Unity3D教程：向量

Unity使用 Vector3类来表示所有3D 向量，可以通过 x、y 和 z 成员变量来访问一个3D向量对象的各个组件：

var aPosition : Vector3; 　　aPosition.x = 1; 　　aPosition.y = 1; 　　aPosition.z = 1;

也可以使用Vector3的构造函数来一次性初始化所有的组件：

var aPosition = Vector3(1, 1, 1);

  Vector3也定义了一些常量，用来表示常用的 3D向量对象：[Unity3D](http://www.unitymanual.com/)教程手册

//等同于Vector3(0, 1, 0); 　　var direction = Vector3.up;

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 可以通过如下代码片段，来访问单个 3D向量对象：  [C#] 纯文本查看 复制代码  [?](http://www.unitymanual.com/)   |  |  | | --- | --- | | 1 | someVector .Normalize(); |       可以通过如下代码片段，来访问多个 3D向量对象：  [C#] 纯文本查看 复制代码  [?](http://www.unitymanual.com/)   |  |  | | --- | --- | | 1 | theDistance = Vector3.Distance(oneVector , otherVector); |       注：Distance函数为类函数，所以在调用时必须在前面加上 Vector3.。也可以在多个3D向量对象之间使用常用的数学操作符：  [C#] 纯文本查看 复制代码  [?](http://www.unitymanual.com/)   |  |  | | --- | --- | | 1 | combined = vector1 + vector2; | |

[Unity3D下载](http://www.unitymanual.com/misc.php?mod=tag&id=922), [Unity3D教程](http://www.unitymanual.com/misc.php?mod=tag&id=97), [Unity3D](http://www.unitymanual.com/misc.php?mod=tag&id=35), [Appstore](http://www.unitymanual.com/misc.php?mod=tag&id=838)