**脚本控制物体的变换**

Posted on 2013年07月18日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 24 次

在Unity3D中，每当我们创建一个游戏对象时都会附带上一个Transform组件，该组件面板中一共包含了3个属性，如下图所示：

[](http://www.unitymanual.com/wp-content/uploads/2013/07/1116.jpg)

脚本控制物体的变换

这3个属性分别为Position(位置)、Rotation(旋转)、Scale(缩放)，可通过修改这3个属性值来改变物体的位置。

下面来整理下如何通过脚本来控制对象的变换：

1. 改变游戏对象的位置, 我这里创建一个立方体来试例：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **public** GameObject obj; |
| 2 |  |
| 3 | **void** Start() |
| 4 |  |
| 5 | { |
| 6 |  |
| 7 | obj = GameObject.Find(“Cube”); |
| 8 |  |
| 9 | } |

接着通过修改该对象Transform组件中Position属性值来改变它的位置：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **private** **float** xValue; |
| 02 | **private** **float** yValue; |
| 03 | **private** **float** zValue; |
| 04 |  |
| 05 | **void** OnGUI() |
| 06 | { |
| 07 | GUILayout.box("沿x轴移动"); |
| 08 | xValue = GUILayout.Horizontal(xValue, -50.0f, 50.0f, GUILayout.Width(200)); |
| 09 | GUILayout.box("沿y轴移动"); |
| 10 | yValue = GUILayout.Horizontal(yValue, -50.0f, 50.0f, GUILayout.Width(200)); |
| 11 | GUILayout.box("沿z轴移动"); |
| 12 | zValue = GUILayout.Horizontal(zValue, -50.0f, 50.0f, GUILayout.Width(200)); |
| 13 |  |
| 14 | obj.transform.position = Vector3(xValue, yValue, zValue); |
| 15 | GUILayout.Lable("立方体位置： " + obj.transform.position); |
| 16 | } |