**Unity3D锯齿的优化**

Posted on 2013年02月27日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 396 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/)如何实现实时阴影的资源优化减少锯齿感？

1.合理设置斜面常量的数值

在灯光里调

Shadows->Constant Bias

->Object Size Bias

这两个是斜面常量数值，主要是调解自身的锯齿

2.尽量减小被投射阴影物体的面积(光投射的面积，越小越好)

3.不考虑资源的情况下，尽量使用大阴影贴图

贴图尺寸：Edit->project settings->Quality

这就是运行exe文件时的选择质量，就以Good为例：

Shadows

Shadow Resolution

这个就是贴图的分辨率：

Low Resolution

Medium Resolution 默认

High Resolution 设置这个效果会好些

Shadow Cascades

这个就是第四点要说的级别：

No Cascades

Two Cascades默认 (把细节与宏观分开)

Four Cascades  设置成4级

Shadow Distance

（第5点）这个就是显示阴影的距离，镜头远处的阴影不会显示

Anti Aliasing 默认为Disabled(无)第7点

Disabled

2x Multi Sampling

4x Multi Sampling

8x Multi Sampling

16x Multi Sampling

根据机器配置选择。

4.使用4级阴影贴图

5.尽量减小阴影对摄影机的可见距离

6.软阴影可达到抗阴影锯齿效果

软阴影在灯光里调。

Shadows->Type  阴影的类型

No Shadows 默认无

Hard Shadows

Soft Shadows 选择这个软阴影

7.系统抗锯齿打开后，也会有少许效果。