**注视 LookAt**

Posted on 2013年04月29日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 125 次

复制程式码贴到JavaScript里存档，在场景上新增方块(方块“Cube”不要重新命名)。再把程式拖曳到摄影机上执行，摄影机就会面向名为Cube的物件。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | function Update() { |
| 2 | transform.LookAt(gameObject.Find("Cube").transform.position); |