**Unity3D教程：切换相机使物体成半透明状**

Posted on 2013年02月06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 369 次

在[**Unity**](http://www.unitymanual.com)中创建一个相机如何让这个相机照射到哪个物体哪个物体就是半透明状，两个相机一个相机是正常状态，切换到另一个相机看到的物体是半透明状。

Camera 有一个方法 OnWillRenderObject。（[**Unity3D脚本：相机旋转代码**](http://www.unitymanual.com/1833.html)）

只要这个物体可见就会调用这个方法，在这个方法中判断 Camera name 当是你想要的值的时候，可以设置：

1.material.shader 设置为一个透明的shder

2.或者设置 obj.renderer.material.color.a=0