# **Unity如何判断物体是否会被渲染**

如何去判断物体是否会被渲染呢？如果物体会被渲染的话，是需要调用OnWillRenderObject的方法的，这里给外界提供了isRendering:boolean

1

public var isRendering:boolean=false;

2

private var lastTime:float=0;

3

private var curtTime:float=0;

4

function Update()

5

｛

6

isRendering=curtTime!=lastTime?true:false;

7

lastTime=curtTime;

8

｝

9

function OnWillRenderObject()

10

｛

11

curtTime=Time.time;

12

｝

另外网上还有一份代码，很久以前用过

* 对于2D带有SpriteRenderer的物体，传入SpriteRenderer.bounds
* 对于3D物体，传入Mesh.bounds

原理：传入一个bounds，是一个物体的范围边界，然后根据摄像机获取视锥体的六个面（planes），调用GeometryUtility.TestPlanesAABB(planes, bounds)判断bounds和planes构成的空间有没有重合的部分。

1

public static bool IsVisibleFrom(this Bounds bounds, Camera camera)

2

｛

3

Plane[] planes = GeometryUtility.CalculateFrustumPlanes(camera);

4

return GeometryUtility.TestPlanesAABB(planes, bounds);

5

｝