**Unity3D判断两个物体相交脚本**

Posted on 2013年02月25日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 285 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中有两个GameObject a b Collider均为Trigger。

var target:GameObject

function Update()  
{  
if(!target)  
{  
renderer.material.color=Color.white;  
}  
}

function OnTriggerEnter(col:Collider)  
{  
target=col.gameObject;  
renderer.material.color=Color.red;  
}

此做法是比较浪费资源，需要Update一直执行。有更好的方法欢迎来搞！