

Ian Seidman Sorsby
A01028650

Desarrollo de Shaders para Planet Crash

Utilizamos una gran variedad de shaders para Planet Crash pero dos de los shaders que yo desarrollé fueron los shaders del fondo para el UI y el scrolling background para el nivel del tren.

El shader de fondo lo hice con un shader graph, utilizando una textura base estilizada como una terminal de computadora con líneas horizontales y una línea horizontal un poco más gruesa. Esta textura se mueve hacia abajo con el tiempo, pero también se multiplica por factores de velocidad y color. A esta textura se le aplica un ruido con offset de tiempo de tipo seno para generar un efecto de tipo estática.

El shader del scrolling background lo hice con código directamente, utilizando como base el unlit shader de Unity, adicionalmente aplicando un movimiento horizontal con el tiempo para generar la ilusión de movimiento del tren. Se utiliza la función de frac al generar el traslado de la textura para que el movimiento se vea más natural y suavizado.