**输入文字时人物停止不动的代码**

Posted on 2013年04月03日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 181 次

游戏中经常需要输入文字，以下提供一个输入文字时人物停止不动的[**Unity3D脚本**](http://www.unitymanual.com/)：

var playName = "None";  
static var currentControl ;

function Update() {

if( currentControl)  
return;//当有任何输入框被点击时屏蔽之后的内容

if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow)||Input.GetKey(KeyCode.W)){  
transform.Translate(Vector3.forward\*0.5);  
}  
if (Input.GetKey(KeyCode.DownArrow)||Input.GetKey(KeyCode.S)){  
transform.Translate(Vector3.forward\*-0.5);  
}  
if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow)||Input.GetKey(KeyCode.A)){  
transform.Rotate(Vector3.down \*2);  
}  
if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow)||Input.GetKey(KeyCode.D)){  
transform.Rotate(Vector3.up \*2);  
}  
}  
function OnGUI (){  
playName = GUI.TextField(Rect(10,10,100,20),playName);  
//当鼠标 按在除输入框的 任意位置时  
if( Input.GetMouseButtonDown( 0 ) && GUIUtility.hotControl == 0 )  
GUIUtility.keyboardControl = 0;

currentControl = GUIUtility.keyboardControl ;  
}  
ps：不管输入框在那个Scrpit中，只要在想屏蔽的地方的OnGUI加上面的代码就行,  
if( Input.GetMouseButtonDown( 0 ) && GUIUtility.hotControl == 0 )  
GUIUtility.keyboardControl = 0；不用重复加入。