**触屏选中Unity3D场景中的GameObject对象代码**

Posted on 2013年07月13日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b) /被围观 31 次

通过iphone触屏选中Unity3D场景中的GameObject对象代码。

1.去camera的api里面看，有将2D的touch点产生一条从屏幕出发的ray，再用这个进行3D的碰撞，进而选取obj。

2.最简单的方法是对物体先赋予Collider，任意一种碰撞器皆可。然后赋予一个脚本，脚本里写OnMouseDown就行，直接支持触摸。

代码如下：

Ray ray = mCamera.ScreenPointToRay (new Vector3 (touch.position.x, touch.position.y,0)); 　　RaycastHit[] hits; 　　hits = Physics.RaycastAll (ray, 50);