**Unity3D脚本：点击GUI来控制旋转**

Posted on 2013年02月20日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 268 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中，点击GUI来控制第一人称上下左右旋转。

if(GUI.RepeatButton(leftrect,left))  
{  
rotationY=player.transform.localEulerAngles.y;  
rotationY -=1f;  
player.transform.localEulerAngles=new Vector3(player.transform.localEulerAngles.x,rotationY,0);  
}

if(GUI.RepeatButton(uprect,up))  
{  
//rotationX=player.transform.localEulerAngles.x;  
rotationX +=1f;  
rotationX = Mathf.Clamp (rotationX, -60, 60);  
player.transform.localEulerAngles=new Vector3(-rotationX,player.transform.localEulerAngles.y,0);  
}

if(GUI.RepeatButton(downrect,down))  
{  
//rotationX=player.transform.localEulerAngles.x;

rotationX -=1f;  
rotationX = Mathf.Clamp (rotationX, -60, 60);  
player.transform.localEulerAngles=new Vector3(-rotationX,player.transform.localEulerAngles.y,0);  
}

if(GUI.RepeatButton(rightrect,right))  
{  
rotationY=player.transform.localEulerAngles.y;  
rotationY +=1f;  
player.transform.localEulerAngles=new Vector3(player.transform.localEulerAngles.x,rotationY,0);  
}