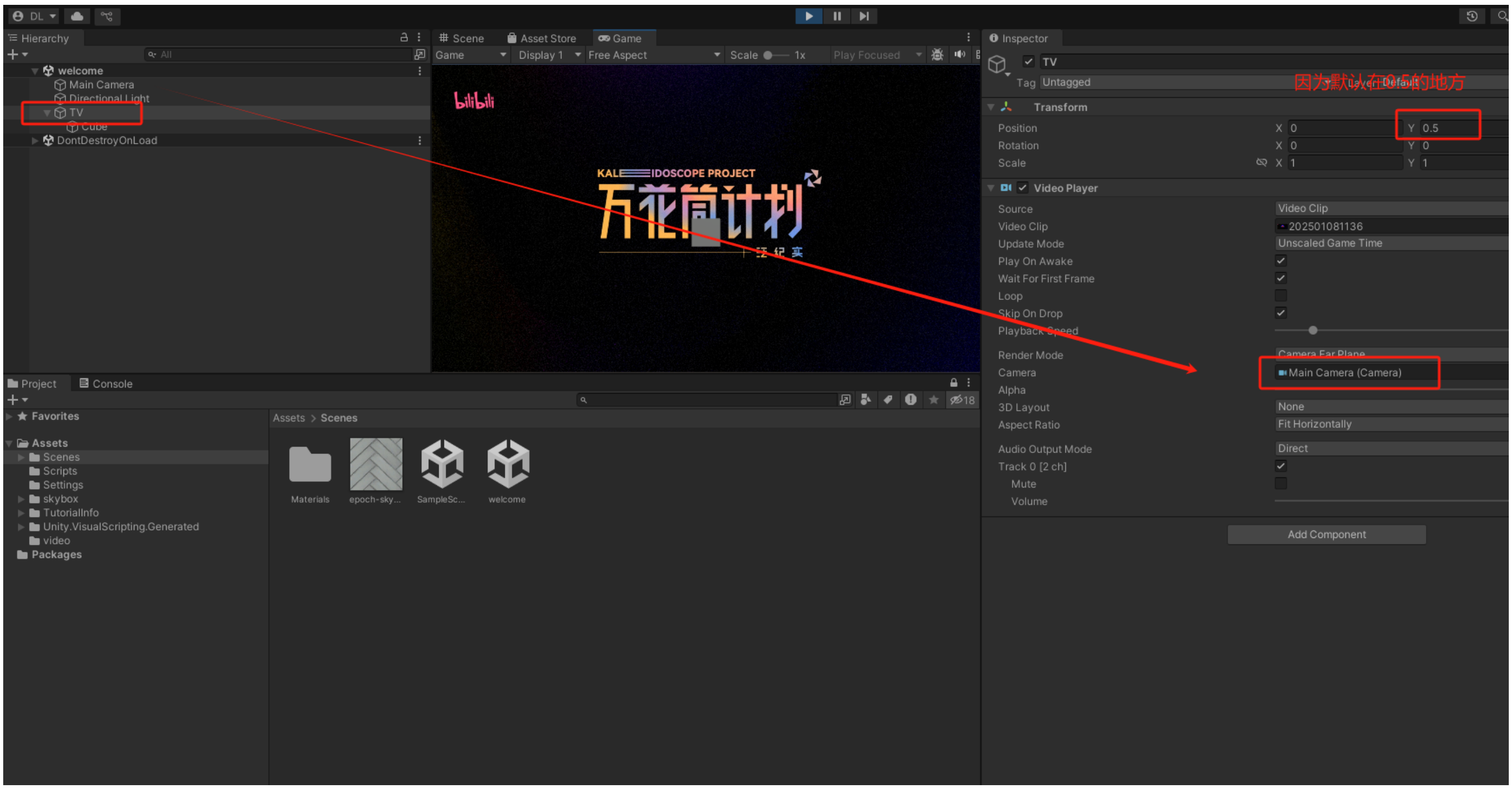



使用视频

如果场景中的内容全部使用模型渲染，除了耗费性能，还额外增加很多工作。如果使用视频，则可以省却很多事情

使用视频播放器

- 在场景中增加一个GameObject，Video Player，**Main Camern**拖入到Camera属性设置中

四种渲染方式

- Camera Far Plane:渲染在远景，可以被其他物体遮挡，当做氛围背景使用
- Camera Near Plane:渲染在近景，遮挡一切物体，可以当做引导视频使用、场景切换

可以将同一个摄像机关联到2个Video上，一个设置为远景模式，一个设置为近景，调整不同的alpha通道，实现一些特效效果

- Material Override: **VideoURP** Quad **Universal Render Pipeline/Unlit** **surface type transparent** **
- Render Texture:

https://iovhm.com/book/books/u3dblenderunity3d/page/01161

#5
8 2025 03:41:36
9 2025 02:41:42