

什么是遮蔽？

简介

遮蔽功能允许你的物体出现在阴影之上。

说明

步骤1	设置场景和相机	为这个样本创建并设置一个新的场景。 不要忘记使用正交相机和白色背景的场景。
第2步	创造光明	在标签中创建一个灯 "GameObject/2D Light/Light Source" 。
第3步	创建一个精灵	创建一个新的 "GameObject" ，并将一个 "Sprite Renderer" 组件附加到它上面。
第四步	将光线对撞器连接到精灵 游戏对象上	将 "LightCollider2D" 组件附加到已经存在的带有精灵的 "GameObject" 上。
第5步	设置光对撞机	确保蒙版类型是 "Sprite" 。 所以 "SpriteRenderer" 精灵的形状将被遮蔽，对光源可见。 还要确保碰撞器类型是 "Sprite Physics Shape" 。在这种情况下，你不需要为物体投射阴影而附加任何碰撞器组件。

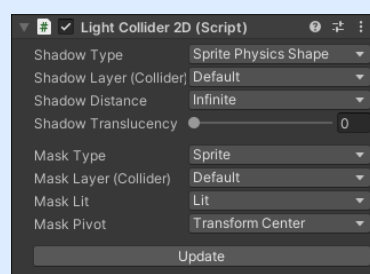
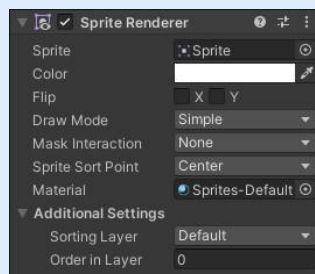
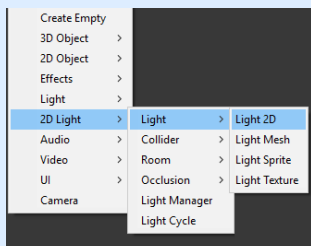
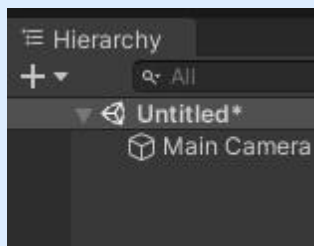
步骤1

第2步

步骤3

步骤4和5

视觉解说



游戏欣赏

