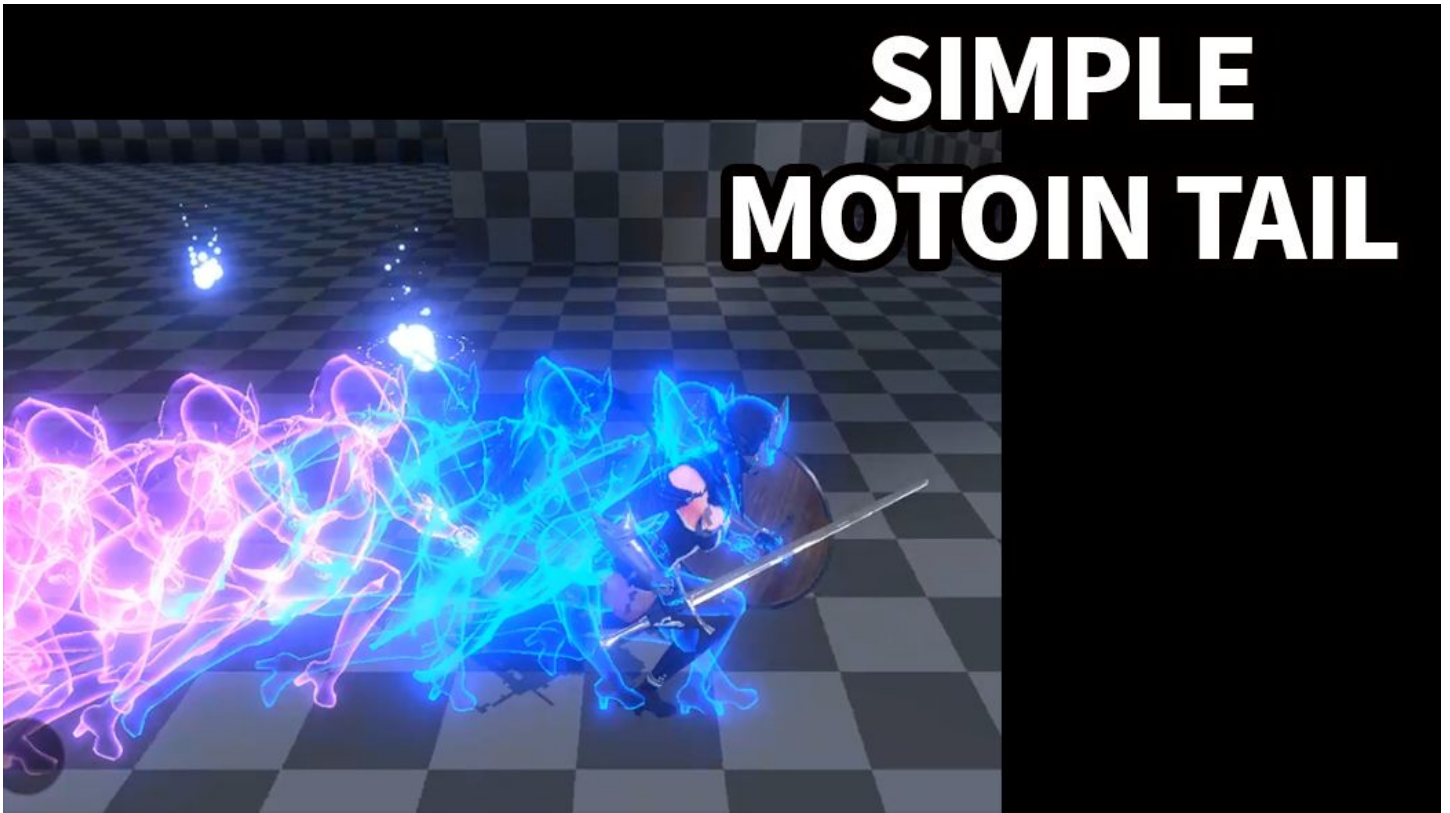


유니티 잔상효과 튜토리얼(Simple MotionTrail Tutorial)



<https://www.youtube.com/watch?v=bKgEW8Jy4l0&feature=youtu.be>

(사용 영상)

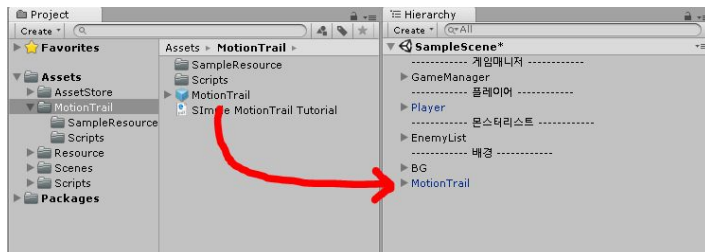
만든사람 : 이진호(Jinho Lee)

이메일 : dasoong1555@gmail.com

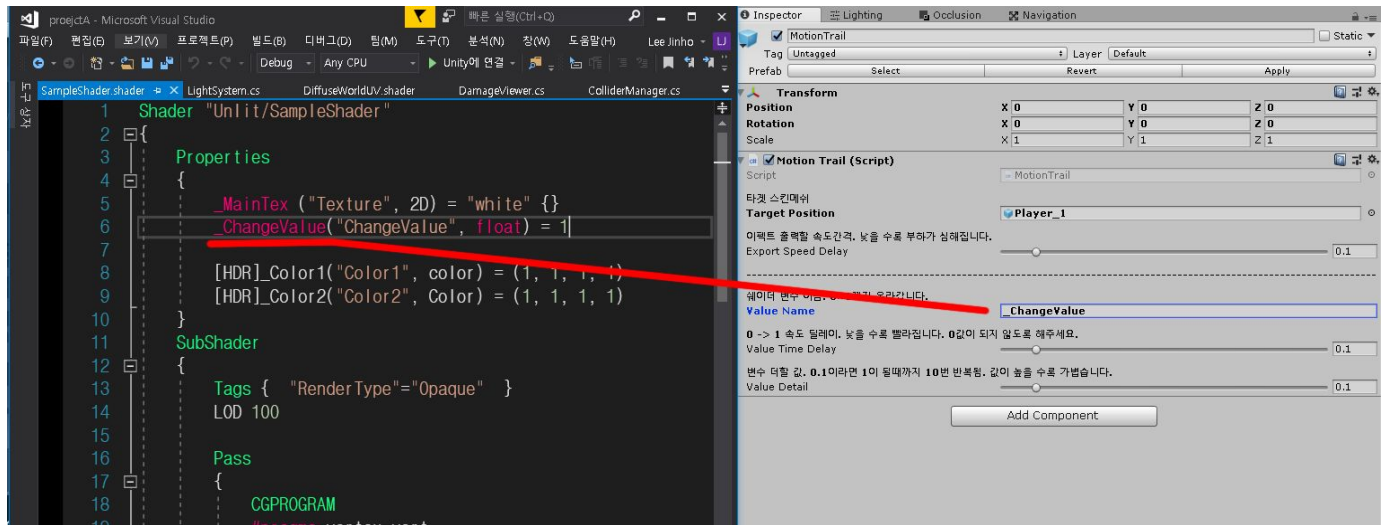
대부분의 유니티 셰이더를 지원가능 합니다.

사용법

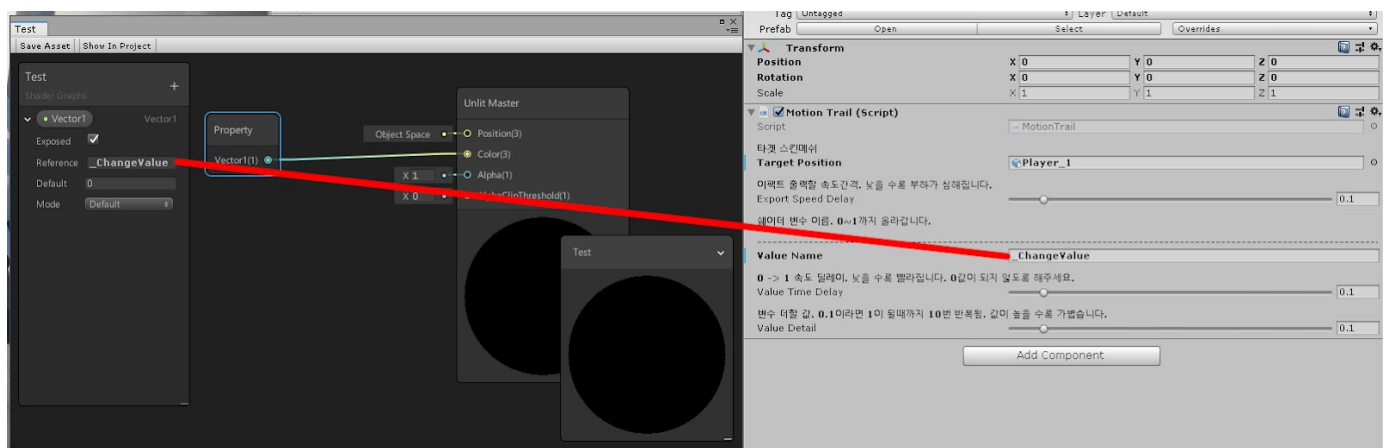
1. "MotionTrail" 게임 오브젝트를 하이라키에 넣습니다.



- 2.
3. TargetSkinMesh안에 캐릭터의 스킨 메시가 있는 오브젝트를 넣습니다.
4. ValueName 안에 셰이더의 변수 이름을 적습니다. (셰이더의 변수는 0 -> 1로 상승합니다.)



5.



6. 일반적인 셰이더인 경우 스크립트에서 변수의 이름들 입력합니다.
7. HDRP인 경우 Reference이름을 입력합니다.
8. 만약 잔상이 나오다가 중간에 끊기는 경우에는 MotiTrail게임 오브젝트 자식에 있는 Ghost를 복제 하시면 됩니다.

옵션 설명

1. ExportSpeedDelay : 이펙트를 출력하는 속도입니다. 값이 높을 수록 가볍습니다.
2. ValueTimeDelay : 값의 업데이트 속도 입니다. 낮을 수록 0~1 까지의 값이 빠르게 올라갑니다. 낮을 수록 가볍습니다.
3. ValueDetail : 0~1까지의 값까지 올라가는데 더할 값입니다. 0.1일경우 10번을 계산합니다. 높을 수록 가볍습니다.