**Unity3D物体的惯性旋转**

Posted on 2013年03月04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 206 次

惯性的话，当然要得给物体添加rigidbody，我用rigidbody的方法AddTorque函数，不要用AddRelativeTorque,因为他是局部的；这两个函数用在FixedUpdate里面。在手机上就两个方向旋转，分别是绕Y轴和X轴旋转，所以Z轴就是0。同样还是用到了Input.GetAxis("Mouse X/Y")函数，你会用他们的大小来表示要旋转的放向，同样根据右手定则求出力矩的方向，然后再给Rigidbody的Drag和Angular Drag，加点阻力，别加的太大，太大会不能旋转的。

脚本如下：

var h : float;

var v : float;

var Torque:Vector3;

function FixedUpdate () {

rigidbody.AddTorque(Torque\*1);

}

function Update(){

if(Input.GetTouch(0).phase==TouchPhase.Moved){

h =Input.GetAxis("Mouse X");//有正左负

v =Input.GetAxis("Mouse Y");//上正下负

}

else{

h=0;

v=0;

}

Torque=Vector3(v,-h,0);

if(Input.GetKey(KeyCode.Escape)){

Application.Quit();

}

}