**Unity3D教程：物体跟随鼠标点击处移动**

Posted on 2013年02月14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 429 次

思路是运用射线。建立一个场景，场景中有两个cube，一个相机。给var cam赋予主相机，两个cube分别赋予一下两个脚本，运行场景，点击或拖拽鼠标就知道区别了。具体如下：

var cam:Camera;  
function Update () {  
if(Input.GetMouseButton(0))//Down或Up  
{  
var ray =cam.ScreenPointToRay (Input.mousePosition);  
var hit: RaycastHit;  
if(Physics.Raycast(ray,hit))  
{  
if(hit.collider.gameObject.tag=="Finish")//射线碰撞到的物体标签  
{transform.position=hit.point;  
print(hit.point);//鼠标点击的坐标  
}  
}  
}  
}

点击鼠标，物体向鼠标点击处移动

var cam:Camera;  
var zj:boolean;  
var jiludian:Vector3;  
function Start () {  
jiludian=transform.position; //记录物体初始位置  
zj=false;  
}  
function Update () {  
if(Input.GetMouseButton(0))  
{  
var ray =cam.ScreenPointToRay (Input.mousePosition);  
var hit: RaycastHit;  
if(Physics.Raycast(ray,hit))  
{  
if( hit.collider.gameObject.tag=="Finish") //这里地面的标签是Finish，你可以自定义  
{  
//print(hit.point);//显示鼠标点击的坐标  
jiludian=Vector3(hit.point.x,hit.point.y+0.5,hit.point.z);  
zj=true;  
}  
}  
}  
if(zj==true)  
{  
var targetRotation=Quaternion.LookRotation (jiludian-transform.position,Vector3.up); //求出与目标之间的角度  
print(targetRotation);  
transform.rotation =Quaternion.Slerp(transform.rotation,targetRotation,Time.deltaTime \* 5.0);//旋转之角度与目标对齐  
transform.Translate(Vector3.forward\*10\*Time.deltaTime);  
if((Vector3.Distance(transform.position,jiludian) <1.0))  
{  
//transform.position=jiludian;  
transform.Translate(Vector3.forward\*0);  
zj=false;  
}  
}  
}