**Unity3D脚本：切换天空变换**

Posted on 2013年02月19日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 377 次

1、在[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中建立一个 camera ， GameObject-->Create other-->camera。

2、camera建立一个 skybox ，component-->Rendering-->skybox。

3、main camera 也建立一个skybox。

4、分别拉天空白天与黄昏材质球于camera、main camera的skybox。

5、拉script于main camera , 再拉camera 物件于cammer。

即可切换

以下是c# script 程式代码：

using UnityEngine;  
using System.Collections;  
public class changesky : MonoBehaviour {  
//宣告GameObject物件  
public GameObject cammer;  
private int sky = 0;  
// Use this for initialization  
void Start () {

}

// Update is called once per frame  
void Update()  
{  
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.A))  
{  
sky++;  
if (sky == 1)  
{  
cammer.SetActiveRecursively(false);

}  
else if (sky == 2)  
{  
cammer.SetActiveRecursively(true);  
}  
if (sky == 3)  
{  
sky = 0;  
}

}

}

}