**在Unity3D中实现克隆脚本**

Posted on 2013年03月10日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 235 次

在[**Unity**](http://www.unitymanual.com)中实现克隆也非常简单：以克隆子弹为例:

Rigidbody clone;

clone = Instantiate(Bullet, FirePoint.position, FirePoint.rotation); // Bullet是一个Rigidbody，被克隆的对象； 后面两项分别是克隆后的出生位置和发射方向；

clone.velocity = new Vector3(0, 5, 10); // 分别表示在X,Y,Z轴方向上的速度