**变换相关问题解析**

Posted on 2013年04月09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 138 次

**Unity3D**变换相关问题解析。如果使用类似dx的SetTransform()；物件会快速向预设方向飞出，经过测试，发现问题如下。如果想让一个物件每帧向x的正方向移动0.01。

var pos\_x : float = 0;

function Update()

{

transform.position.x = pos\_x;

}

结果是，按照预期的运动轨迹运动，如果函数内部语句改为 transform.Traslate( pos\_x, 0, 0 ); 则会出现物件快速向预设方向飞出。[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/category/manual)中，每次先执行Update函数体内的所有语句，然后再自动更新物件的属性，所以，只要更改物件的数据成员就会对使数据生效。transform.position.x 是物件在世界坐标系的位置，所以赋值为物件在世界坐标系的绝对位置，便可将物件放置到预期位置。 transform.Traslate(......); 此函数表示的是，以当前为基准，移动至新的位置，故移动距离，是累加的。

var playerSpeed : float;

function Update()

{

amtToMvoe = playerSpeed \* Input.GetAxis("Horizontal"); transform.Translate(Vector3.right \* amtToMvoe);

}

在没有按键消息时。amtToMove 为0，因此没有键盘输入，就不会移动。当水平方向键响应时，仅仅是按playerSpeed来移动每帧的一小段距离。解释： transform------移动到世界坐标系的参数位置。

Translate()----从当前位置移动至参数位置。