

目录

目录

一、导入资源文件

- 1.1 解决2D资源导入模糊的问题

二、绘制地图

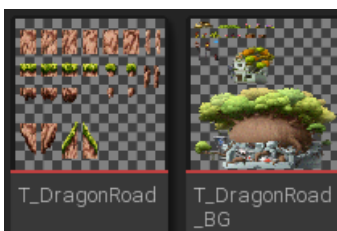
- 2.1 创建Tile Set瓦片集
- 2.2 创建Tile Map瓦片贴图
- 2.3 删除Flickering闪烁
- 2.4 将Tile Map添加进关卡

三、光照效果

- 3.1 添加后期处理体积
- 3.2 移除抗锯齿效果

一、导入资源文件

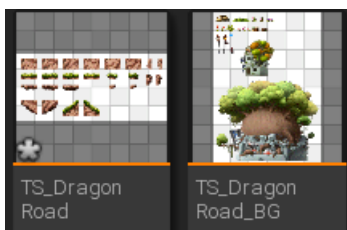
1.1 解决2D资源导入模糊的问题



1. 选中目标资源，右键|Sprite操作|应用Paper2D纹理设置

二、绘制地图

2.1 创建Tile Set瓦片集



1. 选中目标资源，右键|Sprite操作|创建瓦片集
 1. Tile Set：颜色
 2. Tile Map：画布
2. 双击进入瓦片集视图，在右侧的瓦片集|瓦片大小处，设置一个瓦片的大小（这里是30×30）
3. 将原有的资源图片放入Texture文件夹下，注意不要删除

2.2 创建Tile Map瓦片贴图

1. 选中一个Tile Set，右击|创建瓦片贴图
2. 双击进入瓦片贴图编辑器
3. 在右侧的配置|瓦片高度处，将其设置为与Tile Set的瓦片高度一样

4. 绘制与擦除

1. 点击左侧的瓦片，选择**绘制(B)**模式，即可在**Tile Map**上绘制
2. 选择**橡皮擦(E)**模式，即可将瓦片擦除
3. 选择**填充(G)**模式，点击空白处，即可一键填充空白

5. 图层修改

1. 在右侧的**Tile Map | 瓦片层列表**中，可以添加/删除图层
2. 在上面的图层，显示优先级更高

6. 修改瓦片集

1. 在左上角的**激活瓦片集**处，可以选择瓦片集

7. 添加缓冲区

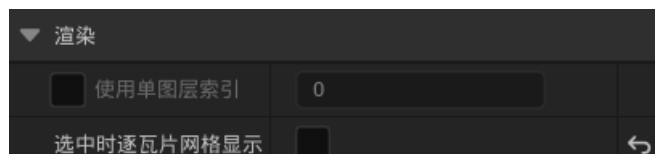
1. 可以将地图的上下各多添加10块作为缓冲区，防止摄像机读取到下方没有背景的部分

2.3 删除Flickering闪烁

1. 选中**Tile Set**，**右击 | 限定瓦片薄片纹理**，会自动生成一个填充的纹理贴图
2. 此时再进入**瓦片集视图**，可以看到每个瓦片的周围都会被填充一些东西
3. 这样**Tile Map**就不会闪烁了

2.4 将Tile Map添加进关卡

1. 将制作的**Tile Map**拖进关卡
2. 将**细节 | 渲染 | 选中时逐瓦片网格显示**取消勾选，即可取消显示网格线

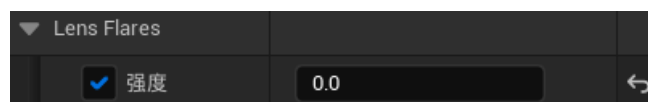


3. 可以看到，**Tile Map**是根据图层叠加在一起的
4. 在**Tile Map**编辑器中，修改**细节 | 配置 | 逐图层分离**，即可修改不同图层之间的宽度（这里设为10）

三、光照效果

3.1 添加后期处理体积

1. 添加**PostProcessVolume**，勾选**无限范围**
2. 设置**Exposure | 最高/低亮度**为2.0
3. 设置**Lens Flares(镜头光晕)**的强度为0.0



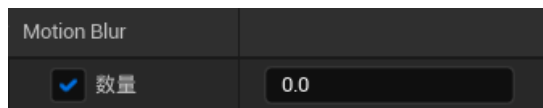
4. 设置**Image Effects(图形效果)**的晕映强度为0.0



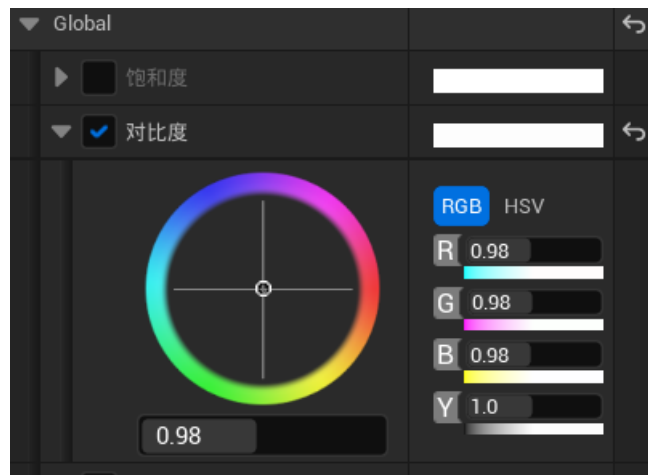
5. 设置**Ambient Occlusion(环境光遮挡)**的强度为0.0



6. 设置**Motion Blur(动态模糊)**的数量为0.0



7. 设置颜色分级 | Global的对比度为0.98



8. 设置颜色分级 | Shadow的饱和度为0.9，对比度为0.94，伽马为1.01

9. 设置颜色分级 | highlight的最小高亮为1

10. 设置颜色分级 | Misc的色调曲线量为0

此时，场景中的显示与Tile Map中的显示基本一样，且有无光照变化不大

3.2 移除抗锯齿效果
