Shader实践笔记

作者：fengsharp

QQ：493894652

Email：csdnfor@126.com

2016/3/25

目 录

1. 00 角色中毒 1

1.1. 参考资料 1

1.2. 原理 1

2. 01冰冻效果 1

2.1. 参考资料 1

2.2. 原理 1

3. 02 灯光光晕效果 Blend使用 1

3.1. 参考资料 1

3.2. 原理 1

4. 标题1 2

4.1. 标题2 2

4.1.1. 标题3 2

# 00 角色中毒

## 参考资料

<http://caiwb1990.iteye.com/blog/2065278>

## 原理

原理是真没明白

# 01冰冻效果

## 参考资料

<http://caiwb1990.iteye.com/blog/2065278>

## 原理

原理也没搞明白，不过和00中角色中毒的效果看起来差不多。可能是所选择图片的Alpha透明度的问题吧。

# 02 灯光光晕效果 Blend使用

## 参考资料

<http://blog.csdn.net/yang3wei/article/details/7795764>

## 原理

Sprite默认的是 {GL\_ONE, GL\_ONE\_MINUS\_SRC\_ALPHA}

也就是说，Sprite本身保持不变，而下部的透明度是1-Sprite的A，从效果上来说，Sprite完全透明的地方，底部全部显示，而如果是不透明的地方，则底部完全被遮挡。而本例中，需要的效果是上层的灯光层保持不变，且灯光在边缘部分是有透明度过度的，要求是全透明的地方肯定是显示的底部，而灯光区域需要和底部的融合在一块，而不是全部的遮挡，所以就相当于是底部和顶部都保持了不变，如此即保证了灯光区域的融合，又保证了灯光区域之外（透明度为0）显示的是底部内容。所以采用的混合模式是：

BlendFunc blendFunc = BlendFunc::ADDITIVE;//{GL\_SRC\_ALPHA, GL\_ONE}

# 03 闪电效果

## 参考资料

<http://cocos2d.9tech.cn/news/2014/0210/39791.html>

## 原理

使用了分形的原理，每次，计算起点和终点之间的中间点，然后将中间点进行偏移，偏移区域为一中间点为中心，以起点和终点距离一半为半径所在的圆。

# 04 标准Shader Node中自定义渲染shade

## 原理

参考源码，以及Demo，制作了该Node中使用自定义Shader的代码，里面需要注意的地方有：

1. 和Shader相关的消息响应代码
2. Node中默认锚点是0，0，此处需要设置为0.5 0.5
3. 使用了VAO和VBO的方式

# 标题1

## 标题2

### 标题3

#### 标题4