**Unity3D透明贴图注意事项**

Posted on 2013年04月16日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 163 次

在Unity中，透明材质球不接受阴影。使用Transparent/Cutout/Bumped Diffuse材质，透明通道稍差但是接收阴影。同时对其Cast Shadow去勾，以便不产生阴影。

Alpha cutoff 最大，以较低的预览参数设置，bake全体Lightmap。然后检查有无灯光过亮灯问题。选中灯光，可在Lightmapping窗口中单独设置灯光参数。根据需要跟改Bounce Intensity值，调整光源。

把SunLight的Bounce Intensity: 2 (正式)、Ambient Occlusion:1、Max Distance:3，Contrast:0.5，选择天窗，Emmit Light: 50 模拟更真实的天窗强烈照射效果。

OPtimization Techniques

Per object shadow casting/receiving 没必要显示影子的物体就不需要设置影子。

Shader complexity:

- shader type

- vertex vs. pixel shaders

实时渲染速度最快的材质：Vertexlit

Light Linking

Polygon/Traingle count

Combine Objects 能合并的多边形尽量合并

Share Materials 能共用材质球的尽量共用