<http://blog.csdn.net/honey199396/article/details/51423630>

使用Unity3D ScreenToWorldPoint(Vector3 position)时，如果将z坐标设置为零的话，那么转换的结果可能是出错，会变成摄像机的位置，所以想让结果正确要将position的z坐标设置为非零的值，比如100，或者是-100。

其中得到的Ray中的

Ray.origin是摄像机与近平面的交点

Ray.direction是方向

实际上我们可以将屏幕上的点通过ScreenToWorldPoint（注意不要让z值等于0）转换为世界坐标系上的点

然后通过摄像机的起点与转换后的世界坐标系上的点得到方向，最终得到的方向与通过

Camera.main.ScreenPointToRay(Input.mousePoint)的结果一样