**Unity3D鼠标的路线**

Posted on 2013年04月08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 180 次

**Unity3D**鼠标的路线。以教堂十字架为背景，在其上做从上到下，从左到右的画线操作。

解决：由于横竖两个物件的交叉处无法做2次判断(若交叉处判定为垂直物件的，则划横线时无法响应)，便将其查分成5块结合处单独方体表示。以垂直方向考虑，为了让其精确判断，将上下两部分再次准确分割，加入两个比较短的判定位置，最上面的短判定位置为路线记录起始，下面的是中止，在[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中,用5个互相穿插的立方体表示。

第一个立方体脚本如下 cubeA.js

// 是否进入立方体内  
static var col : boolean = false;

function OnMouseEnter() { col = true; }  
function OnMouseExit(){ col = false; }

第二个立方体脚本如下 cubeB.js

function OnMouseEnter(){ if(cubeA.col == true){ 成功 } }

结果发现，就算两个立方体穿插在一起，只要鼠标进入第二个立方体，就是判定离开第一个立方体。所以 cubeA.col 只要在cubeB 里必然是false。

完成思路：找到了个比较好的数据Time.renderedFrameCount ，已经运行的帧数。

cubeA.js  
// 记录鼠标离开时的帧数  
static var frm :int = 0;  
function OnMouseExit(){ frm = Time.renderedFrameCount; }

cubeB.js  
// 是否正常从第一块划过  
static var col : boolean = false;  
// 记录鼠标离开时的帧数  
static var frm :int = 0;

function OnMouseEnter()  
{  
// 给5帧的机会  
if( ( Time.renderedFrameCount - cubeA.frm ) < 5 )  
{  
col = true;  
}  
}  
function OnMouseExit(){ if( col == true )frm = Time.renderedFrameCount; }

在第3个物件里这样写：

static var col : boolean = false;  
function OnMouseEnter()  
{  
if( cubeB.col == true && ( Time.renderedFrameCount - cubeB.frm ) < 5 ))  
{  
col = true  
}  
}  
function OnMouseExit(){ if( col == true )frm = Time.renderedFrameCount; }

以此类推。