**在场景设置中需要注意的一些事项**

Posted on 2013年02月25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 1,093 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/)中场景设置注意事项。

一.Fbx、贴图导入Unity时的注意事项：

在导出Fbx之前，Maya中已经对物体连接了正确的贴图，并且贴图文件名不能更改。把Fbx和贴图放在同一文件夹内，直接把此文件加拖入Unity内。此时Diffuse贴图应能自动识别。此时，对贴图修改后，在Unity中更新贴图（删除老贴图，导入新贴图，并保持命名，路经一致），模型能够自动更新。假如Unity中删除贴图，关闭Unity，再打开Unity，导入之前删除的贴图，模型不会自动更新贴图。

二.在Unity中导入fbx文件模型、贴图，不建议直接在项目文件夹中操作。

如何把贴图贴上模型，首先是更改材质，diffuse或者diffuse+specular，看你是否需要高光。高光贴图需要做进color贴图的alpha通道里，这点比较特别。  
Unity可以直接根据Color贴图的灰度图充当specular贴图，一般的场景这么做足可应付。Normal贴图有时不能直接正确识别，Unity可以修正。

三.关于灯光。

pro版本的Unity可以有实时阴影，free版本没有。阴影可以实时阴影和bake到贴图上的阴影混合使用(Lightmap),帮助文档里有例子。

Lighting

Edit>Project Setting>Quality

Editor Quality : Fantastic

Edit>Rendering Setting

Ambient Light  会影响全局暗部色调，设置成全黑，接下来将手动打光模拟Ambient Light。

添加预设Skybox天空效果，Asset->Import Package->Skyboxes 添加Unity自带Skybox素材。

1.选择Edit->Render Settings from the menu bar。

2.拖动Skybox材质球到Inspector面板中的Skybox Material栏中。