**Unity3D鼠标拾取物体**

Posted on 2013年03月26日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 352 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)鼠标拾取物体可以通过射线的方式获取鼠标坐标 通过物理将物体名字输出进行操作。

function Update ()  
{  
if (Input.GetMouseButton (0))  
{  
var ray = Camera.main.ScreenPointToRay (Input.mousePosition);  
var hit : RaycastHit;  
if (Physics.Raycast (ray, hit))  
{  
Debug.DrawLine (ray.origin, hit.point);  
print(hit.collider.gameObject.name);  
}  
}  
}