**摇杆技术**

Posted on 2013年06月09日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 44 次

重点:这个100000我本来想用Mathf.Infinity来表示的，但是结果不是我想要的，所以就用一个很大的值来表示了

注意：我用transform.LookAt来表示物体朝向某个方向。你可以自己看看摇杆的位置变化，自己感觉一下。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **var** touchKey\_x=moveJoystick.position.x; |
| 02 |  |
| 03 | **var** touchKey\_y=moveJoystick.position.y; |
| 04 |  |
| 05 | **if**(touchKey\_x == 0&&touchKey\_y==0){ |
| 06 |  |
| 07 | **if**(!animation.isPlaying) |
| 08 |  |
| 09 | animation.Play("Take 001");*//我里面的一个动画* |
| 10 | } <!--DVFMTSC--> Unity3D教程手册 |
| 11 |  |
| 12 | **else**{ |
| 13 |  |
| 14 | animation.Play("walk");*//行走的动画* |
| 15 | transform.LookAt(Vector3(touchKey\_x\*100000,transform.position.y,touchKey\_y\*100000)); |
| 16 |  |
| 17 | transform.Translate(Vector3.forward\*speed\*Time.deltaTime); |
| 18 |  |
| 19 | } |
| 20 |  |
| 21 | } |