

# TABLE OF CONTENTS

## ENGLISH

- Installation.....
- Fake Shadow.....
- Fake Shadow Test.....
- Note.....

## VIETNAMESE

- Thiết lập.....
- Fake Shadow.....
- Fake Shadow Test.....
- Lưu ý.....

## ENGLISH

### Installation:

- Assign the "FakeShadow" / "FakeShadowTest" material to the SpriteRenderer.
- Attach the "FakeShadow" / "FakeShadowTest" component to the same game object.

### Fake Shadow:

- Stable.
- Allows changing the color of the shadow.
- Enables changing the direction of the shadow.
- Allows adjusting the height of the shadow.
- Allows the shadow to change direction flexibly based on the position of the sprite on the screen.
- Allows switching between Solid and Soft modes.
- Allows fading effect.

### Fake Shadow Test:

- Not stable.
- Allows realistic casting of shadows onto other objects.
- Removes the Soft mode.
- Removes the flexible direction change based on the position of the sprite on the screen.

### Note:

- This shader is designed for the Built-in Pipeline. To use it with URP, you may need to modify the shader file.
- Shader only work properly in runtime, not edit mode.
- Scaling the sprite may cause shadow position errors, but can be fixed by adjusting the offset in the Component inspector.
- Changing the pivot of the sprite may cause bugs in FakeShadowTest.
- FakeShadowTest is an unfinished project and will not be further developed. You can modify the source and develop it according to your own needs.

.  
.  
.

## VIETNAMESE

Cách cài đặt:

- Gán material "FakeShadow"/"FakeShadowTest" vào SpriteRenderer.
- Gán Component "FakeShadow"/"FakeShadowTest" vào cùng gameobject trên.

Fake Shadow:

- Hoạt động ổn định.
- Cho phép đổi màu của bóng.
- Cho phép thay đổi hướng bóng.
- Cho phép thay đổi chiều cao của bóng.
- Cho phép bóng thay đổi hướng linh hoạt dựa vào vị trí trên của sprite trên màn hình.
- Cho phép chuyển đổi giữa chế độ Solid và Soft.
- Cho phép bóng fade dần.

FakeShadow:

- Chưa ổn định.
- Cho phép bóng đổ lên các vật thể khác một cách thực tế.
- Loại bỏ chế độ Soft.
- Loại bỏ chế độ thay đổi hướng linh hoạt dựa vào vị trí trên của sprite trên màn hình.

Lưu ý:

- Shader chỉ hoạt động chuẩn trong Game mode. Ở edit mode, shadow có thể trông bị lỗi vị trí.
- Shader này dành cho Built in Pipeline. Để dùng cho URP, bạn có thể cần modify lại file shader.
- Scaling sprite có thể gây lỗi vị trí bóng, nhưng có thể fix thủ công bằng cách chỉnh lại offset trên Component inspector.
- Thay đổi pivot của sprite có thể gây ra lỗi ở FakeShadowTest.
- FakeShadowTest là dự án chưa hoàn chỉnh và sẽ không được phát triển tiếp. Bạn có thể tự modify lại source và tự phát triển theo cách riêng.