2024年12月21日14点00分

首先研究下镜子的shader

2024年12月28日09点07分

工作好忙，继续搞。

目前关于基本实现原理（模板检测）已了解。

现在需要研究一下大佬的代码，能学到很多东西。

2024年12月28日21点02分

基础效果已经具备，明天研究角色移动逻辑。

图片包含 应用程序

AI 生成的内容可能不正确。

2024年12月29日15点09分

目前可以正确地找到终点并完成移动。

以下问题需要深入了解：

1. 判断对象是否在镜子中的逻辑；
2. 路径地生成

# 修改内容

## 旋转动画

文本

AI 生成的内容可能不正确。

大佬将time += Time.deltaTime；

放在了循环最后，会导致time = 0时进行一次计算

同时修改

图形用户界面, 文本, 聊天或短信

AI 生成的内容可能不正确。

这个地方的内容，同时去除最后一步的设置。

## 镜子shader

大佬代码的镜子有问题，渲染队列设置为3000

而“镜子中”的对象的渲染队列设置为2000

会导致在模板测试时先写入”镜子中的对象”，之后再写入镜子。

导致模板测试一直失败。无法正确地渲染镜子中的对象。

解决方案有两种：

1. 设置镜子中的对象的渲染队列为4000
2. 写两个镜子的shader，一个用于进行模板值写入，一个用于绘制镜面高光效果。

## 镜子自身坐标系的Y值

由7.5修改为6.5。7.5会导致cube（15）被检测在镜子中，导致无法正确地生成移动路径。

2024年12月29日21点19分

大佬的设置没有问题，是我没有正确地设置goal。

# 参考链接

https://note.stalomeow.com/p/unity-hsr-dream-ticker/