**Unity3D教程：控制输入系统 – Input 类实例讲解**

Posted on 2013年02月02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 404 次

获取键盘某一(这里是空格键)按键状态(bool)：Input.GetKeyDown(KeyCode.Space) 这是最不通用的写法，不推荐。

获取虚拟按键(这里是Jump)按键状态(bool)：Input.GetButton("Jump") 推荐用这种写法，用户可以设置按键Jump为空格键(默认就是空格)。

获 取遥感(或iphone感应)垂直轴力度(是一个0-1之间的float)：Input.GetAxis("Vertical“） 推荐写法，键盘的话默认按w或者up会瞬间提到1，要是遥感的话可以控制一个度，再乘以力的方向向量的话，就可以控制汽车之类的加速了。如果你直接写成键 盘的w或者d，那就没办法控制力度了。

获取遥感(或iphone感应)水平轴力度（同上）：Input.GetAxis("Horizontal")。

获取鼠标中键状态：Input.GetAxis("Mouse ScrollWheel")。

注：有些遥感可能水平方向会转超过1或者小于0的值出来（例如汽车遥感），为了避免错误的计算（乘以负数的话向量的方向可是会相反的），可以配合数学函数Mathf.Clamp01()来固定他的值在0和1之间。例如：

motor = Mathf.Clamp01(Input.GetAxis("Vertical")); //设置汽车引擎力度为垂直方向力度