//changeValue [0,1] 0表示完全变成黑白 1表示正常。

Color changeSaturation (Color color, float changeValue) {

Color conColor = color;

//3个常量

Vector3 satConst = Vector3(0.299, 0.587, 0.114);

float p = sqrt(conColor.r\*conColor.r\*satConst.x+conColor.g\*conColor.g\*satConst.y+ conColor.b\*conColor.b\*satConst.z);

conColor.r = p+ (conColor.r - p)\*sat;

conColor.g = p+ (conColor.g - p)\*sat;

conColor.b = p+ (conColor.b - p)\*sat;

return conColor;

}

此公式用在了\_\_HappyCity／Build／BaseGame／Unlit - Premultiplied Colored sat.shader里。