**Unity3D脚本：物体保持面向另一个物体旋转**

Posted on 2013年01月25日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 343 次

myTransform.rotation = Quaternion.Slerp(myTransform.rotation, Quaternion.LookRotation(target.position - myTransform.position), rotationSpeed \* Time.deltaTime);

myTransform面向target。