

MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 

随笔 - 25 文章 - 0 评论 - 0 阅读 - 7579

[ToneTuneToolkit][023]UGUI的去色，使UI元素变为灰色

#region Environment
Windows 10 22H2
Unity 2022.3.30f1 LTS
VSCode 1.90.0
// ToneTune Toolkit 下载地址
// <https://github.com/MirzkisD1Ex0/ToneTuneToolkit.git>
#endregion

把UGUI的元素去色！变成灰色！！

超级方便！

// 该项功能已包含至ToneTuneToolkit插件

01.新建场景，新建一个Shader，取名为GreyscaleShader.shader，内容如下。

```
Shader "UI/GreyscaleShader"
{
    Properties
    {
        [PerRendererData] _MainTex("Sprite Texture", 2D) = "white" {}
        _Color("Tint", Color) = (1, 1, 1, 1)
        _Greyscale("Greyscale", Range(0, 1)) = 1
        [HideInInspector] _RendererColor("RendererColor", Color) = (1,1,1,1)
        [HideInInspector] _Flip("Flip", Vector) = (1,1,1,1)
        [PerRendererData] _AlphaTex("External Alpha", 2D) = "white" {}
        [PerRendererData] _EnableExternalAlpha("Enable External Alpha", Float) = 0
    }
    SubShader
    {
        Tags
        {
            "Queue" = "Transparent"
            "IgnoreProjector" = "True"
            "RenderType" = "Transparent"
            "PreviewType" = "Plane"
            "CanUseSpriteAtlas" = "True"
        }
        Cull Off
        Lighting Off
        ZWrite Off
        Blend SrcAlpha OneMinusSrcAlpha
        Pass
        {
            CGPROGRAM
            #pragma vertex SpriteVert
            #pragma fragment frag
            #pragma target 2.0
            #pragma multi_compile_instancing
            #pragma multi_compile _ ETC1_EXTERNAL_ALPHA
            #include "UnitySprites.cginc"
            half _Greyscale;
            fixed4 frag(v2f IN) : SV_Target
```

公告

昵称： MirzkisD1Ex0
园龄： 3年6个月
粉丝： 0
关注： 0

2024年6月						
<	日	一	二	三	四	五
	26	27	28	29	30	31
	2	3	4	5	6	7
	9	10	11	12	13	14
	16	17	18	19	20	21
	23	24	25	26	27	28
	30	1	2	3	4	5

搜索

找找看

常用链接

我的随笔
我的评论
我的参与
最新评论
我的标签

我的标签

Unity ToneTuneToolkit(24)

随笔分类

Unity ToneTuneToolkit(23)

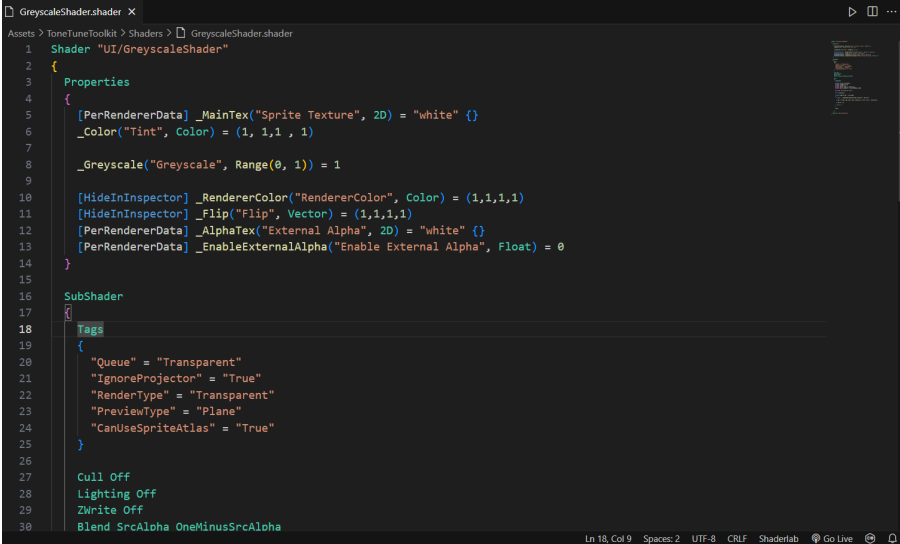
随笔档案

2024年6月(1)
2022年5月(1)
2021年12月(1)
2021年10月(1)
2021年9月(2)
2021年8月(2)
2021年7月(17)

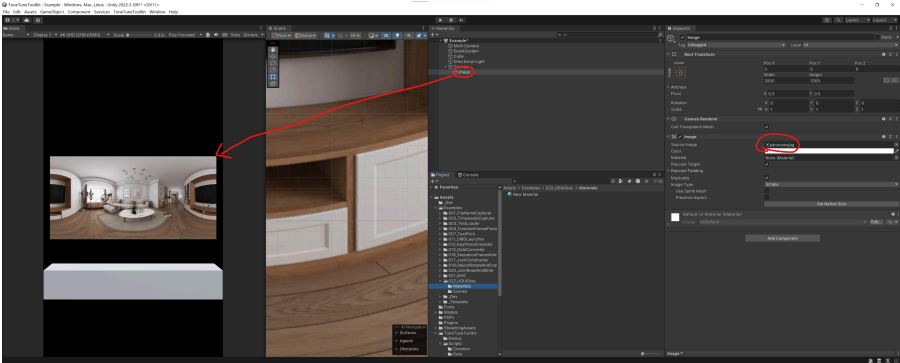
阅读排行榜

1. [ToneTuneToolkit][005]"Sentinel key not found (H0007)"问题修复(1250)
2. [ToneTuneToolkit][016]UnityUGUI多图序列帧动画制作(1116)
3. [ToneTuneToolkit][015]右键菜单UI选项消失问题修复(758)
4. [ToneTuneToolkit][021]KinectV2频繁重启问题解决(738)
5. [ToneTuneToolkit][010]"com.unity.collab-proxy"问题修复(712)

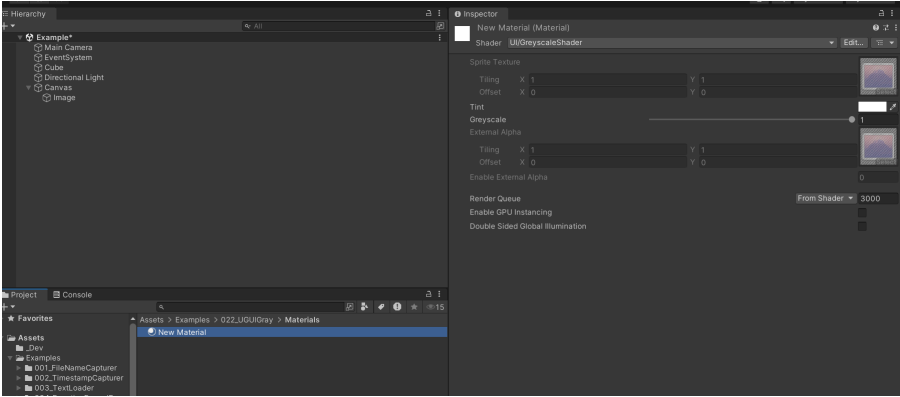
```
{
    fixed4 c = SampleSpriteTexture(IN.texcoord) * IN.color;
    c.rgb = lerp(c.rgb, dot(c.rgb, float3(0.3, 0.59, 0.11)), _Greyscale);
    c.rgb *= c.a;
    return c;
}
ENDCG
}
}
Fallback "Sprites/Default"
```



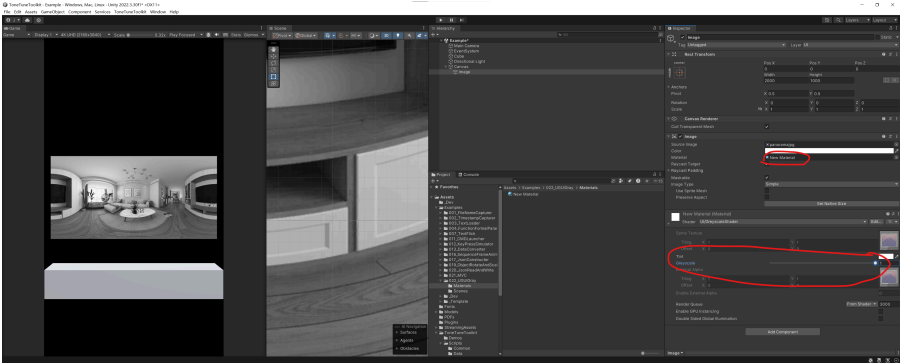
02.场景中新建一个UGUI，随便上张图作为测试用。



03.新建一个Materials， Shader选择刚刚创建的UI/GreyscaleShader。



04.将Materials赋给UGUI， Greyscale可以对灰度进行缩放。



#region Introduction

工具原工程位于Github并遵从GPLv3.0协议，请根据需求使用。
文章仅作抛砖引玉之用，希望借此给予寻求思路的开发者们一些灵感。
此教程系列曾属于“Unity The Great”，但由于“Tone Tune Toolkit”的诞生，因此我决定将两个系列进行合并。
如果内容中出现了语混序乱、错罄字、缺少标点符号的情况还请见谅
互联网精神永存。
#endregion

#region Developer

[团队代言人博客]
// <https://www.cnblogs.com/mirzkisd1ex0/>
[开发者邮箱]
// dearisaacyang@outlook.com
[开发者微信]
// qq2957047371
[开发者企鹅]
// 2957047371
#endregion

分类: Unity ToneTuneToolkit

好文要顶

关注我

收藏该文

微信分享



MirzkisD1Ex0
粉丝 - 0 关注 - 0

00

升级成为会员

« 上一篇: [ToneTuneToolkit][022]"Unity-VSCode无代码提示"问题修复

posted on 2024-06-11 11:45 MirzkisD1Ex0 阅读(0) 评论(0) 编辑 收藏 举报

刷新评论 刷新页面 返回顶部

发表评论 升级成为园子VIP会员

编辑 预览

B 🔗 </> “ ” 🖼

支持 Markdown

自动补全

提交评论

退出

[Ctrl+Enter快捷键提交]

- 【推荐】这场阿里云开发者社区有奖征文活动，期待您出文相助
- 【推荐】三生石上：ASP.NET Core中运行WebForms业务代码
- 【推荐】「指间灵动，快码加编」：通义灵码，再次降临博客园
- 【推荐】凡泰极客：跨越技术“鸿”沟，小程序一键生成鸿蒙App
- 【推荐】阿里云创新加速季，5亿补贴享不停，上云礼包抢先领

编辑推荐：

- 如何安全地访问互联网
- 还在拼冗长的 WhereIf 吗？100行代码解放这个操作
- C#异步编程是怎么回事（番外）
- [WPF] Dispatcher 与消息循环
- 网关限流功能性能优化

阅读排行：

- 面试官：你讲下接口防重放如何处理？
- 推荐十个优秀的ASP.NET Core第三方中间件，你用几个？
- 如何安全地访问互联网
- .NET借助虚拟网卡实现一个简单异地组网工具
- 【译】Visual Studio 17.10 发布了新版扩展管理器

Copyright © 2024 MirzkisD1Ex0
Powered by .NET 8.0 on Kubernetes