**Unity3D教程：Android场景中物体的旋转平移**

Posted on 2013年06月18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 37 次

实现在场景中选中任一一个物体让他旋转平移，用到Raycast类。不足之处：我本来想旋转和平移都用一个手指来表示的，但是没办法，因为旋转和平移都用到了TouchPhase.Moved，所以我最后就用Input.touchCount来区别旋转和平移了。

代码如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | function Update (){ |
| 02 | **var** ray = Camera.main.ScreenPointToRay (Input.GetTouch(0).position); |
| 03 | **var** hit:RaycastHit; |
| 04 | **if**(Physics.Raycast(ray,hit)){ |
| 05 | **if**(Input.GetTouch(0).phase==TouchPhase.Moved){ |
| 06 | *//一个手指控制平移* |
| 07 | **if**(Input.touchCount==1){ |
| 08 | hit.collider.transform.position.x=hit.point.x; |
| 09 | hit.collider.transform.position.y=hit.point.y; |
| 10 | }**else**{ *//Unity3D教程手册：http://www.unitymanual.com* |
| 11 | *//多个手指控制旋转* |
| 12 | hit.collider.transform.RotateAround(hit.collider.transform.position,Vector3.up,-Input.GetAxis("Mouse X")); |
| 13 | hit.collider.transform.RotateAround(hit.collider.transform.position,-Vector3.right,-Input.GetAxis("Mouse Y")); |
| 14 | } |
| 15 | } |
| 16 | } |
| 17 |  |
| 18 | **if**(Input.GetKey(KeyCode.Escape)){ |
| 19 | Application.Quit(); |
| 20 | } |
| 21 | } |