn.net/HanGuangFei/article/details/78094214>

Unity游戏开发—UI与3D物体之间的事件响应处理

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/76844943>

Unity四大坐标系

<https://blog.csdn.net/ztysmile/article/details/88583067>

Canvas的Render Mode的三种模式(不同的物体跟随鼠标实现方式)

<https://blog.csdn.net/fdyshlk/article/details/78509909>

//transform.position = Input.mousePosition;

//Vector2 mous = Input.mousePosition;

//scenePos = new Vector3(mous.x, mous.y, UICamera.WorldToScreenPoint(transform.position).z);

//transform.position = UICamera.ScreenToWorldPoint(scenePos);

//Vector3 screenPos = Camera.main.WorldToScreenPoint(this.transform.position);

//Vector3 mousePos = Input.mousePosition;

//mousePos.z = screenPos.z;

//Vector3 worldPos = Camera.main.ScreenToWorldPoint(mousePos);

//transform.position = worldPos;

# 二、踩过的坑点

2d碰撞为正方形线碰撞，不会接受三维射线（Z轴方向的）

3d碰撞为立方体碰撞，接受任意方向的射线碰撞

静态的Awake会在对象实例化之前运行。

DOTween在对象设为非激活状态时，动画会继续进行，直到整个结束。除非开发人员手动杀死。