**在触屏中如何用触摸获取场景中的三维物体啊？**

Posted on 2013年01月17日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 389 次

用raycast都摸获取场景中的三维物体。PC上用Mouse，移动平台用TouchPhase.Began和Ended结合。

以下是Starling中文手册 1.1的

TouchPhase Methods | Constants

Package starling.events  
Class public final class TouchPhase  
Inheritance TouchPhase Inheritance Object

这个类提供了描述触碰的各个阶段的常量值.

一个触碰，在它的生命周期内会遵循下面的过程：  
BEGAN(开始) -> MOVED(移动) -> ENDED(结束)

此 外，一个触碰可能进入一个称之为STATIONARY(静止)的阶段。这一阶段本身不会触发触碰事件，并且它只能发生在多点触控环境。 在某些场合下需要一个解决方案，比如一个手指移动，另一个静止。这个时候，一个触碰事件必须由正在移动的手指下方的对象来派发。 在这个事件的触碰对象列表中，您将会找到第二个处于静止状态的触碰对象。

最后，还有一个称之为HOVER(悬停)的状态，这种情况只会发生在使用鼠标的情况下。 它是由Flash的MouseOver事件触发的，并且这个时候鼠标按键没有被按下。

Public Methods  
Method Defined By

TouchPhase()

不要实例化

TouchPhase  
Public Constants  
Constant Defined By  
BEGAN : String = began

[static] 当手指刚刚接触屏幕，或者鼠标按下

TouchPhase  
ENDED : String = ended

[static] 手指离开屏幕或鼠标松开

TouchPhase  
HOVER : String = hover

[static] 只有鼠标模式下可用：当光标滑过一个对象，并且没有按下鼠标

TouchPhase  
MOVED : String = moved

[static] 手指在屏幕上滑动，或者鼠标在按下的情况下在屏幕上滑动

TouchPhase  
STATIONARY : String = stationary

[static] 手指或鼠标(按下) 没有移动.

TouchPhase  
Constructor Detail  
TouchPhase () Constructor  
public function TouchPhase()

不要实例化

Constant Detail  
BEGAN Constant  
public static const BEGAN:String = began

当手指刚刚接触屏幕，或者鼠标按下

ENDED Constant  
public static const ENDED:String = ended

手指离开屏幕或鼠标松开

HOVER Constant  
public static const HOVER:String = hover

只有鼠标模式下可用：当光标滑过一个对象，并且没有按下鼠标

MOVED Constant  
public static const MOVED:String = moved

手指在屏幕上滑动，或者鼠标在按下的情况下在屏幕上滑动

STATIONARY Constant  
public static const STATIONARY:String = stationary

手指或鼠标(按下) 没有移动.