

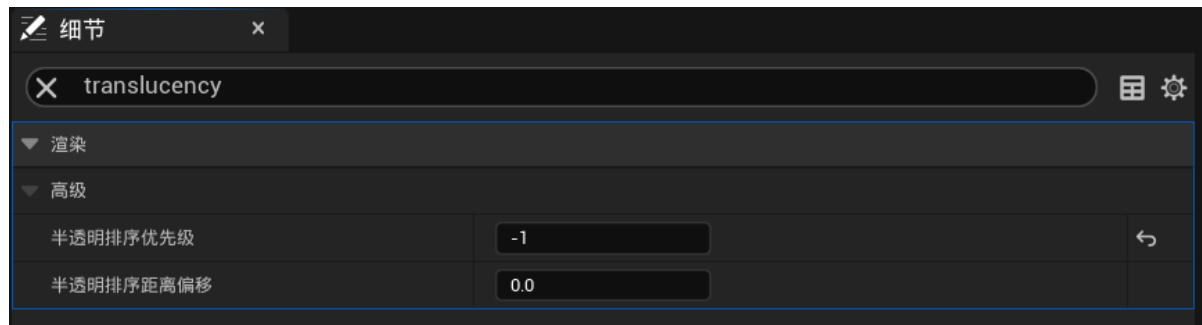
Unreal 2D 游戏开发笔记

Unreal 2D 游戏开发笔记

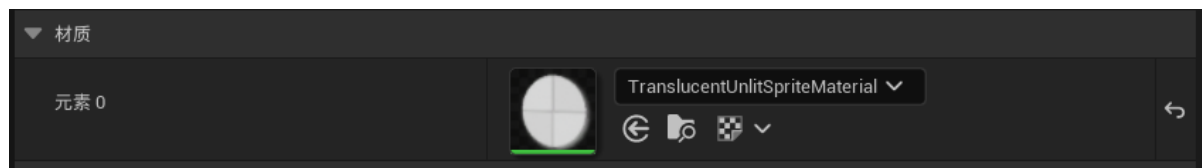
- 1.保证角色永远不会被背景遮挡
- 2.修改Project Setting
- 3.修改纹理格式
- 4.GameMode设置
- 5.Sprite Sheet处理
- 6.创建纸片图像序列
7. 修改Sprite大小
8. 瓦片集

1.保证角色永远不会被背景遮挡

- 调整角色sprite component的半透明排序优先级高于背景，数值越大优先级越高

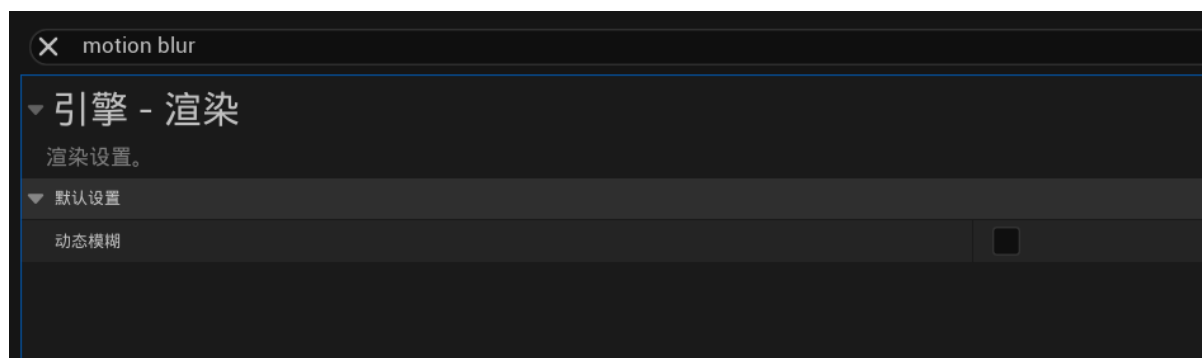


- 将角色使用的材质改为TranslucentUnlitSpriteMaterial

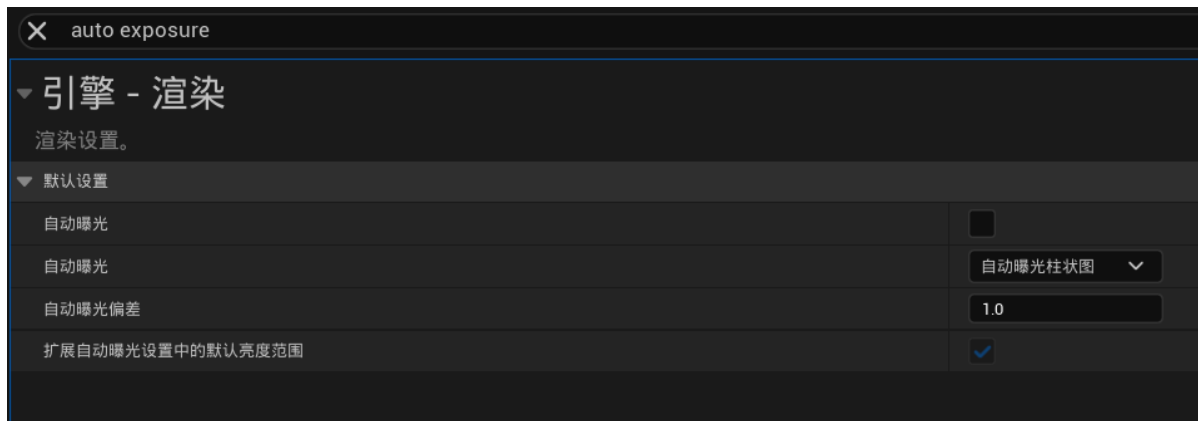


2.修改Project Setting

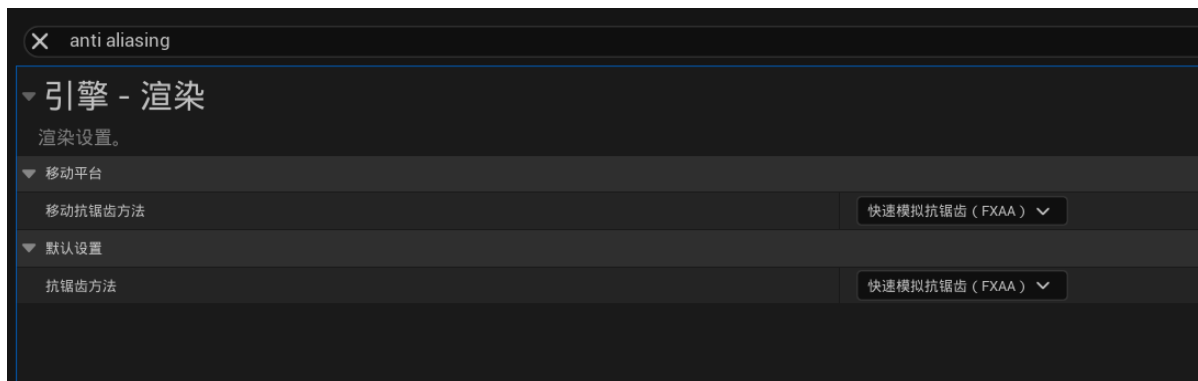
- 关闭动态模糊



- 关闭自动曝光

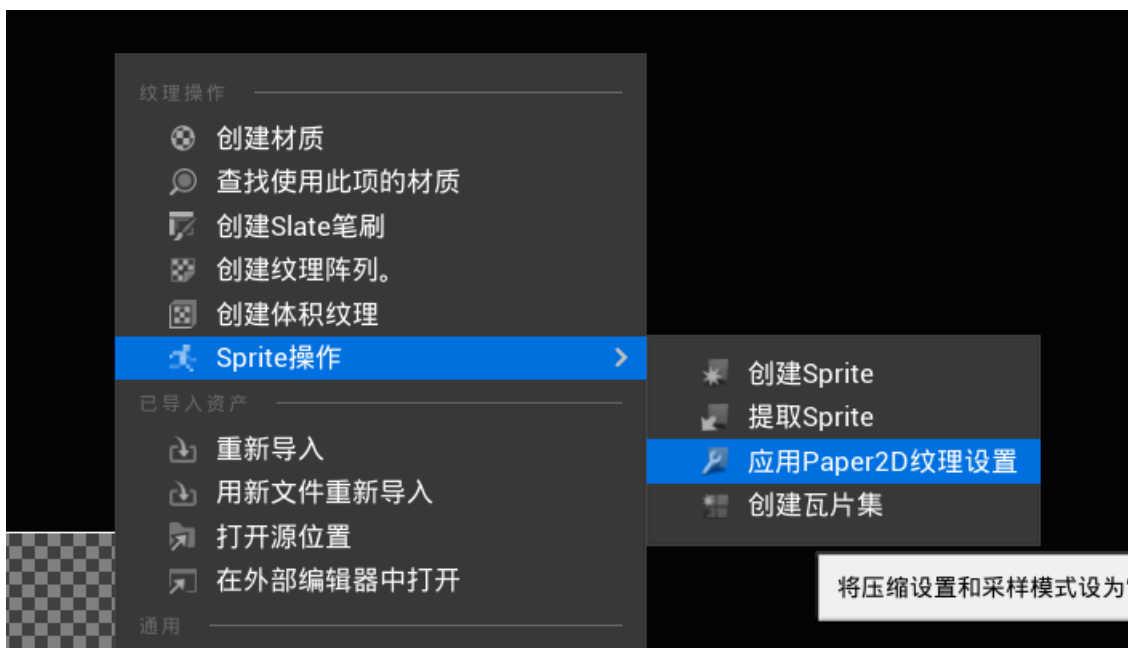


- 切换抗锯齿选项为FXAA或无

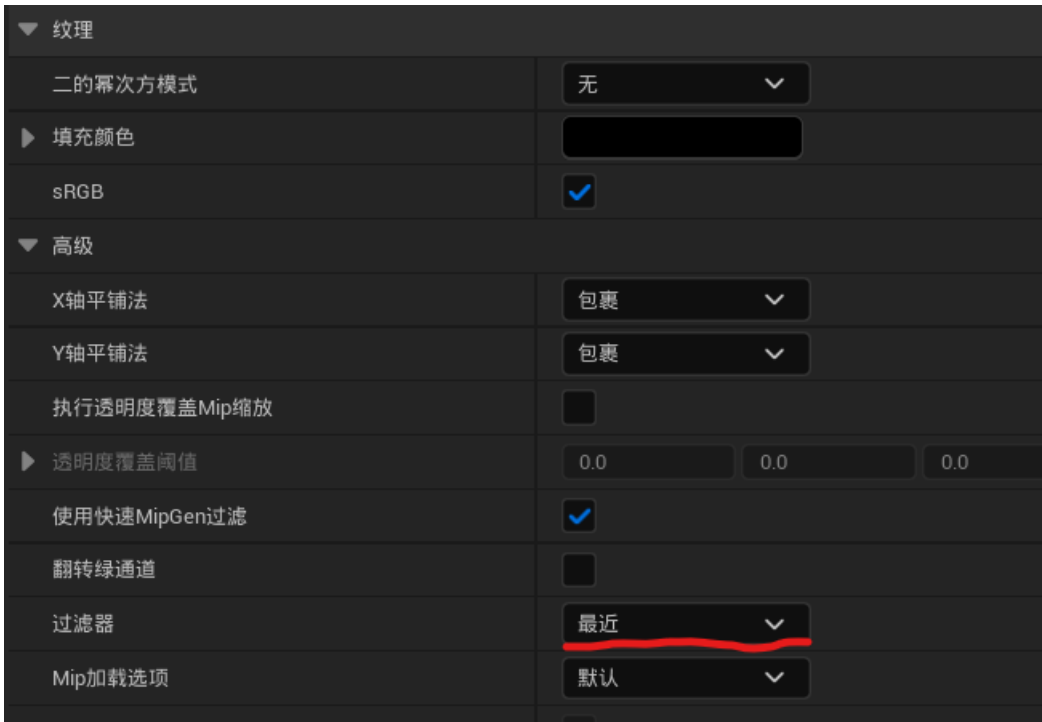


3.修改纹理格式

- 选择纹理图片，右键 -> Sprite操作 -> 应用Paper2D纹理设置



- 将纹理的过滤方式从默认改为最近



4.GameMode设置

将默认Pawn类设为None

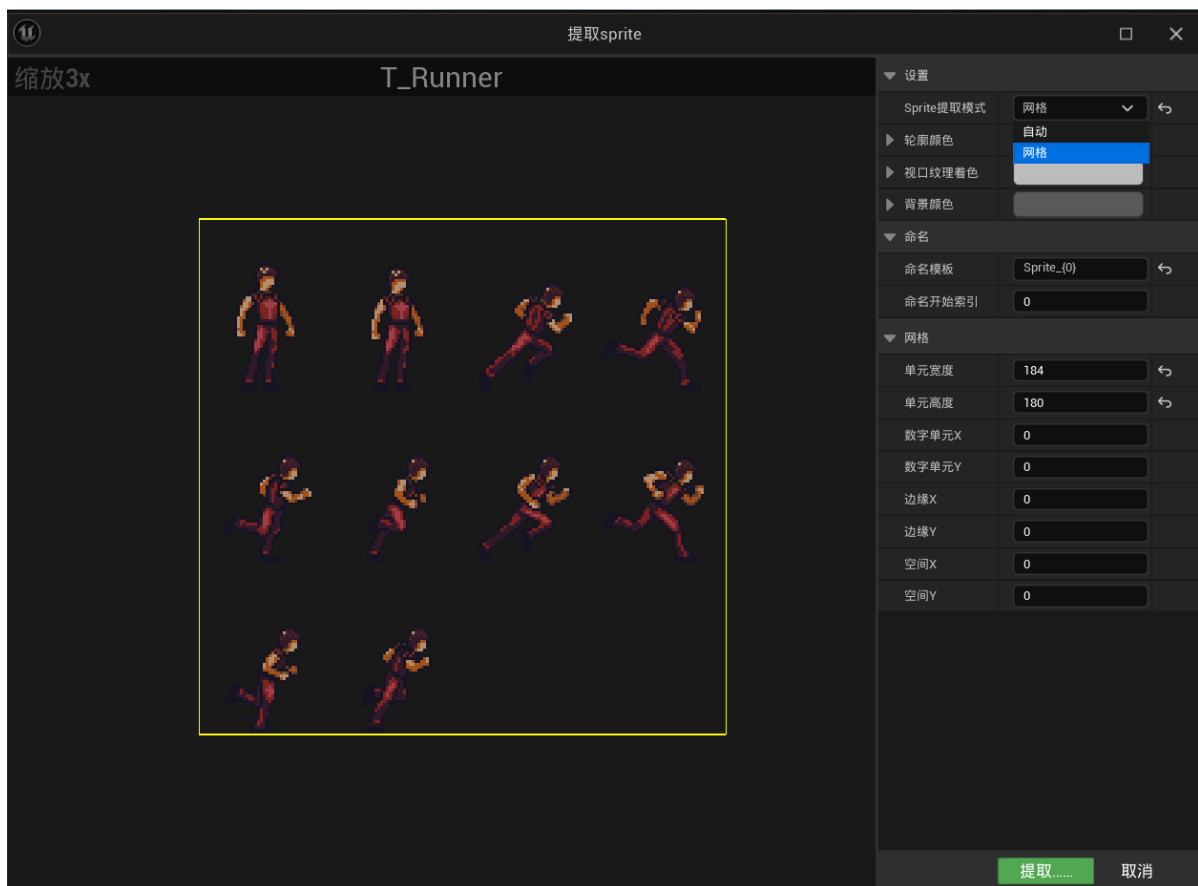


5.Sprite Sheet处理

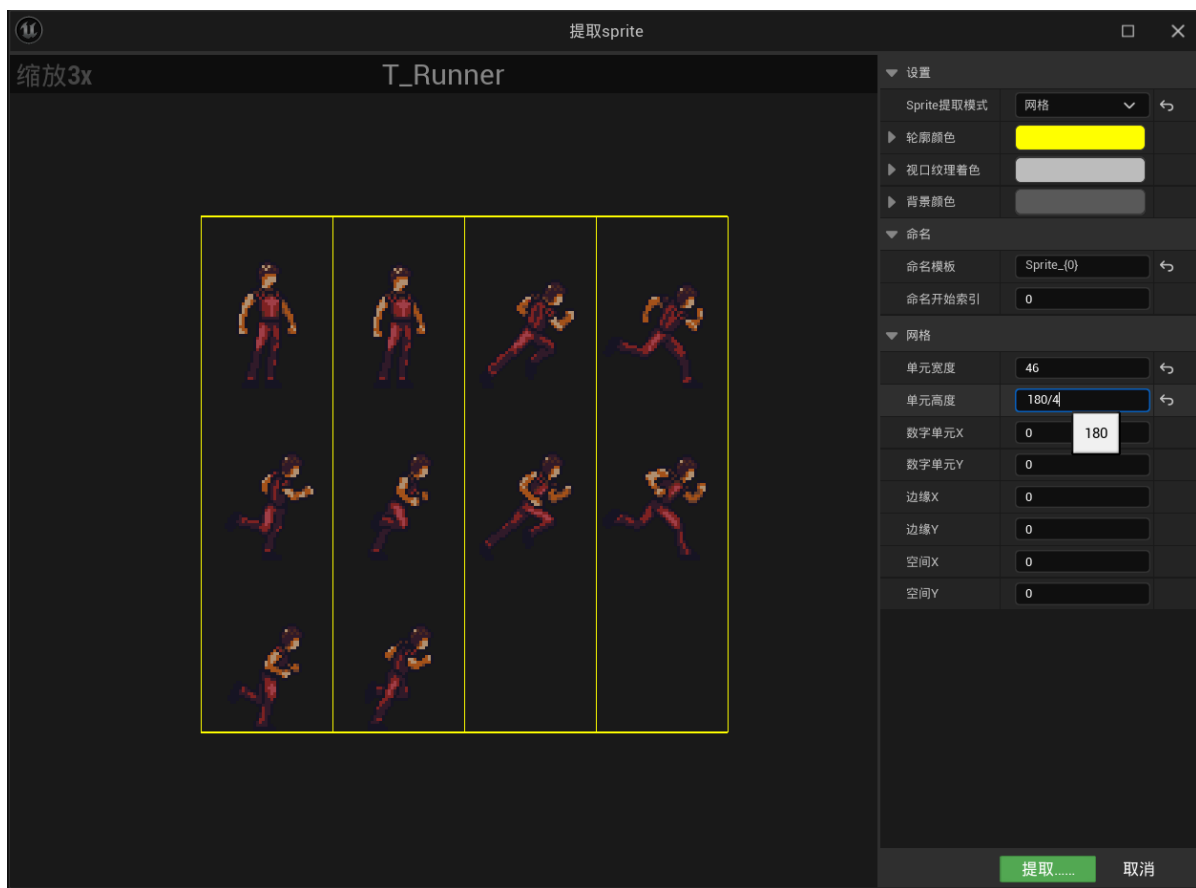
1. 选中要处理的Sprite Sheet -> 右键 -> Sprite操作 -> 提取Sprite



2. 提取模式选择网格(grid)

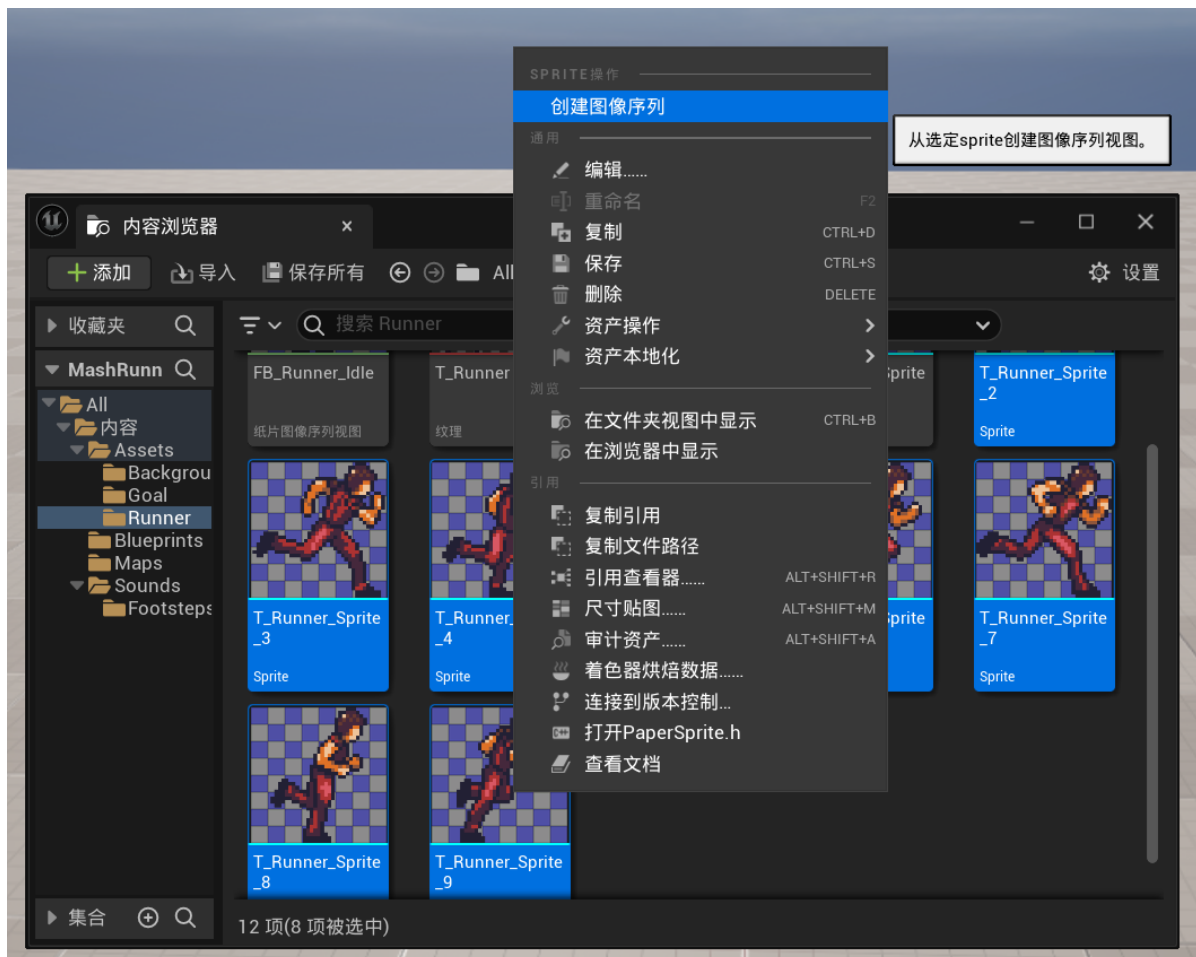


3. 按照Sprite Sheet的row和column调整单元宽度和高度，提取Sprite

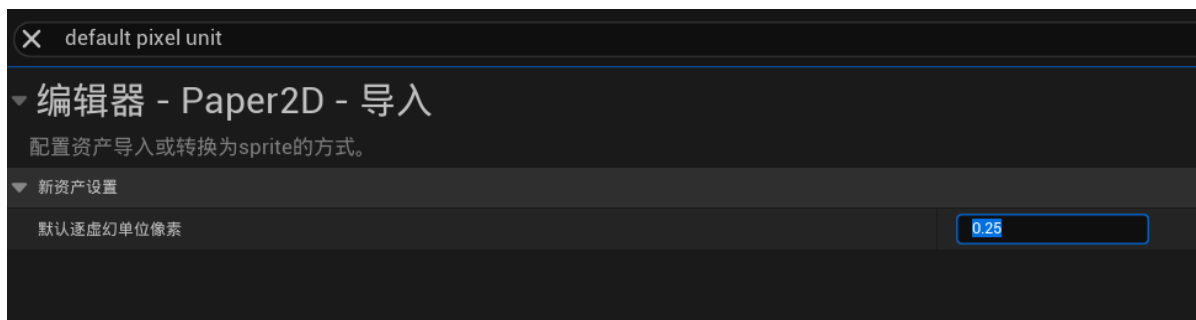


6.创建纸片图像序列

多选要使用的Sprite，右键选择**创建图像序列**，创建后打开调整参数



7. 修改Sprite大小

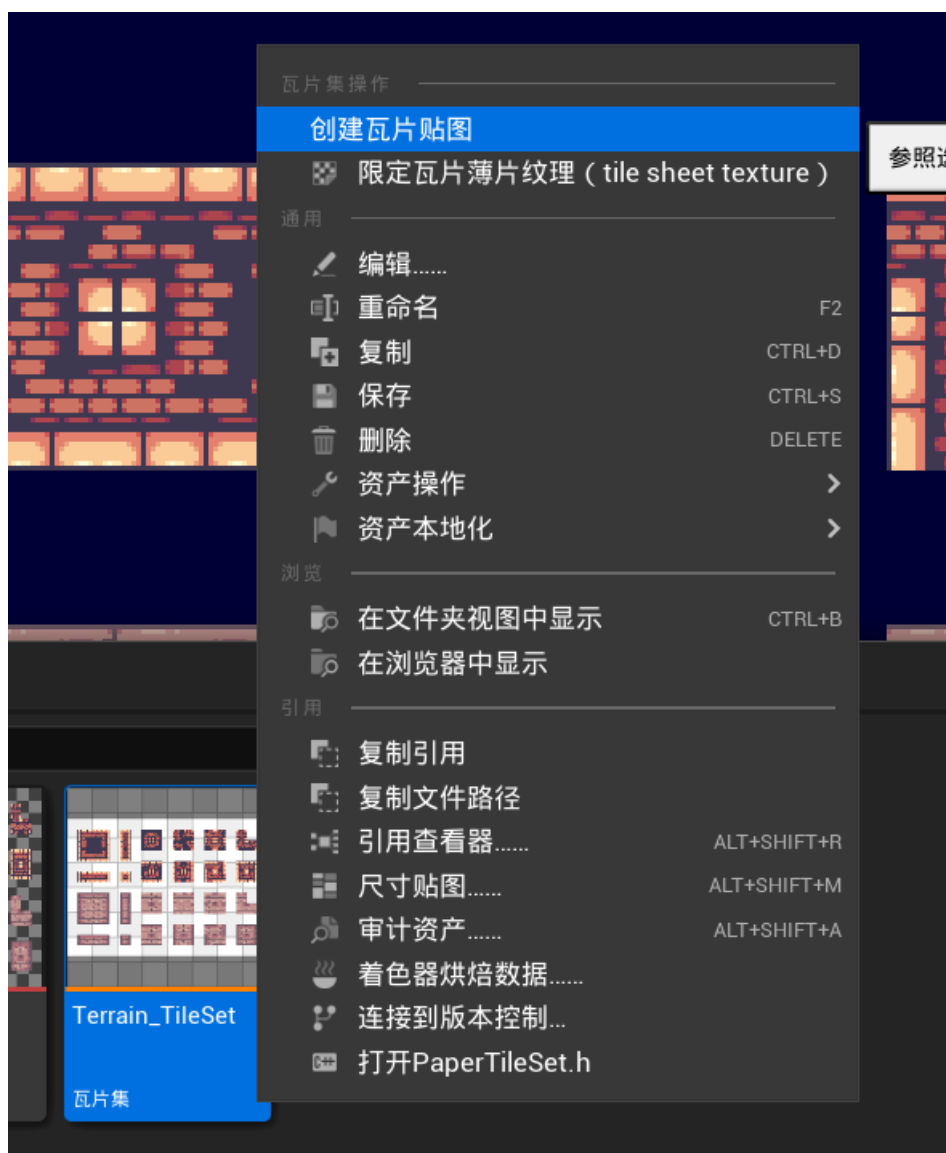


在项目设置中，将默认逐虚幻单位像素修改为合适的数值，数值越小Sprite越大，（只会影响之后导入的资产！！）

8. 瓦片集



如上图所示创建瓦片集（Tile Set），在瓦片集中设置碰撞体积，设置完成后创建瓦片贴图（Tile Map）



为了避免出现瓦片重叠，可以选择瓦片集 -> 右键 -> 限定瓦片薄片纹理

