**Unity3D游戏中检测摄像机与人之间有无带碰撞器的遮挡物**

Posted on 2013年03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 188 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)游戏中检测摄像机与人之间有无带碰撞器的遮挡物。在3D游戏中，往往会遇到玩家突然从大空间进入小空间、或从小空间突然进入大空间的情况，比如从屋外进入屋内（反之）。也会遇到比如绕进围墙的时候，玩家被围墙遮挡的情况。这个时候摄像机就需要进行自动的拉近、拉远操作。当然有些时候也会做另外一种处理，就是让遮挡住的物体暂时消失或者淡化一会。原理很简单，就是由摄像机发出一条射线射到玩家身上，检测之间是否撞击到带有碰撞器的遮挡物。

代码如下：

RaycastHit hit;

vector3 start = Thecamera.position; // 摄像机本身坐标

int layerMarsk = ~((1 << 8) | (1 << 2));

vector3 end = thisTransform.parent.TransformPoint(zoomedPosition); // 玩家

if(physics.Linecast(start, end, out hit , layerMask)){

Do something................;

}