**Unity3D创建角色到场景指定坐标**

Posted on 2013年03月06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 241 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)如何创建一个角色到场景的指定坐标，并放到指定目录下？有时候需要在场景中自动添加一些树木（这些树木的模型已经做成名称为“DemoTrees”的一个Prefab），种在指定的坐标点上，而且树木要放在指定的Tree目录下（即所有的树木都是Tree的子物体）。

代码如下：

Public void CreateTree(float x, float y, float z){

GameObject tree = （GameObject）Resources.Load(“DemoTrees”, typeof(GameObject)); // 导入这棵树

GameObject aNewTree = GameObject.Instantiate(tree, new Vector3(x, y, z), Quaternion.identity) as GameObject; //把树克隆出来

aNewTree.name = "Tree001"; // 给这棵树起名字

aNewTree.transform.parent = GameObject.Find("某个路径").transform; // 将自己的父物体设置成“某个路径”

aNewTree.transform.position = new Vector3(aNewTree.transform.parent.x, aNewTree.transform.parent.y, aNewTree.transform.parent.z); // 放在父物体的原点（相对坐标）

aNewTree.transform.localScale = new Vector3(100， 100， 100); // 设置这棵树的大小

}

在做游戏的时候，感觉这一系列的操作感觉经常会用到：比如进入一个新的场景、副本的时候，要初始化玩家的位置。再比如要把摄像机附给玩家，塞到玩家“体内”，并给相对坐标、旋转角度等等。这里说到初始旋转角度，需要注明一下，Unity不允许直接设置Rotation中X.Y.Z的值，我们需要这样做才可以：

先来一个Quaternion :

Quaternion quate = Quaternion.identity;

然后设置他的角度:

quate.eulerAngles = new Vector3(45, 0, 0); // 表示设置x轴方向旋转了45度

最后再把quate付给你要操作的Gameobject：

gameobject.transform.rotation = quate;

这样就搞定了。