

续表

属 性	功 能
Target Texture	目标贴图。摄像机默认渲染到屏幕上，但是设置此选项以后，就会渲染到一张贴图上去。这在制作小地图等特殊效果时非常有用
HDR	让这个摄像机开启/关闭高动态范围度功能
Target Display	显示目标。指定该摄像机渲染到哪个外部设备上，可选从 1 至 8 的数值

2.16.2 细节

摄像机是将游戏画面呈现给玩家的基础。摄像机可以被设置、被调整，也可以用脚本来控制，甚至还可以作为子物体被挂载到其他父物体下面，其用法非常灵活。对于桌面类游戏来说，可能只要一个静态的全景摄像机就够了。而对于主视角游戏来说，最简单的方法是将摄像机挂载到游戏人物身上，高度设置为眼睛的高度。对于赛车游戏来说，你可能希望摄像机保持在车辆后面的某个位置。

可以创建多个摄像机，并将它们设置为不同的深度（Depth）。摄像机画面会从较低深度开始，逐步向高级绘制。举个例子，深度值为 2 的摄像机画面会覆盖在深度值为 1 的摄像机上面。

可以通过设置视图矩形来设定摄像机画面显示到屏幕上的位置和大小。这样就可以创建多个“画中画”的效果，如小地图、无人机拍摄的画面、后视镜等。

2.16.3 渲染路径

Unity 支持几种不同的渲染路径，可以根据游戏类型与目标发布平台进行选择。不同的渲染路径会带来不同的渲染效果，以及不同的性能损耗，它们影响的主要是场景中灯光与阴影的表现。默认渲染路径是在播放器设置中统一配置的，也可以为每个摄像机设定不同的渲染路径。

2.16.4 清除标记

每个摄像机保存着各自的颜色和深度信息。没有物体可渲染的部分就是空白区域，空白区域会默认渲染为天空盒。当使用多个摄像机的时候，每个摄像机都保存着自己的颜色与深度信息，这些信息是可以重叠的。为每一个摄像机设置不同的清除标记，可以达到同时显示两层画面的效果，具体的设置有如下四种。

2.16.4.1 天空盒

天空盒是摄像机清除标记的默认设置，空的区域（没有东西可显示的区域）会显示为天空盒。这个天空盒默认以光照窗口（Lighting Window，在主菜单的 Window > Lighting 选项中打开）中指定的天空盒为准。

可以为每个摄像机添加不同的天空盒，可以尝试在摄像机上添加专门的天空盒组件（Skybox Component）。