**Trigger响应**

Posted on 2013年04月08日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 225 次

**Unity3D**中Trigger的响应是比较严格的。

触发器系统有三个属性：Box Collider、Is Trigger、Rigibody。

Box Collider：[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)的GameObject提供的基本模型才具有这个属性，表示该物体是否会和别的物体发生碰撞。

Is Trigger：BoxCollider的子选项，表示该物件是否为一个触发器。

Rigibody：首先选中物件，才能在菜单“Component”里，给物件添加Rigibody组件。

基本规则：脚本（含有触发判断的 OnTriggerEnter() 判断函数）和Rigibody同为一个物件的组件，Box Collider必须选中。此时两个物件的Box Collider必须为选中。而 Is Trigger选项必须“至少”有一个物件为选中（可以按逻辑来判断哪个为触发器）。 脚本中的OnTriggerEnter()可以有两种判断出发方式，此函数参数的数据类型为 Collider。 function OnTriggerEnter( gameObj : Collider )，一旦触发器和Collider发生碰撞，便会触发此函数，其参数便是不包含脚本的物件的gameObject。可以通过判断其成员 name（物件在Hierarchy面板中的名字） 或 tag（物件在Inspector面板的Tag选项中的名字） 的字符串，来判定是哪个物件。