

SHALLWAY STUDIO

Xffect Editor

Shader Manual

Version 4.0.0

2013/10/10

请访问 <http://shallway.net/xffect/doku.php?id=zh:main> 了解更多教程

Displacement Screen

该 Shader 可以扭曲屏幕。



Displacement Map

Red 通道用于水平方向上的扭曲

Green 通道用于垂直方向上的扭曲

Mask

Red 通道用于控制贴图的可见性

Map Scroll Speed X

控制 **Displacement Map** 在 X 方向的滚动速度

Map Scroll Speed Y

控制 **Displacement Map** 在 Y 方向的滚动速度

Displacement Strength X

表示水平方向上的扭曲强度

Displacement Strength Y

表示垂直方向上的扭曲强度

Limitation

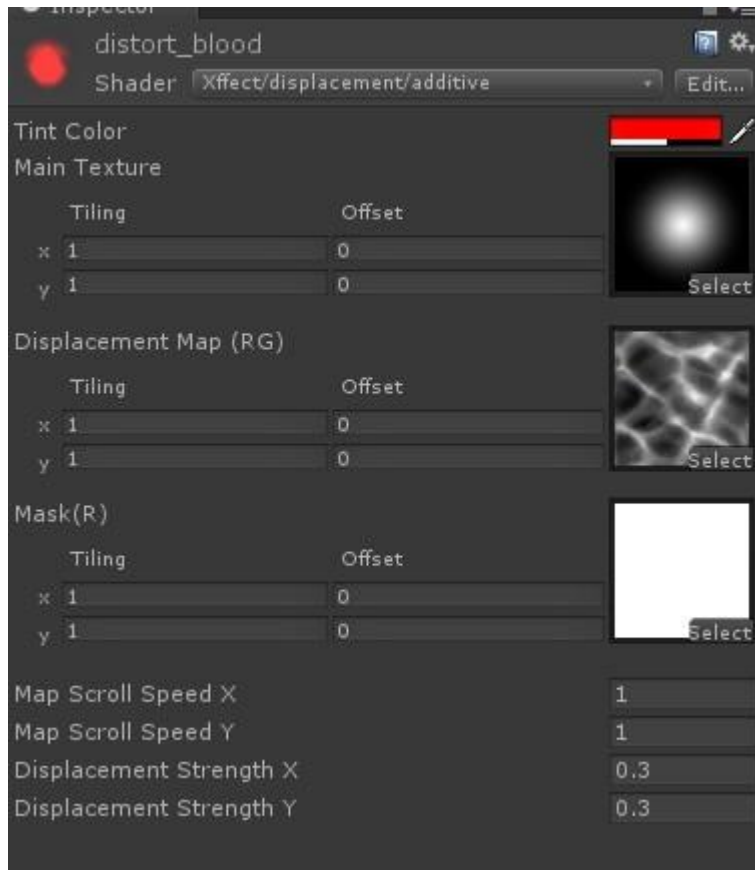
- 只适用于 Unity Pro
- 手机上性能消耗较大

参考例子: `phantom_sword_pro.prefab`

注意: 扭曲强度还受粒子颜色 alpha 值的影响, 所以可以通过粒子颜色来控制扭曲渐变。

你还可以通过 **Advance Shader Control** 来动态改变扭曲强度。

Displacement Additive



所有参数与 **Displacement Screen** 一样，但是该 Shader 仅仅是对 **Main Tex** 的扭曲，不会扭曲屏幕，参考例子“suckblood.prefab”

参考例子：suckblood.prefab

适用于 Unity Free，性能高，可用于手机

你可以使用 **Advance Shader Control** 来动态改变扭曲强度。

Mask Blend



参考例子：“window_light”

Main Texture

材质贴图

Mask Texture

Red 通道用于控制 MainTexture 的可见性

Scroll Speed X

控制 Mask 的横向卷动速度

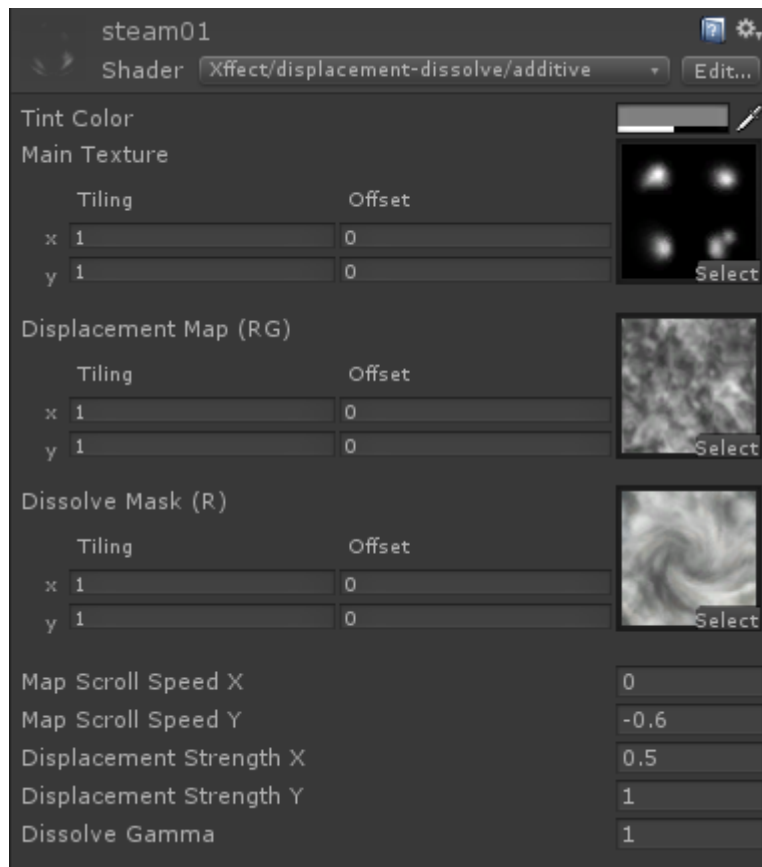
Scroll Speed Y

控制 Mask 的竖向卷动速度

参考例子：window_light.prefab

适用于 Unity Free，性能高，可用于手机

Displacement Dissolve



参考例子 “stem.prefab”

Map Scroll Speed X, Y

控制 **Displacement Map** 的滚动

Displacement Strength X, Y

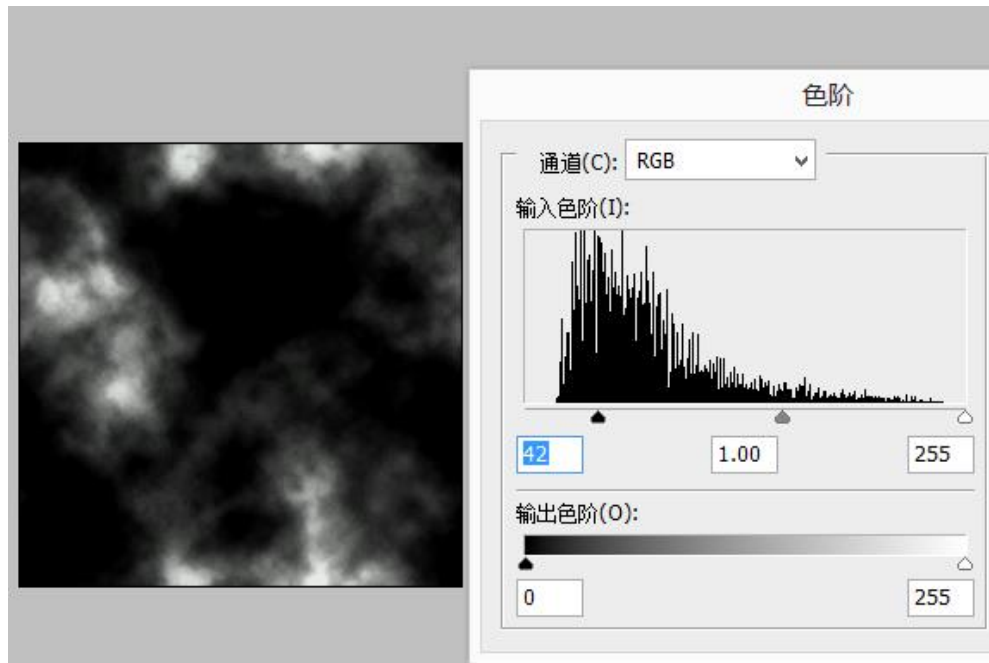
控制 **Dissolve Mask** 的扭曲

Dissolve Gamma

表示 Dissolve 色阶的 gamma 值

Dissolve 原理:

Dissolve Mask 决定了 **Main Texture** 的可见性，那么我们只要让 **Dissolve Map** 逐渐变为黑色就行了。PhotoShop 里的色阶编辑器就可以达到这个效果，如下图所示：



所以，我们在 Shader 里动态改变 **Dissolve Mask** 的色阶就可达到逐渐消失的效果。

色阶的动态改变必须通过 **Advance Shader** 下的 **dissolve power** 曲线来改变。

你也可以通过 **Advance Shader** 下的 **control displacement** 来动态改变扭曲强度。

适用于 Unity Free，性能一般，可用于手机。

注意

1. 所有 shader 都需要运行后才能看到实际效果。