**Unity3D利用射线点中物体移动脚本**

Posted on 2013年03月01日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 237 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)利用射线点中物体移动脚本如下：

var layerMask = 1 << 4; //层

var hit : RaycastHit; //光

var hit1: RaycastHit; //光

var hitflag : boolean;

var hitobject : Transform;

var hitflag1 : boolean;

function Start()

{

layerMask = ~layerMask; //层取反

hitflag=false;

hitobject=null;

}

function Update ()

{

var ray = Camera.main.ScreenPointToRay (Input.mousePosition);

if (Physics.Raycast (ray, hit, Mathf.Infinity)&&Input.GetKey (KeyCode.Mouse0))

{

Debug.DrawLine (ray.origin, hit.point);

print(hit.transform.localScale );

print(hit.transform.name);

//~ if(hit.transform.tag=="Goods"&&hitflag1) //标签

if(hit.transform.tag=="Goods")

{

if (hitflag==false)

{

hitobject=hit.transform;

hitflag=true;

}

}

if(hitflag&&hitobject!=null) //选中物体

{

Physics.Raycast (ray, hit1, Mathf.Infinity,layerMask); //打光

hitobject.position=hit1.point; //物体的坐标等于光2的碰撞点

}

}

if (Input.GetKeyUp (KeyCode.Mouse0))

{

hitflag=false;

hitobject=null;

}

}