ShaderForge中文简解

主要（main）

|  |  |
| --- | --- |
|  | 这是你所有的其他节点的节点最终链接。它有几个输入所有服务于不同的目的。 下面的动画图像显示的所有输入和如何随着时间而变化时,他们的行为。他们中的大多数动画在0和1之间来回(黑色和白色)  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_diffuse.gif  **扩散(Diffuse)**  这是你的着色器的主要颜色。漫射颜色将接收光线,光线减弱取决于light-normal角,被阴影着色。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_diffusepower.gif  **分散力量(Diffuse Power)**  这是指数的下降light-normal角度。可以用来获取额外的金属使用值高于1时。请注意,这并不目前节约能源,只要启用。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_specular.gif  **镜面(Specular)**  这是材质的高光的颜色。更高的值是光明,黑色不会影响材质。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_gloss.gif  **光泽(Gloss)**  这是高光的指数。更高的值将使它看起来闪闪发光的、价值接近0会让它看起来无光。请注意,如果你有不光泽重新映射,您应该避免使用光泽值低于1。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_normal.gif  **正常的(Normal)**  这是切线法线方向,你可以连接法线贴图或定制的法向量。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_emission.gif  **发射(Emission)**  这只是光总是添加到您的材质,无论照明条件。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_transmission.gif  **传输(Transmission)**  时,将通过此控件有多少光表面背后的光源是目前呈现。这可以用于薄材料,如布或植被。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_lightwrapping.gif  **光包装(Light Wrapping)**  这是一个控制light-normal角下降抵消的方法,可以用来获得一个类似于地下散射的影响。最适合光滑的物体。输入red-ish值将使红色通道“环绕”对象超过别人,使它看起来好像光线传递到网格,和一个红色的波长出来,类似于皮肤着色。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_diffuseambientlight.gif  **分散的环境光(Diffuse Ambient Light)**  这增加了光材质,受到你的扩散的影响。可以使用,例如,cubemap使用基于图像的照明的法线方向(IBL),或环境光吗  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_specularambientlight.gif  **镜面反射环境光(specular ambient light)**  这增加了光材质,影响你的镜面。可以使用,例如,一个cubemap使用视图为基于图像的照明反射方向(IBL)  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_customlighting.gif  **定制的照明(custom lighting)**  这个输入是活动当你的材质是不发光的,允许您定义定制的照明的行为。你把这里per-light的节点。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_alpha.gif  **阿尔法(alpha)**  阿尔法控制最终的像素的透明度。注意局部透明度通常是挑剔的,特别是当使用延迟渲染。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_alphaclip.gif  **阿尔法夹(alpha clip)**  阿尔法夹是一种控制如果当前像素/片段应该画。总是使用alpha夹需要透明的对象,而不是部分透明,阿尔法夹很容易排序,阿尔法不是。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_refraction.gif  **折射(refraction)**  折射是折射紫外线抵消屏幕背景像素。确保你设置下面的α,1在使用之前,所以折射效应是可见的。注意,这个效果需要统一的职业。虽然看起来好像它工作在统一免费编辑器中,它不会在一个没有专业的建设工作  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_outlinewidth.gif  **轮廓宽度(outline width)**  这将添加一个轮廓你的材质,呈现为一个偏移量逆转面法线的网格。注意,硬边将打破大纲。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_outlinecolor.gif  **轮廓的颜色(outline color)**  这个控制轮廓的颜色。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_vertexoffset.gif  **顶点偏移量(vertex offset)**  这可以用来激活阴影随着时间的推移,或改变对象的形状在各种条件。您只需插入XYZ坐标为每个顶点应该抵消。  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_displacement.gif  **DX11位移(dx11 displacement)**  这工作非常一样顶点偏移,但用于由DX11棋盘花纹。(注意,举只是窗户,需要启用DX11 GPU,统一)  http://www.acegikmo.com/shaderforge/images/web/maininputs/main_input_tessellation.gif  **DX11棋盘花纹(dx11 tessellation)**  这个控件有多少细分你想把你的三角形分成。(注意,举只是窗户,需要启用DX11 GPU,统一) |

|  |
| --- |
|  |

添加(add)

A+ LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_add.png | 输出总和[A]+[B] |

|  |
| --- |
|  |

减去(subtract)

S + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_subtract.png | 输出的差异[一]-[B] |

|  |
| --- |
|  |

繁殖(subtract)

M + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_multiply.png | 输出产品[一]\*[B] |

|  |
| --- |
|  |

分(divide)

D + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_divide.png | 输出系数[一]/[B] |

|  |
| --- |
|  |

权力(power)

E + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_power.png | 输出功率(Val)^(Exp) |

|  |
| --- |
|  |

点(sqrt)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 其输入输出的平方根 |

|  |
| --- |
|  |

日志(log)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输入输出的对数。你可以下拉菜单切换日志基地 |

|  |
| --- |
|  |

最小

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_min.png | 输出的最小[A]和[B] |

|  |
| --- |
|  |

最大

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_max.png | 输出最大的[A]和[B] |

|  |
| --- |
|  |

绝对值abs

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_abs.jpg | 输入输出的绝对值。本质上,它使消极的价值观积极 |

|  |
| --- |
|  |

标志sign

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_sign.jpg | 输出信号的输入。 值大于0输出1 值等于0输出0 值小于0输出1 |

|  |
| --- |
|  |

向正无穷取整ceil

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_ceil.jpg | 其输入输出围捕到最近的整数 |

|  |
| --- |
|  |

轮round

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_round.jpg | 其输入输出四舍五入为最接近的整数 |

|  |
| --- |
|  |

基底 floor

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_floor.jpg | 其输入输出四舍五入到最接近的整数 |

|  |
| --- |
|  |

trunc

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_trunc.jpg | 其输入输出对零四舍五入为最接近的整数。本质上,它消除了小数,留下一个整数 |

|  |
| --- |
|  |

步骤step(A< =B)

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_step.png | 输出1如果小于或等于[一][B],否则输出0 |

|  |
| --- |
|  |

如果if

I+ LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出时(A> B)输入一个大于[B] 输出(A = B)输入时(一)等于[B] 输出时(< B)输入一个小于[B] |

|  |
| --- |
|  |

裂缝分析frac

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_frac.jpg | 输出输入的小数部分。本质上,它消除了整数部分,仅保留小数部分。一个输入4.32 4.32将输出。这个节点是由特别有用的时间节点,它给你一个锯齿波 |

|  |
| --- |
|  |

fmod

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出的其余部分(一)除以[B] |

|  |
| --- |
|  |

clamp

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出其主要输入值不低于(Min)和不超过(Max) |

|  |
| --- |
|  |

clamp(simple)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 夹一样,但两个数值输入最小和最大,而不是节点连接器 |

|  |
| --- |
|  |

clamp 0 - 1

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_clamp01.jpg | 其输入输出值,不少于0和不超过1 |

|  |
| --- |
|  |

lerp

L + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_lerp.png | 昆虫蜜用于混合两个值或颜色。 如果[T]为0,它将输出一个 如果[T]是0.5,它将输出一个中途[一]和[B]之间的融合 如果[T]是1,那么它将输出B 如果[T]之间的任何值,它将输出一个线性混合的两个。 |

|  |
| --- |
|  |

lerp(simple)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 昆虫蜜一样,但有两个数值输入[一]和[B],而不是节点连接器 |

|  |
| --- |
|  |

posterize

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_posterize.png | 轮值基于值通过(步骤)。(步骤)值5将创建5乐队在0到1之间 |

|  |
| --- |
|  |

混合biend

B + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_blend.gif | 使用指定的方法混合在B |

|  |
| --- |
|  |

重新映射 remap

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_remaprangeadvanced.png | 重新映射一个值从一个到另一个范围。一样重新映射(简单的),但输入而不是数值常量 |

|  |
| --- |
|  |

重新映射(简单的)remap(simple)

R + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_remaprange.png | 重新映射一个值从一个到另一个范围。例如,如果节点预计值从1到1,但是你想要输出值从2到5,你可以输入1和1在第一行,第二行2和5 |

|  |
| --- |
|  |

噪音noise

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_noise.png | 基于双组分生成伪随机数字输入(例如UV坐标) |

|  |
| --- |
|  |

一个负 one minus

O + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_oneminus.jpg | 输出1减去其输入。在使用颜色的输入时,它将转化的颜色 |

|  |
| --- |
|  |

否定 negate

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_negate.jpg | 主要输入输出乘以1。本质上使积极价值观的消极,积极的和消极的值 |

|  |
| --- |
|  |

exp

|  |  |
| --- | --- |
|  | 当选择Exp:输出其输入的力量 选择当Exp2:输出的功率输入 |

|  |
| --- |
|  |

值 value

1 + LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 一个数值,也可以称为“向量1”。一个属性版本也可以。值可以使用附加的节点与多个组件创建向量。值也可以乘以向量/颜色。例如,一个向量(3、1 0)乘以一个值为0.5,输出向量(1.5,0.5,0) |

|  |
| --- |
|  |

向量2 vector 2

2 + LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 一个向量与两个组件/值。通常用于UV坐标。添加一个向量2 - UV坐标,将翻译UV。增加紫外线与向量2将UV坐标 |

|  |
| --- |
|  |

向量3 vector 3

3 + LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 一个向量与三个组件/值。通常用作颜色、位置或方向 |

|  |
| --- |
|  |

向量4 vector 4

4 + LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 一个向量与四个组件/值。通常用作颜色alpha通道,或与一些额外的位置数据在第四频道。有两个参数来公开可用的检查员。颜色和向量4参数 |

|  |
| --- |
|  |

二维纹理 texture 2d

T + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_tex2d.png | 包含一个引用一个纹理,将样本纹理在特定UV坐标与特定的MIP水平(如果连接)。如果(特克斯)输入纹理资产节点连接,这将不再是一个参数在检查员。输出(RGB)以及独立的通道 |

|  |
| --- |
|  |

纹理资源 texture asset

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_tex2dasset.gif | 包含一个引用一个纹理。这是用于样品单个结构多次,只能连接到(特克斯)输入纹理的2 d节点。这也将反映在检查员的材料,因此,用户只需要分配一个纹理 |

|  |
| --- |
|  |

值(财产) Value (Property)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 数值;价值一样,但暴露在材料检查员 |

|  |
| --- |
|  |

向量4(财产) Vector 4 (Property)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 与四个组件/值向量,向量4一样,但暴露在材料检验员4独立的X,Y,Z和W的值 |

|  |
| --- |
|  |

颜色color

|  |  |
| --- | --- |
|  | 与四个组件/值向量,向量4一样,但是暴露在材料检查员颜色选择器 |

|  |
| --- |
|  |

Cubemap

|  |  |
| --- | --- |
|  | 包含一个引用cubemap并将样品在一个特定的方向与特定的MIP水平(如果连接)。输出(RGB)以及独立的通道 |

|  |
| --- |
|  |

滑块slider

|  |  |
| --- | --- |
|  | 使您可以轻松地调整值之间的最小和最大价值。也暴露在检查员吗 |

|  |
| --- |
|  |

点积 动态product

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出点积[一]和[B]��本质上,两个归一化向量输出多远他们彼此远离。如果他们指向同一个方向,它输出1,如果他们相互垂直,它输出0,如果他们在相反的方向,它输出1。 下拉选择: 标准-正则点积 积极的——让所有负面的值为0 消极的——让所有积极的值为0 Abs -消极价值观积极 规范化的输出范围为0到1,而不是1比1  下面的图展示了不同的模式使用两个归一化向量时的行为。 在X轴上你有它们之间的角度,在Y轴上输出值: http://acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_dot.jpg |

|  |
| --- |
|  |

叉积Cross Product

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出交叉的产物[一]和[B]。本质上,它输出向量垂直于两个输入向量 |

|  |
| --- |
|  |

反映Reflect

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出传入的反射向量向量[我]好像反映/反弹与正常的表面[N] |

|  |
| --- |
|  |

正常化Normalize

N + LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出归一化版本的输入向量。本质上,集向量的长度为1,同时保持同一方向 |

|  |
| --- |
|  |

附加Append

问+ LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_append.png | 输出一个从多个输入值向量/矢量。举个例子,如果一个向量2(一个),和(B)是一个值(向量1),节点将输出一个向量,,一个是红色一个绿色通道,在[B]是蓝色通道 |

|  |
| --- |
|  |

组件的遮罩Component Mask

C + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_componentmask.png | 组件面具可以用来重新排序或一个向量的提取通道 |

|  |
| --- |
|  |

冲淡Desaturate

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_desaturate.png | 输出一个复杂版本的输入(Col)。(Des)决定是多么复杂。值为1时表示完全不饱,0.5意味着half-desaturated,0表示没有稀释 |

|  |
| --- |
|  |

通道混合Channel Blend

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_channelblend.jpg | 输出的每个组件的总和乘以相应的面具颜色输入。用于triplanar混合 |

|  |
| --- |
|  |

正常的混合Normal Blend

|  |  |
| --- | --- |
|  | 结合两个正常的方向,基本正常摄动的细节是正常的 |

|  |
| --- |
|  |

距离Distance

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_distance.png | 输出之间的距离两个输入点[一]和[B] |

|  |
| --- |
|  |

长度Length

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_length.png | 输出输入向量的长度/级 |

|  |
| --- |
|  |

转换Transform

|  |  |
| --- | --- |
|  | 转换从一个空间到另一个向量。你可以在世界/ local /切/视图之间进行切换。内置的向量在世界空间。方向为切线空间的正常输入。 |

|  |
| --- |
|  |

向量投影Vector Projection

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出向量(一)投射到向量[B] |

|  |
| --- |
|  |

向量拒绝Vector Rejection

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出向量(一)拒绝从向量[B] |

|  |
| --- |
|  |

平移器Panner

P + LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出输入(紫外线)坐标,严厉批评/抵消(经销)的距离,在指定的方向/速度U和V参数 |

|  |
| --- |
|  |

旋转Rotator

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_rotator.png | 输出输入[和](紫外线)坐标旋转的弧度在轴心点(Piv)。如果没有连接(Ang),或连接到一个时间节点,(Spd)将控制转速 |

|  |
| --- |
|  |

视差Parallax

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出输入(紫外线)坐标与视差抵消来自(黑)的输入,(Dep)深度和高度(Ref)的引用。 (Ref)高度为0意味着它将视差heightmap棒从网 (Ref)高度为1意味着它将视差好像heightmap下降到网格 |

|  |
| --- |
|  |

UV坐标UV Coordinates

U + LMB

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出指定的UV坐标几何的这一部分。下拉允许您选择UV通道0或UV通道1。注意,lightmapped网格使用UV1 lightmap uv |

|  |
| --- |
|  |

对象的位置Object Position

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_objectposition.png | 世界输出对象的轴心点的位置 |

|  |
| --- |
|  |

屏幕上的位置Screen Position

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_screenpos.png | 输出当前的屏幕位置网格的一部分,可以用作屏幕UV坐标映射。下拉框,“归一化”将{ 0,0 }在屏幕的中心,并在右上角{ 1 1 }。“瓦”将{ 0,0 }的中心,但在X轴将基于你的宽高比 |

|  |
| --- |
|  |

世界的位置World Position

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_fragmentposition.png | 输出当前的位置在世界空间网格的一部分 |

|  |
| --- |
|  |

顶点的颜色Vertex Color

V + LMB

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_vertexcolor.png | 输出顶点的颜色。如果你烤顶点颜色环境闭塞,或想要色彩涂颜色的网,或为任何其他使用顶点颜色,这是你想要的节点 |

|  |
| --- |
|  |

菲涅耳Fresnel

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_fresnel.png | 输出曲面法线之间的点积和视图方向。(全国抵抗运动)如果你想使用一个定制的正常使用。默认情况下,扰乱正常的使用。(Exp)输出的指数变化。更高的值将使菲涅耳薄 |

|  |
| --- |
|  |

正常的方向Normal Direction

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_normalvector.png | 输出网正常的方向,在世界空间。摄动复选框使它使用法线应用“正常”后输入的主要节点,比如法线贴图。 |

|  |
| --- |
|  |

副法线方向Binormal Direction

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_binormal.png | 输出啮合副法线的方向,在世界空间 |

|  |
| --- |
|  |

切线方向Tangent Direction

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_tangent.png | 输出网格切线的方向,在世界空间 |

|  |
| --- |
|  |

视图的方向View Direction

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_viewvector.png | 输出电流的方向与摄像机之间的几何的一部分,在世界空间 |

|  |
| --- |
|  |

视图反映View Reflection

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_viewreflectionvector.png | 输出视图的方向好像根据表面正常的反弹。这可以用作cubemaps输入为完美的倒影 |

|  |
| --- |
|  |

浅色Light Color

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_lightcolor.png | 输出当前的光被呈现的颜色 |

|  |
| --- |
|  |

光衰减Light Attenuation

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_lightattenuation.png | 输出的光衰减。该节点包含光衰减区和阴影 |

|  |
| --- |
|  |

环境光Ambient Light

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_ambientlight.png | 输出场景的环境光的材质是呈现 |

|  |
| --- |
|  |

光的方向Light Direction

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_lightvector.png | 输出当前光方向被呈现 |

|  |
| --- |
|  |

一半的方向Half Direction

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_halfvector.png | 输出half-direction。这是方向,点中间视图和光线矢量,这是常用的blinn-phong镜面模型 |

|  |
| --- |
|  |

灯的位置Light Position

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_lightposition.png | 输出当前的位置光线被呈现 |

|  |
| --- |
|  |

时间Time

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_time.png | 输出时间以不同的速率。 (吨/ 20)输出的时间运行慢的20倍 [t]输出当前时间 (t \* 2)输出时间运行速度的两倍 (t \* 3)���出时间运行三次一样快 |

|  |
| --- |
|  |

视图的位置View Position

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_viewposition.png | 输出当前视图/摄像机的位置(注意,当使用角度相机,屏幕的立场是“后面”的视图) |

|  |
| --- |
|  |

投影参数Projection Parameters

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_projectionparameters.png | 输出四个投影参数。 (信号)是1如果目前呈现翻投影矩阵,否则它的1 (附近)是当前相机附近飞机距离 [远]是当前相机远平面的距离 (1 /远)的相互距离远的飞机 |

|  |
| --- |
|  |

屏幕参数Screen Parameters

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_screenparameters.png | 屏幕输出四个参数。 (pxW)屏幕的宽度(以像素为单位) [pxH]在像素屏幕的高度 (1 + 1 / W)是1像素宽度的倒数 (1 + 1 / H)是1加上互惠的像素高度 |

|  |
| --- |
|  |

场景的颜色Scene Color

|  |  |
| --- | --- |
|  | 包含前一场景的渲染纹理呈现这个对象。默认情况下,uv在屏幕空间,使每个像素代表对象背后的颜色。这可以用于更高级的混合/透明效果,或者手动的方式折射如果uv改变,等等 |

|  |
| --- |
|  |

场景深度Scene Color

|  |  |
| --- | --- |
|  | 的深度相机当前像素背后的场景。注意:你必须关掉深度缓冲在混合设置,你需要使用一个[相机,呈现深度纹理](javascript:changelink('http://docs.unity3d.com/Documentation/Components/SL-CameraDepthTexture.html','EN2ZH_CN');) |

|  |
| --- |
|  |

深度融合Depth Blend

|  |  |
| --- | --- |
|  | 这个输出值在0和1之间,根据这个像素距离是几何背景,基于输入的距离。有用的消失边缘的水,或软化lightshafts交叉几何学。注意:你必须关掉深度缓冲在混合设置,你需要使用一个[相机,呈现深度纹理](javascript:changelink('http://docs.unity3d.com/Documentation/Components/SL-CameraDepthTexture.html','EN2ZH_CN');) |

|  |
| --- |
|  |

深度Depth

|  |  |
| --- | --- |
|  | 这是相机的距离接近飞机对象本身 |

|  |
| --- |
|  |

π pi

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_pi.png | 输出π的值,一圈的周长直径的比��(约3.141593) |

|  |
| --- |
|  |

陶Tau

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_tau.png | 输出的值τ,圆的圆周半径的比值(约6.283185) |

|  |
| --- |
|  |

φ(黄金比例)

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_phi.png | 输出φ的价值,黄金比例(约1.618034) |

|  |
| --- |
|  |

2根Root 2

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_root2.png | 输出两个(约1.414214)的平方根 |

|  |
| --- |
|  |

e(欧拉常数)

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_e.png | 输出欧拉常数e(约2.718282) |

|  |
| --- |
|  |

Sin

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出的正弦输入 |

|  |
| --- |
|  |

Cos

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输入输出的余弦 |

|  |
| --- |
|  |

Tan

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输入输出的切线 |

|  |
| --- |
|  |

ArcSin

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出的反正弦输入,弧度 |

|  |
| --- |
|  |

arccos

|  |  |
| --- | --- |
|  | 其输入输出反余弦,弧度 |

|  |
| --- |
|  |

ArcTan

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出输入,反正切的弧度 |

|  |
| --- |
|  |

ArcTan2

|  |  |
| --- | --- |
|  | 输出两个输入的反正切,弧度。ArcTan2输出角度:和pi之间签署 |

|  |
| --- |
|  |

代码Code

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_code.png | 一个节点进行自定义代码在一个着色器。在左边的例子中,节点将类似于昆虫蜜,曲线向(中期)到达(结束) |

|  |
| --- |
|  |

继电器Relay

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.acegikmo.com/shaderforge/nodes/images/sfn_relay.png | 其输入输出,用于组织节点连接 |