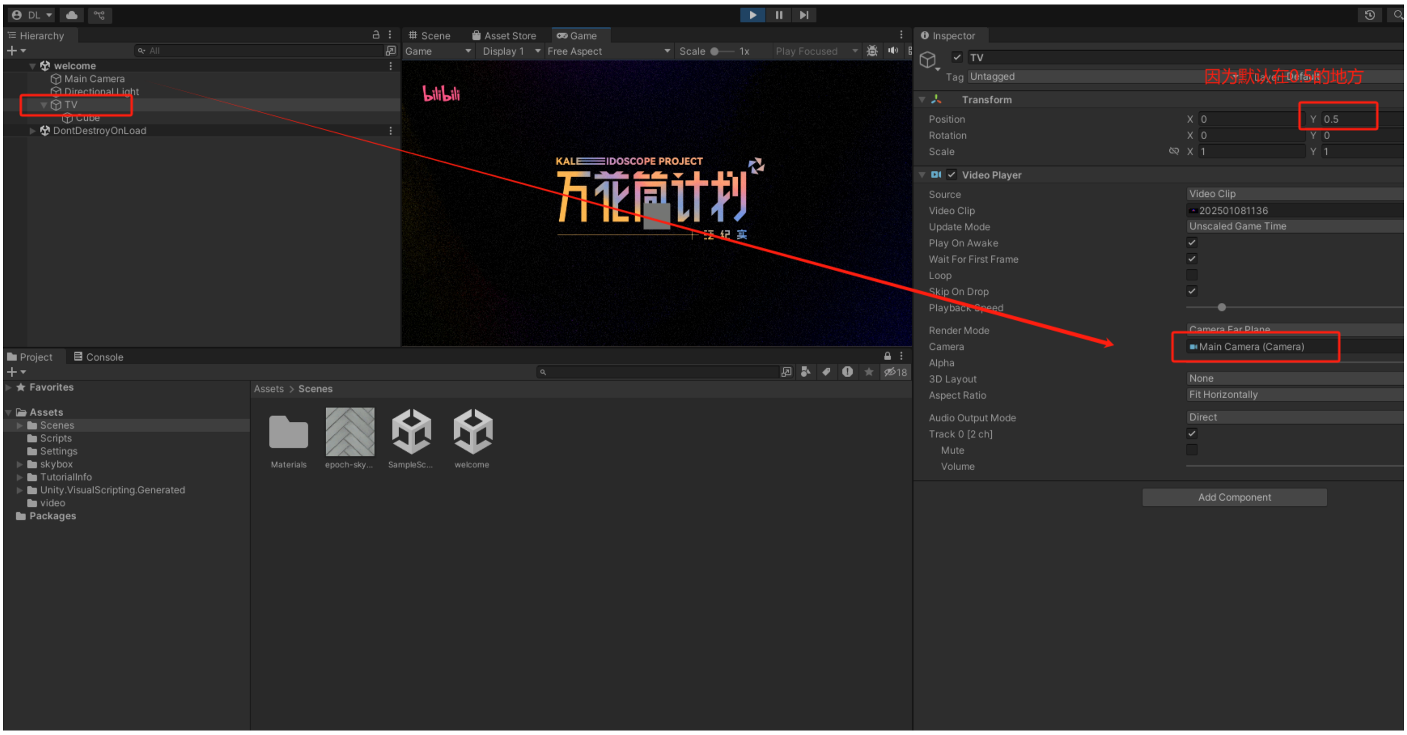
使用视频

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



因为默认在0.5的地方

TV
Tag Untagged
Transform
Position X 0 Y 0.5
Rotation X 0 Y 0
Scale X 1 Y 1
Video Player
Source: Video Clip
Video Clip: 202501081136
Update Mode: Unscaled Game Time
Play On Awake ☑
Wait For First Frame ☑
Loop ☐
Skip On Drop ☑
Render Mode: Camera Far Plane
Camera: Main Camera (Camera)
3D Layout: None
Aspect Ratio: Fit Horizontally
Audio Output Mode: Direct
Track 0 [2 ch] ☑
Mute ☐

Hierarchy
welcome
Main Camera
Directional Light
TV
Cube
DontDestroyOnLoad
Scene
Asset Store
Game
Display 1
Free Aspect
Scale
1x
Play Focused
Inspector
Project
Console
Favorites
Assets
Scenes
Scripts
Settings
skybox
TutorialInfo
Unity.VisualScripting.Generated
video
Packages
Materials
epoch-sky...
SampleSc...
welcome
KALEIDOSCOPE PROJECT
万花筒计划
Add Component

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:顾名思义，[illegible]以[illegible]，[illegible]中选择Quad，但是此时，视频看上去[illegible]是因为[illegible]的[illegible]认材质会影响渲染效果，可以新建一个材质，**Pipeline/Unlit**[illegible]个[illegible]用[illegible]游[illegible]等[illegible]将材[illegible]的可以实现透明效果**
- Render Texture:渲染到贴图，这个会更麻烦一些，第一实现效果是和渲染到材质差不多，后面在补充

使用视频作为场景过度

可以播放一个前景视频，作为启动动画或者场景切换动画，然后切换到另外的场景

https://qq829.cn/book/books/u3dblenderunity3d/page/01161

版本号 #5
由董列涛 创建于 8 一月 2025 03:41:36
由董列涛 更新于 9 一月 2025 02:41:42