21.2D光效

Unity2019 有Lightweight，专门为2d

先让周围暗才能亮，

更改tilemap 的材质， 用default-diffuse，很暗，可以添加光

新建light ， dirtional light

给角色新建Material，shader选择 sprite-diffuse

全员diffuse，添加点光源

Grid的cell size 会可能看到线可以改成0.99 0.99

和1 1

或者在quility的抗锯齿改成disable

光还是3d的光源

光有z轴，z值