**Unity中手势操作插件FingerGestures的使用方法**

Posted on 2013年07月21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 43 次

FingerGestures是Unity中的一个手势操作的插件。它能很方便监听到Unity中的各种手势事件：上下左右四方向的滑动事件、按下事件、抬起事件、移动事件、连击事件、长按事件等等。它同时支持触摸屏操作与鼠标操作，总起来说使用起来还是比较方便的。

FingerGestures方便检测各种输入手势，比如轻敲、拖拽、扫过、长按、捏、或拧等。

**特性**

1. 为易用性和速度，对代码进行了重写。
2. 自定义手势的识别＋编辑器。
3. 内建的对象拾取。
4. 支持基于消息的事件。
5. 支持PlayMaker。
6. 支持Retina显示屏。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 001 | usingUnityEngine; |
| 002 | usingSystem.Collections; |
| 003 |  |
| 004 | publicclassFingerEvent1:MonoBehaviour |
| 005 | { |
| 006 |  |
| 007 | voidOnEnable() |
| 008 | { |
| 009 | *//启动时调用，这里开始注册手势操作的事件。* |
| 010 |  |
| 011 | *//按下事件：OnFingerDown就是按下事件监听的方法，这个名子可以由你来自定义。方法只能在本类中监听。下面所有的事件都一样！！！* |
| 012 | FingerGestures.OnFingerDown+=OnFingerDown; |
| 013 | *//抬起事件* |
| 014 | FingerGestures.OnFingerUp+=OnFingerUp; |
| 015 | *//开始拖动事件* |
| 016 | FingerGestures.OnFingerDragBegin+=OnFingerDragBegin; |
| 017 | *//拖动中事件...* |
| 018 | FingerGestures.OnFingerDragMove+=OnFingerDragMove; |
| 019 | *//拖动结束事件* |
| 020 | FingerGestures.OnFingerDragEnd+=OnFingerDragEnd; |
| 021 | *//上、下、左、右、四个方向的手势滑动* |
| 022 | FingerGestures.OnFingerSwipe+=OnFingerSwipe; |
| 023 | *//连击事件连续点击事件* |
| 024 | FingerGestures.OnFingerTap+=OnFingerTap; |
| 025 | *//手指触摸屏幕中事件调用一下三个方法* |
| 026 | FingerGestures.OnFingerStationaryBegin+=OnFingerStationaryBegin; |
| 027 | FingerGestures.OnFingerStationary+=OnFingerStationary; |
| 028 | FingerGestures.OnFingerStationaryEnd+=OnFingerStationaryEnd; |
| 029 | *//长按事件* |
| 030 | FingerGestures.OnFingerLongPress+=OnFingerLongPress; |
| 031 |  |
| 032 | } |
| 033 |  |
| 034 | voidOnDisable() |
| 035 | {*//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com* |
| 036 | *//关闭时调用，这里销毁手势操作的事件* |
| 037 | *//和上面一样* |
| 038 | FingerGestures.OnFingerDown&minus;=OnFingerDown; |
| 039 | FingerGestures.OnFingerUp&minus;=OnFingerUp; |
| 040 | FingerGestures.OnFingerDragBegin&minus;=OnFingerDragBegin; |
| 041 | FingerGestures.OnFingerDragMove&minus;=OnFingerDragMove; |
| 042 | FingerGestures.OnFingerDragEnd&minus;=OnFingerDragEnd; |
| 043 | FingerGestures.OnFingerSwipe&minus;=OnFingerSwipe; |
| 044 | FingerGestures.OnFingerTap&minus;=OnFingerTap; |
| 045 | FingerGestures.OnFingerStationaryBegin&minus;=OnFingerStationaryBegin; |
| 046 | FingerGestures.OnFingerStationary&minus;=OnFingerStationary; |
| 047 | FingerGestures.OnFingerStationaryEnd&minus;=OnFingerStationaryEnd; |
| 048 | FingerGestures.OnFingerLongPress&minus;=OnFingerLongPress; |
| 049 | } |
| 050 |  |
| 051 | *//按下时调用* |
| 052 | voidOnFingerDown(intfingerIndex,Vector2fingerPos) |
| 053 | { |
| 054 | *//intfingerIndex是手指的ID第一按下的手指就是0第二个按下的手指就是1。。。一次类推。* |
| 055 | *//Vector2fingerPos手指按下屏幕中的2D坐标* |
| 056 |  |
| 057 | *//将2D坐标转换成3D坐标* |
| 058 | transform.position=GetWorldPos(fingerPos); |
| 059 | Debug.Log("OnFingerDown="+fingerPos); |
| 060 | } |
| 061 |  |
| 062 | *//抬起时调用* |
| 063 | voidOnFingerUp(intfingerIndex,Vector2fingerPos,floattimeHeldDown) |
| 064 | { |
| 065 |  |
| 066 | Debug.Log("OnFingerUp="+fingerPos); |
| 067 | } |
| 068 |  |
| 069 | *//开始滑动* |
| 070 | voidOnFingerDragBegin(intfingerIndex,Vector2fingerPos,Vector2startPos) |
| 071 | { |
| 072 | Debug.Log("OnFingerDragBeginfingerIndex="+fingerIndex+"fingerPos="+fingerPos+"startPos="+startPos); |
| 073 | } |
| 074 | *//滑动结束* |
| 075 | voidOnFingerDragEnd(intfingerIndex,Vector2fingerPos) |
| 076 | {*//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com* |
| 077 |  |
| 078 | Debug.Log("OnFingerDragEndfingerIndex="+fingerIndex+"fingerPos="+fingerPos); |
| 079 | } |
| 080 | *//滑动中* |
| 081 | voidOnFingerDragMove(intfingerIndex,Vector2fingerPos,Vector2delta) |
| 082 | { |
| 083 | transform.position=GetWorldPos(fingerPos); |
| 084 | Debug.Log("OnFingerDragMove="+fingerPos); |
| 085 |  |
| 086 | } |
| 087 | *//上下左右四方方向滑动手势操作* |
| 088 | voidOnFingerSwipe(intfingerIndex,Vector2startPos,FingerGestures.SwipeDirectiondirection,floatvelocity) |
| 089 | { |
| 090 | *//结果是UpDownLeftRight四个方向* |
| 091 | Debug.Log("OnFingerSwipe"+direction+"withfinger"+fingerIndex); |
| 092 |  |
| 093 | } |
| 094 |  |
| 095 | *//连续按下事件，tapCount就是当前连续按下几次* |
| 096 | voidOnFingerTap(intfingerIndex,Vector2fingerPos,inttapCount) |
| 097 | { |
| 098 |  |
| 099 | Debug.Log("OnFingerTap"+tapCount+"timeswithfinger"+fingerIndex); |
| 100 |  |
| 101 | } |
| 102 |  |
| 103 | *//按下事件开始后调用，包括开始结束持续中状态只到下次事件开始！* |
| 104 | *//OnFingerStationary事件和OnFingerDragMove有一个区别。* |
| 105 | *//OnFingerStationary是手指触摸在屏幕中的事件，而OnFingerDragMove是先触摸一下然后滑动的事件。* |
| 106 | *//如果你需要时时捕获手指触摸屏幕中的事件时用OnFingerStationary即可* |
| 107 | voidOnFingerStationaryBegin(intfingerIndex,Vector2fingerPos) |
| 108 | {*//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com* |
| 109 |  |
| 110 | Debug.Log("OnFingerStationaryBegin"+fingerPos+"timeswithfinger"+fingerIndex); |
| 111 | } |
| 112 |  |
| 113 | voidOnFingerStationary(intfingerIndex,Vector2fingerPos,floatelapsedTime) |
| 114 | { |
| 115 |  |
| 116 | Debug.Log("OnFingerStationary"+fingerPos+"timeswithfinger"+fingerIndex); |
| 117 |  |
| 118 | } |
| 119 |  |
| 120 | voidOnFingerStationaryEnd(intfingerIndex,Vector2fingerPos,floatelapsedTime) |
| 121 | { |
| 122 |  |
| 123 | Debug.Log("OnFingerStationaryEnd"+fingerPos+"timeswithfinger"+fingerIndex); |
| 124 | } |
| 125 |  |
| 126 | *//长按事件* |
| 127 | voidOnFingerLongPress(intfingerIndex,Vector2fingerPos) |
| 128 | { |
| 129 |  |
| 130 | Debug.Log("OnFingerLongPress"+fingerPos); |
| 131 | } |
| 132 |  |
| 133 | *//把Unity屏幕坐标换算成3D坐标* |
| 134 | Vector3GetWorldPos(Vector2screenPos) |
| 135 | { |
| 136 | CameramainCamera=Camera.main; |
| 137 | returnmainCamera.ScreenToWorldPoint(newVector3(screenPos.x,screenPos.y,Mathf.Abs(transform.position.z&minus;mainCamera.transform.position.z))); |
| 138 | } |
| 139 | } |

**FingerGestures**

官方售价：$55

插件大小：443.7KB

商店地址：https://www.assetstore.unity3d.com/#/content/1044

自有网站：http://fingergestures.fatalfrog.com/