**Unity3D：时间 Time**

Time类包含了一个重要的类变量deltaTime，它表示距上一次调用Update或FixedUpdate所用的时间。因此通过它可以让游戏对象按照一个常速进行旋转，而不是依赖于它的帧频：

function Update() 　　{ 　　tranform.Rotate(0, 5 \* Time.deltaTime, 0); 　　}

同样地移动效果：

function Update() 　　{ 　　transform.Translate(0, 0, 2 \* Time.deltaTime); 　　}

 如果想要一个值根据每帧的变化而变化（增加或减少） ，你应该使用 Time.deltaTime来乘以这个值。这样才能使得变化的效果依赖于单位时间，而不是帧频。这不仅使得游戏的运行独立于帧频，也使得运动的效果符合现实。同理，要让灯光的照射范围在每秒使半径增加 2个单位，可进行如下编码：[Unity3D](http://www.unitymanual.com/)教程手册

function Update() 　　{ 　　light.range += 2.0 \* Time.deltaTime; 　　}

但是在通过force来处理rigidbody时，一般情况下不要乘以 Time.deltaTime，因为 Unity引擎已经为你进行了处理。  
  
    时间控制脚本：

function OnGUI () { if (GUILayout.Button ("Slow",GUILayout.Width (100))) { Time.timeScale = 0.2; } if (GUILayout.Button ("Stop")) { Time.timeScale = 0; } if (GUILayout.Button ("Normal")) { Time.timeScale = 1; } if (GUILayout.Button ("Fast")) { Time.timeScale = 1.5; } }