**Unity3D任意弧线运动的插值**

Posted on 2013年03月13日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 286 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)任意弧线运动的插值。球形插值在两个向量之间。通过t数值在from和to之间插值。返回的向量的长度将被插值到from到to的长度之间。t的值在[0...1]。

#pragma strict

//在日出和日落之间动画弧线

var sunrise : Transform;

var sunset : Transform;

function Update () {

// 弧线的中心

var center = (sunrise.position + sunset.position) \* 0.5;

// 向下移动中心，垂直于弧线

center -= Vector3(0,1,0);

// 相对于中心在弧线上插值

var riseRelCenter = sunrise.position - center;

var setRelCenter = sunset.position - center;

transform.position = Vector3.Slerp(riseRelCenter, setRelCenter, Time.time);

transform.position += center;

}