**Unity3D中世界坐标转如何化成屏幕坐标？**

Posted on 2013年02月28日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 307 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中世界坐标转如何化成屏幕坐标呢？

使用函数：Camera.WorldToScreenPoint

原型：function WorldToScreenPoint (position : Vector3) : Vector3

返回值：Vector3 中 x,y是屏幕中的位置，z是坐标到摄像机的距离，屏幕左下方是(0,0)，右上方是(pixelWidth,pixelHeight)

var target : Transform;function Update (){var screenPos = camera.WorldToScreenPoint (target.position);print ("target is " + screenPos.x + " pixels from the left");}