## 护盾 shader 参数

**主颜色 :** 护盾整体颜色

**颜色贴图(UV1) :** 每块6边形和5边形的颜色贴图，使用了uv1，并且带有透明通道。最终颜色会和主颜色相乘。

**颜色强度 :** 值越大越亮，用来调整发光强度

**边缘光宽度 :** 值越小边缘光范围越大，过渡也越平滑，值越大边缘光范围越小，但是过渡越硬

**边缘光亮度 ：** 值越大越亮

**扫光贴图(UV2) :** 控制扫光的贴图，使用UV2，并且带有透明通道，这个贴图只用透明通道，颜色不会影响结果。

**盾片偏移高度 :** 每块盾片沿着法线方向偏移的高度

**扫光的Y轴偏移 :** 调整的是扫光贴图的UV2的V的值，范围是从下到上，对应的值为从-1到1；

给这个盾添加一个bloom泛光特效，效果会更好;

关于Shield脚本功能：只是一个控制扫光Y轴偏移

**整个护盾的视频教程在：**<https://www.bilibili.com/video/av28959957>

有问题可以直接在评论里留言或者私信我。

同时也可以发邮件问我：[zhangsdqq1234@foxmail.com](mailto:zhangsdqq1234@foxmail.com)