小地图制作步骤

1:建立地形以及人物，设置地形Layer为MiniMap

2:新建RnderTexture

3:新建Camera,此摄像机的内容就是显示图片的，将 TargetTexture设置为上面的Rendertexture

4: 设置camera的ClearFlags,Cullingmask,Projection

5:NGUI创建一个Texture，Texture的纹理设置为我们刚才的RnderTexture

6:新建材质，新建一个Shader文件，输入内容如下

Shader "Transparent/Mask"

{

Properties

{

\_MainTex ("Base (RGB)", 2D) = "white" {}

\_Mask ("Culling Mask", 2D) = "white" {}

\_Cutoff ("Alpha cutoff", Range (0,1)) = 0.1

}

SubShader

{

Tags {"Queue"="Transparent"}

Lighting Off

ZWrite Off

Blend Off

AlphaTest GEqual [\_Cutoff]

Pass

{

SetTexture [\_Mask] {combine texture}

SetTexture [\_MainTex] {combine texture, previous}

}

}

}

7:将材质拖入到Texture对应的材质上，设置背景图片和裁切图片

8:Texture新建一个精灵，设置为小箭头

9:新建脚本，内容如下：

using UnityEngine;

using System.Collections;

public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour {

//主角的Transform;

private Transform playerTransform;

//小地图上显示主角的sprite的Transform；

public Transform miniMapArrow;

//显示地图的摄像机的Transform;

public Transform carm;

//预留控制摄像机到主角的高度以供玩家调节小地图大小;

public float hight = 6.89f;

void Start () {

//实例化；

playerTransform = this.transform;

//sprite的tag可自行调节

miniMapArrow = GameObject.FindGameObjectWithTag("Min").transform;

}

void Update()

{

//设置摄像机的位置让其一直处于主角正上方。

carm.transform.position = new Vector3(playerTransform.position.x, playerTransform.position.y+hight, playerTransform.position.z);

//让sprite的旋转方向和主角的面向一致，忽略第六步的可以删除，角度根据模型的设计自行调节

miniMapArrow.rotation = Quaternion.Euler(0, 0, -playerTransform.rotation.eulerAngles.y+180);

}

}

10:人物走动的时候，我们可以看到，地图移动了，小地图就实现了