

بنام خدا



ساخت یک Sky Box و قرار دادن آن در سکانس

نویسنده : حمزه شعبانی

[www.Persian-Designers.com](http://www.Persian-Designers.com)

[www.Unity3D.mihanblog.com](http://www.Unity3D.mihanblog.com)

::: یک SkyBox از ۶ تصویر به شکل مکعب ساخته میشود، در اینجا شما می آموزید که چگونه یک SkyBox بسازید :::

۱ - ابتدا ۶ تصویر مناسب را وارد پروژه خود کنید.

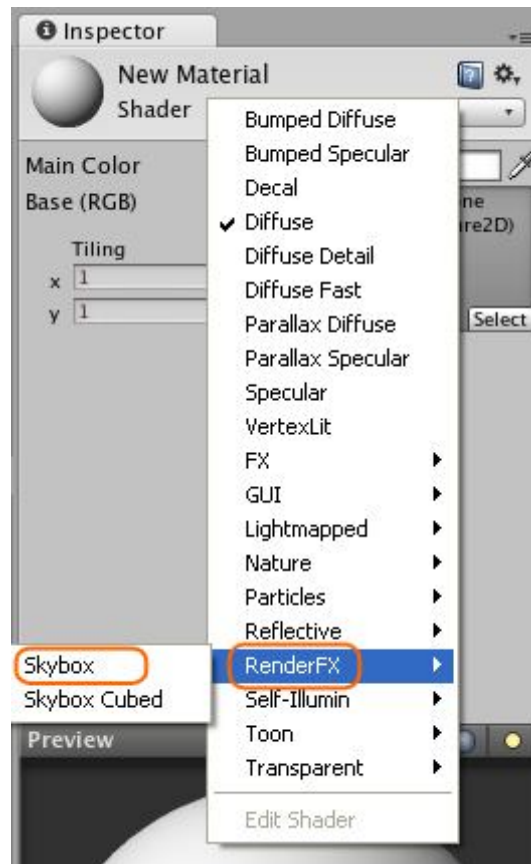
۲ - بر روی هر تکسچر خود کلیک کنید و Warp Mode هر تکسچر خود را بر روی Clamp تنظیم کنید.

این کار باعث میشود که حاشیه هر عکس با عکس کنار خود جدا نشود ، مانند شکل زیر :



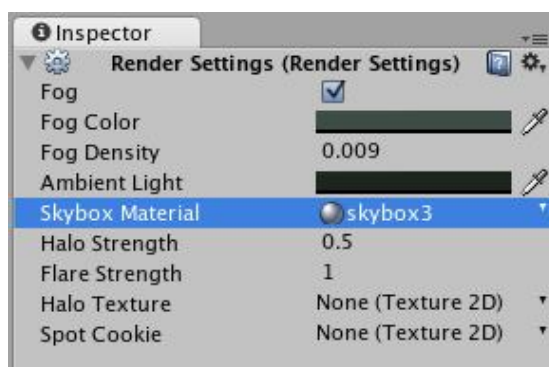
۳ - یک فایل **Material** جدید از آدرس (**Assets->Create->Material**) بسازید.

۴ - از منوی **Shader** گزینه **Render-FX** و سپس **SkyBox** را انتخاب کنید.



۵ - شش تکسچر خود را در هر یک از ۶ وجه **SkyBox** قرار دهید ، برای این کار میتوانید تکسچر ها را از **Project View** کشیده و در کادر مخصوص آن رها کنید.

حال شما یک فایل **SkyBox** جدید ساخته اید ، برای قرار دادن این **SkyBox** در سکانس خود از منوی **Edit** بر روی گزینه **Render Settings** کلیک کنید.



سپس در بخش **SkyBox Material** فایل **Material** جدید خود را انتخاب کنید.



نویسنده : حمزه شعبانی

[www.Persian-Designers.com](http://www.Persian-Designers.com)

[www.Unity3D.mihanblog.com](http://www.Unity3D.mihanblog.com)