**Unity3D教程：鼠标碰撞检测与事件监听**

Posted on 2013年06月13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 57 次

使用Unity3D开发的3D游戏，鼠标事件的检测也是常见的问题之一。处理的手段非常简单，创建JS脚本，源码如下：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | function Update () { |
| 02 | **if**(Input.GetButtonDown("Fire1")){ |
| 03 | **var** ray = Camera.main.ScreenPointToRay(Input.mousePosition); |
| 04 | **var** hit : RaycastHit; |
| 05 | **if**(Physics.Raycast(ray,hit)){ |
| 06 | hit.collider.SendMessage("ApplyDamage",1,SendMessageOptions.DontRequireReceiver); |
| 07 | } |
| 08 | } |
| 09 | } |
| 10 |  |
| 11 | function ApplyDamage(){ |
| 12 | Debug.Log("HitMe!"); |
| 13 | } |