Unity3D教程：Translate的使用与物体运动

首先我们来看看场景的搭建：建一个立方体，加一个点光源。我们要实现的就是让场景中的立方体延X轴嗖嗖的移动。那么我们在Project新建一个js脚本Creat->Javascript。

function Update () 　　{ 　　transform.Translate(Vector3(1,0,0)); 　　}

然后将js文件拖到Hierarchy面板的立方体上实现绑定。运行一下，我们可以看到，立方体不见了。修改代码让它慢一点。

function Update () 　　{ 　　transform.Translate(Vector3(1,0,0)\*Time.deltaTime); 　　}

运行一下，慢慢的移动了。这是怎么回事呢。接下来我们一步一步的分解代码。首先Update（），一直在用都明白怎么回事。  
  
    transform:场景中的每一个对象都有一个transform，用来储存和控制物体的位置，旋转和缩放。  
  
    Translate：是transform的函数，用来移动物体。它接受一个三维向量（Vector3）参数来移动。其实它还有第二个参数，就是按照自身坐标轴移动还是按照世界坐标轴移动。这里暂且不表。[Unity3D](http://www.unitymanual.com/)教程手册  
  
    Vector3：表示3D的向量和点。3个参数分别代表了向量x，y，z。  
  
    transform.Translate(Vector3(1,0,0))；这句代码的意思就是，让被绑定的物体，也就是场景中的立方体，向x轴的方向移动1个单位.  
  
    Time.deltaTime：是一个时间增量，我想应该是这一帧的时间。像flash中的一秒30帧，每帧多少秒之类的。在这个程序中它的值是0.016左右。原本移动一个单位，现在乘以0.016，那肯定慢了。也就是说，它的作用其实就是减慢移动的速度。