**Unity3D中Update()和FixedUpdate()的区别**

Posted on 2013年04月16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 153 次

Update()和FixedUpdate()的区别在于它们都是在更新时会被调用，并且会循环的调用。但是Update会在每次渲染新的一帧时，被调用。Update（） 和 FixedUpdate（）在游戏中都会在更新的时候自动循环调用。

但是Update是在每次渲染新的一帧的时候才会调用，也就是说，这个函数的更新频率和设备的性能有关以及被渲染的物体（可以认为是三角形的数量）。在性能好的机器上可能fps 30，差的可能小些。这会导致同一个游戏在不同的机器上效果不一致，有的快有的慢。因为Update的执行间隔不一样了。

而FixedUpdate，是在固定的时间间隔执行，不受游戏帧率的影响。有点想Tick。所以处理Rigidbody的时候最好用FixedUpdate。