**Unity3D教程：管理多个摄像机**

Posted on 2013年06月20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), [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 64 次

在Unity里管理多个相机(Camera)是一个挺痛苦的事情，“Camera Preview”也不是很实用，窗口太小，比例也不能调整。在众多的相机中禁用，启用来查看相机位置设置视角，非常烦琐。

Security Camera的目的就是让这个过程简化。只要将脚本放进项目目录，并且拖拽到场景中每个相机上，包括MainCamera。现在你就可以快速的切换查看各个相机的实际效果，在Unity的层次视图(Hierarchy)点击你要设置的相机，就可以在游戏视图中看到这个相机的效果了，不必再一个个的去关闭其他相机了。

要注意的是要使用Security Camera脚本，你应该给每个相机一个唯一的名称以及确保有个主相机且标签tag为“MainCamera”，如果你忘记这样做。系统会提醒你。另外脚本还提供了一个静态方法，叫“ChangeCamera”，该方法只需要一个字符串，就可以用脚本快速切换相机了。像下面这样：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 | **using** System.Collections; |
| 03 |  |
| 04 | **public** **class** CameraSwap : MonoBehaviour |
| 05 | { |
| 06 | **void** Update () |
| 07 | { |
| 08 | *//pressing 0, 1, 2, and 3 will swap before the cameras named "Main Camera",* |
| 09 | *//"Camera 1", "Camera 2", and "Camera 3" which have Security Camera added:* |
| 10 | **if** (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha0)) { |
| 11 | SecurityCamera.ChangeCamera("Main Camera"); |
| 12 | } |
| 13 | **if** (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha1)) { |
| 14 | SecurityCamera.ChangeCamera("Camera 1"); |
| 15 | }*//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com* |
| 16 | **if** (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha2)) { |
| 17 | SecurityCamera.ChangeCamera("Camera 2"); |
| 18 | } |
| 19 | **if** (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha3)) { |
| 20 | SecurityCamera.ChangeCamera("Camera 3"); |
| 21 | } |
| 22 | } |
| 23 | } |