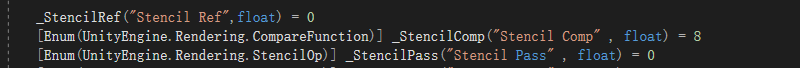
在研究梦境迷钟之前，或许我应该先了解模板测试。  
参考文章：

<https://blog.csdn.net/SliverAsh_/article/details/127427617>



文本

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

电脑屏幕的截图

AI 生成的内容可能不正确。

电脑屏幕的手机截图

AI 生成的内容可能不正确。

一般来说，直接写死比较合适，除非有特殊需求，比如需要在C#中动态修改这些值。

需首先知道，unity中stecil ref默认为0。

对于梦境迷钟而言。

存在四种对象，

1. 镜子
2. 镜子前的对象，不用处理。
3. 镜子后的对象，分为两种。

3.1、仅在镜子以外区域显示的对象。

3.2、仅在镜子中显示的对象。

对于镜子可以设置

stencil ref为 2 ， comp 为 always ， 即始终显示

仅在镜子以外显示的对象可以设置

stencil ref为 1 ， comp 为 greater， 模板测试时，1大于unity的默认值0，即可通过测试，而如果存在镜子（ref=2），则无法通过模板测试，舍弃当前片元.

仅在镜子内显示的对象可以设置

stencil ref为2 ， comp 为 equal ， 模板测试时，2 ≠ 0 ，无法通过测试，而当存在镜子（ref=2）时，2 = 2，则通过模板测试，达到期望效果。

