**Unity3D脚本：判断物体是否在视角内**

Posted on 2013年02月09日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 312 次

public var isRendering:boolean=false;  
private var lastTime:float=0;  
private var curtTime:float=0;  
function Update()  
{  
isRendering=curtTime!=lastTime?true:false;  
lastTime=curtTime;  
}  
function OnWillRenderObject()  
{  
curtTime=Time.time;  
}