**Unity摄像机的4种切换方法**

Posted on 2013年07月20日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 8 次

方法一：

　camera1.depth = 0; 　　camera2.depth = 1; 　　////////////////////// 　　camera1.depth = 1; 　　camera2.depth = 0;

方法二：

　camera1.enable = false; 　　camera2.enable = true; 　　////////////////////// 　　camera1.enable = true; 　　camera2.enable = false;

方法三：

c

amera1.rect = new Rect(0,0,0,0); 　　camera2.rect = new Rect(0,0,1,1); 　　////////////////////// 　　camera1.rect = new Rect(0,0,1,1); 　　camera2.rect = new Rect(0,0,0,0);

方法四：

改camera的culling Mask