读取所有预制体

进行预制体处理

根据预制体名和光效名创建场景

静态物体设置

获取所有Meshrenderer

判断如果是树过滤

如果是水过滤

如果是浮动过滤

设置静态

光效设置

开启相应光效

进行校验如果有多个带阴影的平行光则抛出多主光异常

平行光处理

没有阴影的光源设置为烘焙模式,IndirectMultiplier设置为1

有阴影的光源设置为mix模式,IndirectMultiplier设置为0，增加主光源组件

点光源处理

设置为烘焙模式

强度设置为原始值的0.375倍,IndirectMultiplier设置为1

其他光源

抛出未处理异常

Terrain设置参数

查看地形高度大于等于300阴影设置为On

地形高度小于300阴影设置为Off

地形LightMapScale=0.8 质量设置为中等

根据场景名创建文件夹

创建根据光效创建材质

拷贝现在地形材质的属性

根据主光强度设置材质的阴影值

进行材质赋值

天空盒设置

根据配表设置天空盒

进行烘焙