



DeepL

订阅DeepL Pro以翻译大型文件。

欲了解更多信息，请访问www.DeepL.com/pro。

HIGHLIGHT PLUS 2D

STANDARD &
LWRP/HDRP Compatible

kronnect



目录

导言 3

快速启动和演示场景 3

如何在项目中使用资产 4

 方案 1：突出显示/自定义单个精灵 4

 方案 2：自动突出显示/自定义任何精灵 4

 方案 3：使用脚本突出显示特定精灵 4

 忽略高亮显示特定精灵 4

 突出显示单个与一组精灵 4

 专属和分组轮廓效果 4

选项和效果 5

 一般选项 5

 突出显示选项 5

 覆盖层 6

 概要 6

 发光 6

 缩放比例 7

 透视 7

 阴影选项 7

 命中特效 8

高级主题和注释 9

 分层 9

 使用脚本添加特效 9

 活动/对选择做出反应 9

 支持二维动画 9

 图标许可 9

导言

感谢您的购买！

Highlight Plus 2D 是一款简单但功能强大的软件包，用于为精灵添加轮廓、发光和其他效果。

我们希望您能发现资产使用起来既简单又有趣。如有任何疑问，请随时联系我们。

请访问我们的支持论坛 <https://kronnect.com>，获取帮助并访问最新的测试版。

Kronnect

电子邮件： contact@kronnect.com

支持论坛： <https://www.kronnect.com/support>

快速启动和演示 场景

1. 将资产导入项目或创建一个空项目。
2. 进入 Demo 文件夹，运行演示场景，快速测试资产效果。
3. 检查连接到 Demo 游戏对象的脚本后面的代码。

演示场景包含两个如何渲染特效的示例（可使用一种或两种方法）：

- *HighlightPlus2DManager 实例（预制件），用于检测指针何时位于精灵上方并触发特效。管理器是一个单独的组件，可以从顶部菜单 GameObject -> Effects -> Highlight Plus 2D -> Create Manager（创建管理器）中添加。*
- *一个包含 Highlight Plus Effect 和 Highlight Plus Trigger 组件的药水精灵。Highlight Plus Effect 包含特效设置，而 Highlight Plus Trigger 组件负责检测指针何时进入精灵，并使用 Highlight Plus Effect 组件的设置启用这些特效。*

如何在 项目中使用资产

方案 1: 突出显示/自定义单个 精灵

- 为任何精灵添加 HighlightEffect2D.cs 脚本。自定义外观选项
- 可选择在精灵 GameObject 中添加 HighlightTrigger2D.cs 脚本。当鼠标经过精灵时，它将激活精灵上的高亮显示。请注意，精灵上必须有碰撞器。注意：为精灵添加 HighlightTrigger2D 脚本将自动添加 HighlightEffect2D 组件。

方案 2: 自动突出显示/自定义任何精灵

- 选择顶部菜单 GameObject -> Effects -> Highlight Plus 2D -> Create Manager（创建管理器）。
- 自定义高光管理器 2D 的行为。如果一个精灵已经有一个 HighlightEffect 组件，它将使用这些设置。

方案 3: 使用脚本突出显示特定精灵

将高亮效果组件添加到精灵后，使用 GetComponent<HighlightEffect2D> 并将组件的 "highlighted " 属性设置为 true。

忽略特定精灵 高亮显示

为精灵添加一个 HighlightEffect2D 组件，并激活 "高亮 "部分下的 "忽略 "复选框。

突出显示单个与一组 精灵

使用检查器中的 "包含 "设置来指定是否要在高亮此精灵时包含其子精灵。默认情况下，高亮加号将包含所有子代精灵，但您也可以将其限制为只高亮这一个。

请注意，如果任何子代有自己的 Highlight Plus 2D 组件，则不会与父代一起包含在内。

专属和分组 轮廓效果

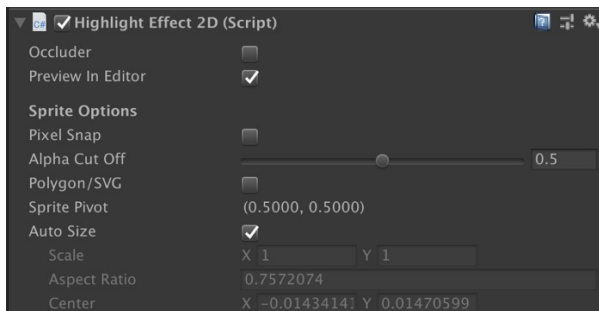
默认情况下，Highlight Plus 会合并重叠精灵的轮廓。如果您希望某些精灵保留自己的轮廓，有两种选择：

- a) 启用 "轮廓 "部分下的 "独占 "切换。这将使该精灵的轮廓独立显示。
- b) 为一个组中的精灵添加一个 HighlightGroup2D 组件，并分配一个组号（即 "1"）。组 0 没有任何作用。该组的轮廓不会与其他精灵组合，只会在同组的精灵中组合。

选项和 效果

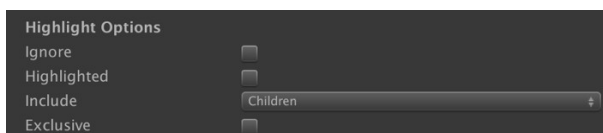
提示：将鼠标移至检查器中的每个选项标签上时，会出现一个带有简短说明的工具提示。

一般选项



- **Occluder（遮蔽者）**：启用该选项后，其他使用高亮加 2D 的精灵经过该精灵后面时会触发透视效果。
- **在编辑器中预览**：启用该选项将在编辑器中呈现特效，而不是在播放模式下。
- **像素抓拍**：使用像素完美调整渲染效果。
- **Alpha 截断值**：任何像素的 Alpha 值低于此值都将被视为透明像素。
- **多边形/svg**：如果精灵使用多边形包装或 SVG 精灵，请启用此选项。
- **自动尺寸**：如果要覆盖特效的尺寸、宽高比或中心，请启用。

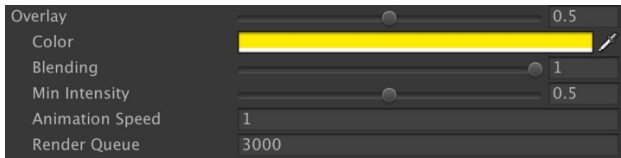
突出显示 选项



- **忽略**：启用后可忽略此精灵上的任何效果。如果您将 "高亮效果" 应用于根对象，并将 "包括" 选项设置为 "子对象"，则此选项非常有用。使用 "忽略" 选项可以忽略该对象，但将效果应用到组中的其他对象。
- **高亮**：高亮状态的全局设置。
- **包含**：决定应用这些效果时应包含哪些对象。目前的选项有 "子对象"、"仅此对象" 或 "根到子对象"。
- **独占**：默认情况下，轮廓或发光效果将被合并到一个高亮效果脚本所覆盖的对象周围。启用此选项将强制在此对象上分别呈现轮廓和发光效果。

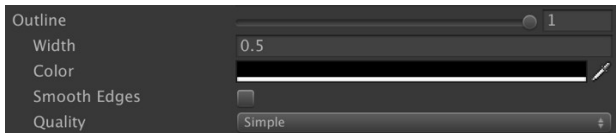
覆盖层

叠加效果可在精灵顶部添加透明的纯色层，并提供不同的风格化选项，如自定义混合和色彩动画。



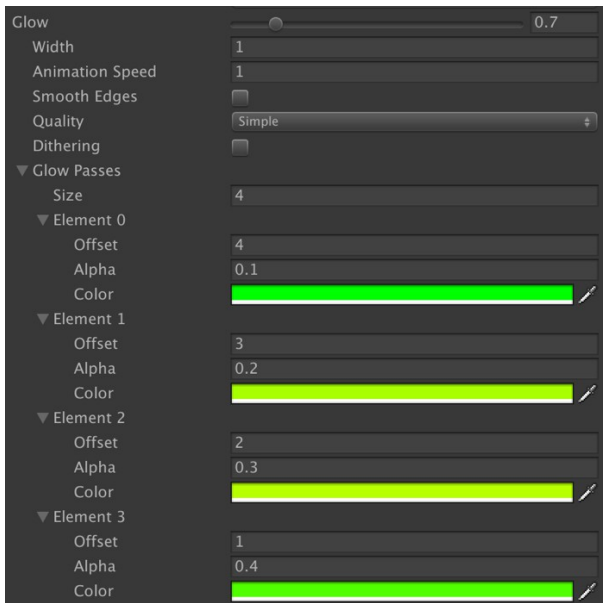
概要

轮廓效果可为精灵添加彩色边框。支持不同的质量级别。



发光

辉光效果可在精灵周围添加光 "绽放"。您可以配置光晕次数（默认为 4 次），并为每次光晕指定不同的外观选项，以创造无限可能（如彩虹或基于渐变的光晕）。



要通过脚本更改辉光颜色，可以使用 HighlightPlus2D 脚本的 **SetGlowColor(color)** 方法。仅此而已！

如果您想更改每个辉光通道的单独设置，如偏移、阿尔法和颜色，也可以使用此代码：

```
HighlightEffect2D effect = GetComponent<HighlightEffect2D>();
GlowPassData[] glowPasses = effect.glowPasses; glowPasses[0].color
= Color.yellow;
glowPasses[0].alpha = 0.5f;
glowPasses[0].offset = 4; glowPasses[1].color
= Color.blue; glowPasses[2].alpha =
Color.blue;
...
effect.UpdateMaterialProperties();
```

默认情况下，"effect.glowPasses"数组的长度为 4，您可以在检查器中修改，或为 glowPasses 属性指定一个新数组。请注意，数组中每个条目的 GlowPassData 类型都是包含 alpha、偏移和颜色属性的结构体。

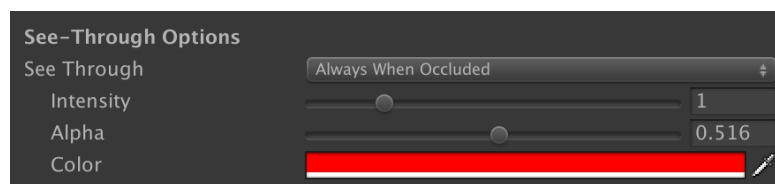
缩放 比例

高亮显示时，缩放比例将修改精灵比例。



透视

透视或 x 射线效果使精灵在其他实体物体后面部分可见。



阴影 选项

精灵不支持通过 Highlight Plus 2D 添加阴影！使用此部分可为精灵添加 2D 或 3D 阴影。



点击 FX

击打特效会在精灵上快速闪现一个类似击打的效果。调用

HitFX() 方法可执行击打特效：

使用 HighlightPlus2D

...

```
HighlightEffect2D effect = mySprite.GetComponent<HighlightEffect2D>(); effect.HitFX(color,  
fadeOutDuration, initialIntensity);
```

高级专题和 注释

分类 图层

高亮加 2D 效果总是渲染到排序层 0。如果您的精灵使用较大的排序层，您可能需要更改它们，使其使用较低的排序层。

使用脚本添加 特效

使用 `GetComponent<HighlightEffect2D>()` 获取精灵组件的引用。检查器中显示的大多数属性都可以通过代码访问，例如

```
使用 HighlightPlus2D
...

HighlightEffect2D effect = mySprite.GetComponent<HighlightEffect2D>();
effect.outline = true;
effect.outlineColor = Color.blue;
effect.Refresh();
```

事件/反应 选择

当一个对象被高亮时，`HighlightStart`（高亮开始）和 `HighlightEnd`（高亮结束）消息会被调用到所有连接到该精灵的脚本上。您还可以使用 `OnObjectHighlightStart/OnObjectHighlightEvent`（对象高亮开始/对象高亮结束事件）对高亮事件作出反应，并根据情况取消事件。查看演示场景中的 `PotionHighlightEventSample.cs` 脚本。

支持二维动画

要启用对 "雪碧皮肤" 动画的支持，请确保

- 1) 检查器中已启用多边形/SVG 包装。
- 2) 编辑 `HighlightEffect2D.cs` 脚本并取消注释顶部的这一行：

```
// #define USE_SPRITE_SKIN
```

图标的许可证

演示场景中的所有图标均为公共领域图标。