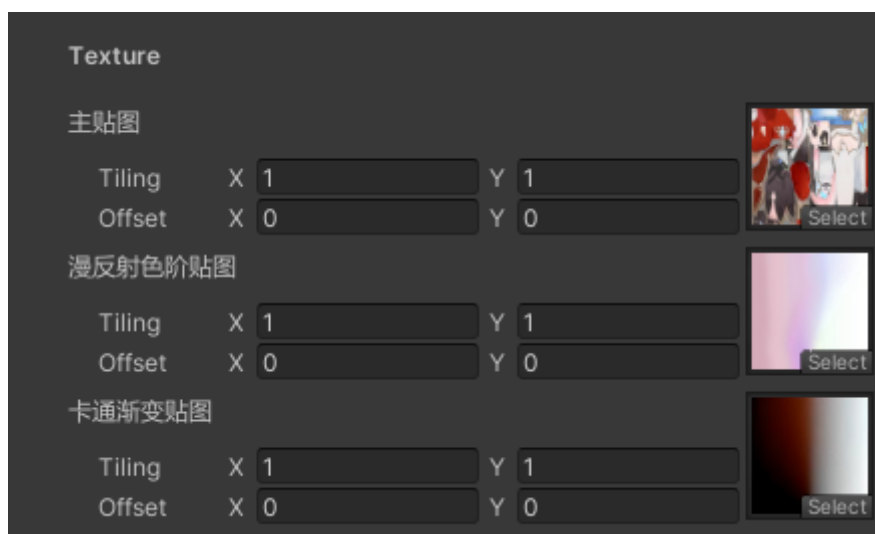


说明文档 (Shader: Toon)

Shader



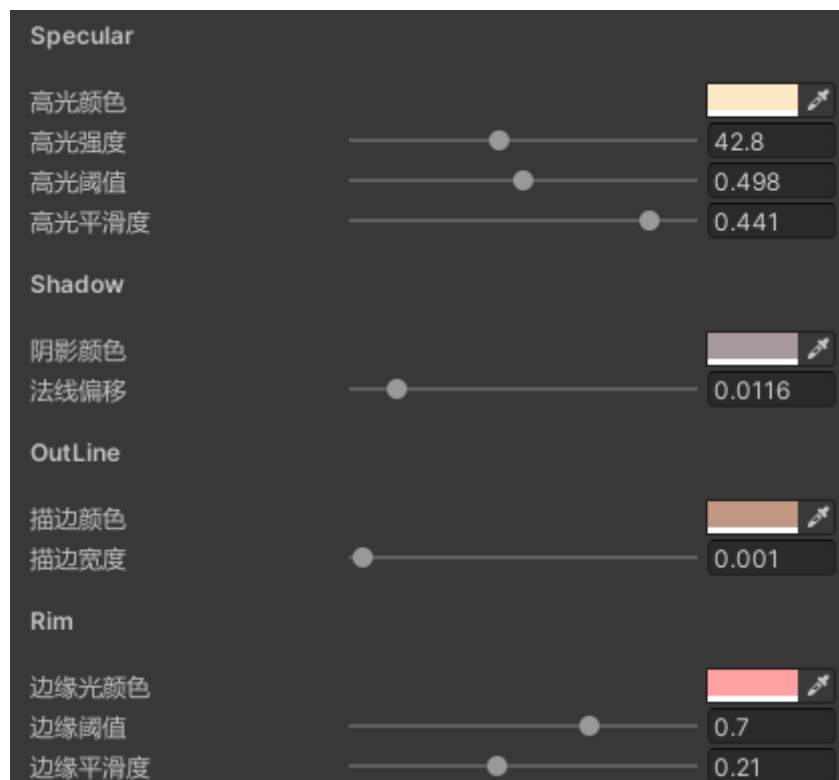
贴图部分

- 主贴图：主要的贴图纹理
- 漫反射色阶贴图：用于存放漫反射的卡通Ramp贴图
- 卡通渐变贴图：用于存放整体的卡通Ramp贴图



贴图对应参数

- 主颜色：若没有主要贴图纹理，即可使用主颜色作为整体色相
- 漫反射色阶强度：用于调节色阶贴图对应的v轴
- 渐变平滑度：用来计算渐变色阶的平滑程度
- 渐变色阶数量：分割多个颜色阶段表达需要分割出几个数量



高光

- 高光颜色：控制高光位置的颜色
- 高光强度：控制高光强度
- 高光阈值：控制高光大小阈值
- 高光平滑度：控制高光边缘平滑

阴影

- 阴影颜色：控制阴影的颜色
- 法线偏移：控制阴影获取的法线偏移位置，用于软化阴影计算

描边

- 描边颜色：描边颜色
- 描边宽度：描边的宽度

边缘光

- 边缘光颜色：边缘光的颜色
- 边缘阈值：边缘光的范围（宽度）
- 边缘平滑度：边缘光平滑程度



透明度

- 透明度：整体透明度控制（若a通道有透明则会计算）

Script脚本

- SmoothNormal：用于手动平滑处理法线信息脚本（未使用）
- LightRotation：控制平行光昼夜交替
- Switch：灯光开关控制脚本
- UIAdapt：UI自适应适配脚本
- PointRotate：点光源旋转脚本
- JoystickPlayer：观察场景中角色移动控制脚本

场景

Toon：昼夜交替场景+光照

ToonView：自由观察+光照

Model信息

附：人物模型来于miHoYo；场景模型为星外之物工作室所有，仅供学习使用