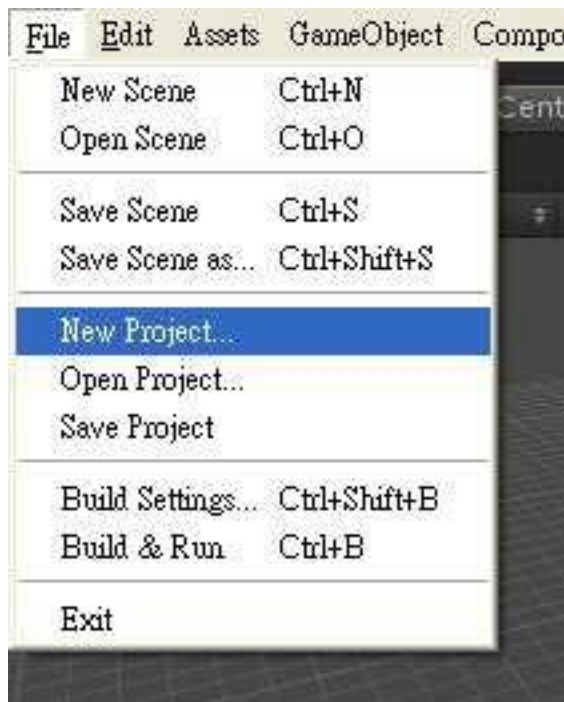


爱迪斯通 Unity 游戏设计师培训班

講師：蘇中和

(练习 1)场景地形实作

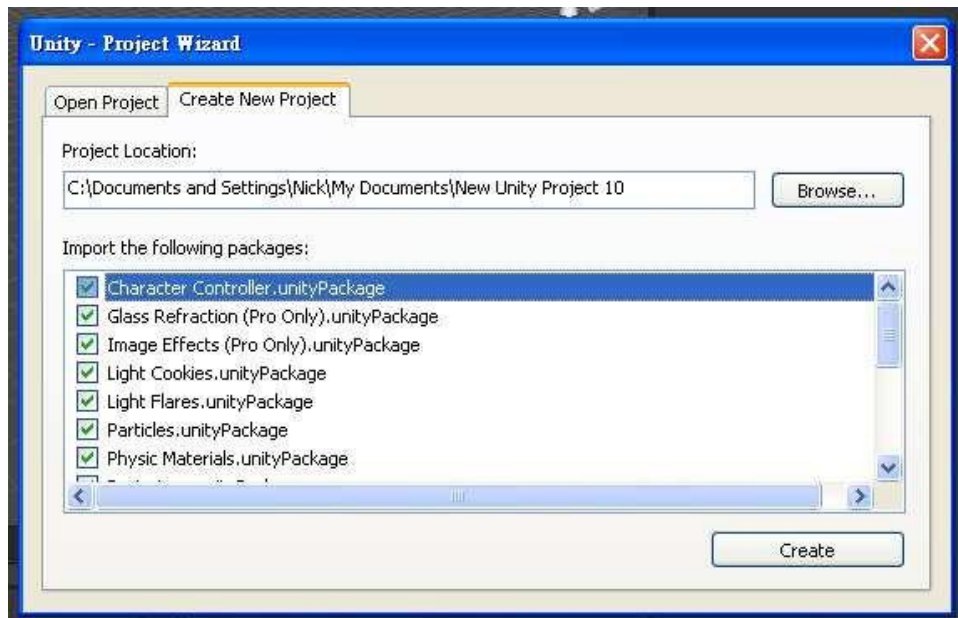
1. 首先先创一个新的项目
2. Create Terrain: 创建一个新的地形
3. 点选 Terrain→Flatten Hightmap 把地形抬高
4. 地形建制 7 个功能的用途
5. 第一个按钮 Raise Height
6. 第二个按钮 Paint height
7. 第三个按钮 Smooth height
8. 第四个按钮 Paint Texture
9. 第五个按钮 Place Trees
10. 第六个按钮 Paint Details 绘制细节
11. 最后一个按钮 Base Terrain
12. Window\ Lightmapping 设定,点选 Calc lightmap
13. 加入天空盒,水面,以及角色控制器



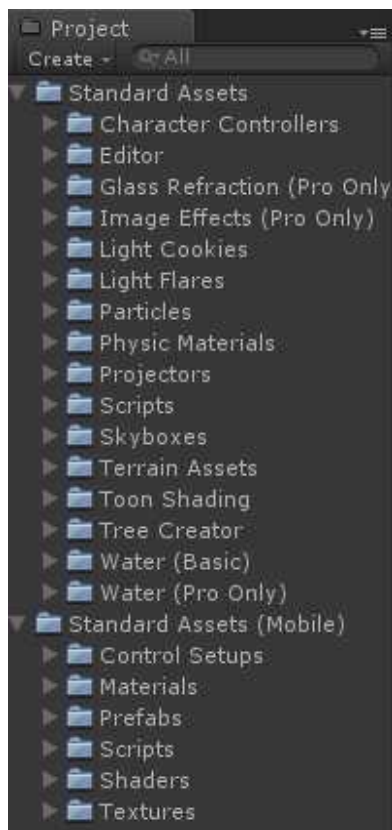
首先先创一个新的项目

(File → New Project)。

接着会跳出 Unity – Project Wizard 窗口



勾选 Standard Assets.unityPackage 选项，然后点选右下方的 Create



之后窗口上的 Project 里会多了 Standard Assets

底下有 Prefabs 它底下有一个 First Person Controller 是第一人称的摄影机

Create Terrain: 创建一个新的地型。

Import Heightmap: 汇入地图高度图，我们可以在 Photoshop 或其它绘图软件中制作 raw 文件的图档，汇入 Unity 中，让它创建一个地型。

Export Heightmap: 可以汇出地图高度图，然后在 Photoshop 或其它绘图软件中去修改增加地图的一些细节。

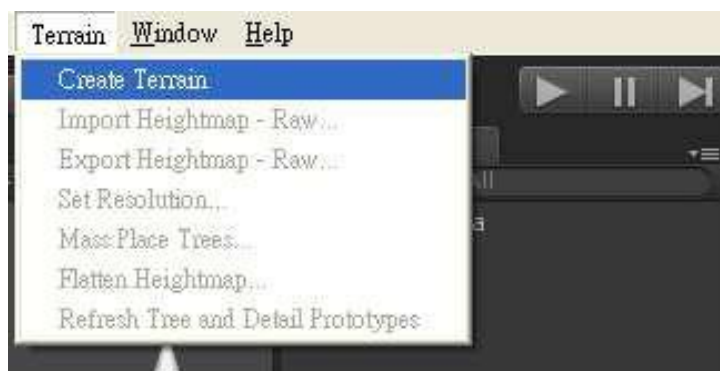
Set Resolution: 地图的长、宽、高的设置。

Create Lightmap: 地型的光度图。

Mass Place Trees: 大量的创建（种植）树。

Flatten Heightmap: 平坦地型的高度图。

Refresh Tree and Detail Prototypes: 使一些设定复原。

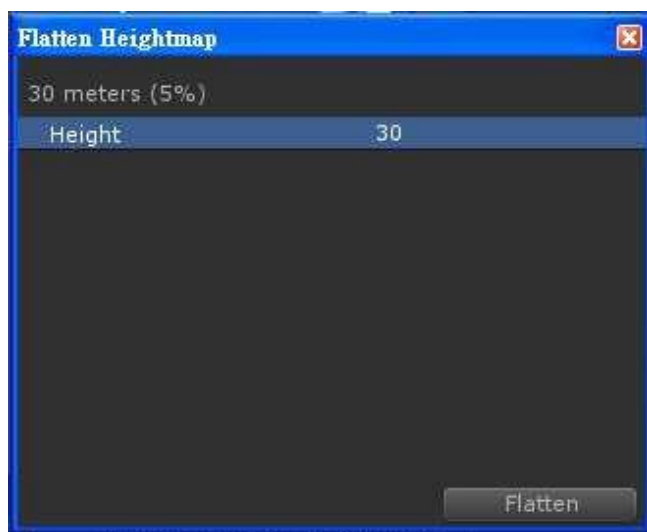


点选 Terrain→Create Terrain 创造地形



为了方便我们制作凹陷的地方，所以我们将地型先抬高

点选 Terrain→Flatten Heightmap 把地形抬高



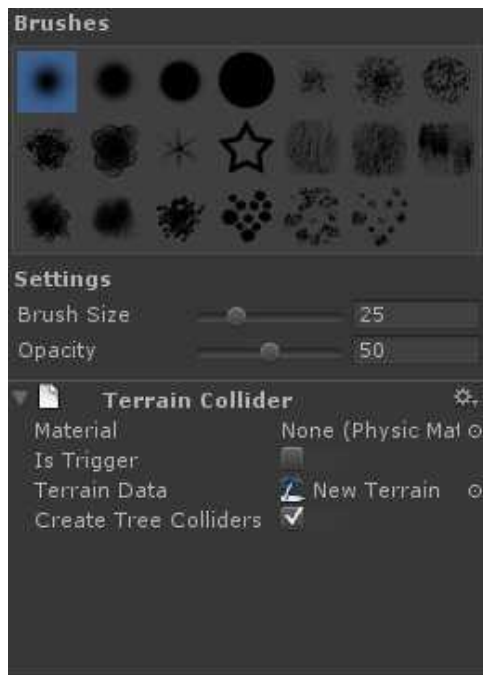
这边笔者是抬高 30



之后请看窗口右边，Terrain(Script)底下有 7 个功能钮

本章教学将会讲解这 7 个功能的用途

第一个按钮 **Raise Height**: 它可以把地形抬高，用来制作一些山脉



我们可以在 **Brushes** 中选择要使用的笔刷。

Brush Size: 调整笔刷的粗细大小。

Opacity: 笔刷的强度。

按住 **Alt** 点选鼠标 左键 则可以 转动您的视角

按住 **Alt** 点选鼠标 中键 则可以 移动整个视野

按住 **Alt** 点选鼠标 右键 则可以 控制景深

我们先绘制一个简单的地型

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/49703105300006063>