**Unity3D中如何检测鼠标**

Posted on 2013年03月24日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 306 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中如何检测鼠标呢？首先，需在场景中创建两个物体做为检测对象。

代码如下：

var target1: Transform;  
var target2: Transform;

function Update () {  
if (Input.GetMouseButton(0)) {  
var ray: Ray = Camera.main.ScreenPointToRay(Input.mousePosition);  
var hit: RaycastHit;

if (Physics.Raycast(ray, hit)) {  
if (hit.transform == target1) {  
print("Hit target 1");  
} else if (hit.transform == target2) {  
print("Hit target 2");  
}  
} else {  
print("Hit nothing");  
}  
}  
}