[unity](http://www.unitymanual.com/" \t "_blank)[3d](http://www.unitymanual.com/)教程追踪导弹：把敌人设置成鼠标点击的地方，然后让导弹朝鼠标点击的方向移动  
  
思路：把鼠标的坐标转化成世界坐标（鼠标默认是屏幕坐标），然后当点击鼠标时，物体将朝着鼠标的世界坐标方向移动。  
  
注：穿透地面现象是Y轴，所以让y轴不变，且大小等于游戏对象的y值。需要自己把敌人和鼠标的坐标转换下。

var world:Vector3;var speed:float=0;//物体的移动速度function Update (){var screenpos=Camera.main.WorldToScreenPoint(transform.position);//物体的世界坐标转化成屏幕坐标var e:Vector3=Input.mousePosition;//鼠标的位置//当点击鼠标左键时if(Input.GetMouseButton(0)){e.z=screenpos.z;//1.因为鼠标的屏幕 Z 坐标的默认值是0，所以需要一个z坐标world=Camera.main.ScreenToWorldPoint(e);speed=1;}if(transform.position==world){speed=0;}transform.LookAt(world); //物体朝向鼠标transform.Translate(Vector3.forward\*speed\*Time.deltaTime);}当然，上面那个适合垂直平面，即摄像头垂直x-z平面，但一般游戏都不会垂直的。如果不垂直的话，用上面方法可能就会出现类似游戏对象穿透地面的现象，所以我们得改一下代码。 就只用把world=Camera.main.ScreenToWorldPoint(e); 改成以下这句就行了world.x=Camera.main.ScreenToWorldPoint(e).x;world.z=Camera.main.ScreenToWorldPoint(e).z;world.y=transform.position.y;