**Unity3D教程：手机“摇一摇”与震动效果**

Posted on 2013年06月20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 35 次

没做这个效果之前，对Input.acceleration的x,y,z值的范围只是[-1,1]，也没想过失重和超重，而且一直用眼睛来观察值的变化，结果发现“没变”，后来有人提到失重和超重，所以我就写了两个函数检测了一下，我用力摇和抖动手机，发现x,y,z值的范围大致都在[-4,4]之间，在这个范围内，你摇的越快值变化的越大，所以我们只用求相对时间里面变化的值大于某一个值就可以达到“摇一摇”的效果了。手机的震动效果直接用iPhoneUtils.Vibrate();就可实现。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **var** old\_y:**float**=0; |
| 02 | **var** new\_y:**float**; |
| 03 | **var** max\_y:**float**=0; |
| 04 | **var** min\_y:**float**=0; |
| 05 | **var** d\_y:**float**=0; |
| 06 | function Update () { |
| 07 | new\_y=Input.acceleration.y; |
| 08 | d\_y=new\_y-old\_y; |
| 09 | old\_y=new\_y; |
| 10 | **if**(Input.GetKey(KeyCode.Escape)){ |
| 11 | Application.Quit(); |
| 12 | } *//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com* |
| 13 |  |
| 14 | } |
| 15 | **var** i:**int**; |
| 16 | function OnGUI(){ |
| 17 | GUI.Label(Rect(100,100,100,100),"g:"+Input.acceleration+"d\_y:"+d\_y); |
| 18 | GUI.Label(Rect(100,210,100,100),"i:"+i); |
| 19 | **if**(d\_y>2){ |
| 20 | i++; |
| 21 | iPhoneUtils.Vibrate(); *//手机的震动效果* |
| 22 | } |
| 23 | } |