**Unity3D摇杆制作脚本**

Posted on 2013年02月28日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 259 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)摇杆的制作脚本如下：用的transform.LookAt来表示物体朝向某个方向。

var touchKey\_x=moveJoystick.position.x;

var touchKey\_y=moveJoystick.position.y;

if(touchKey\_x == 0&&touchKey\_y==0){

if(!animation.isPlaying)

animation.Play("Take 001");//我里面的一个动画

}

else{

animation.Play("walk");//行走的动画

transform.LookAt(Vector3(touchKey\_x\*100000,transform.position.y,touchKey\_y\*100000));

transform.Translate(Vector3.forward\*speed\*Time.deltaTime);

}

}