**外发光效果使用文档**

**功能：**

有遮挡关系的外发光效果，且外发光可以流动。目前支持4个物体带有改效果。

对需要添加外发光的物体添加**FlowOutlineObjS**脚本。

**原理：**

1. 对挂载脚本的物体渲染剪影，对剪影进行模糊，扭曲流动。
2. 对挂载脚本的物体渲染Mask。
3. 在挂载脚本的物体上生成面片，带有Billboard效果，始终平行于相机裁剪面。
4. 把经过处理的剪影，Mask指定给面片渲染。

**TODO：**

* 现在是把与MainCamera相机相同layer的脚本对象添加到集合做管理，但可能会出现叠加相机的情况，比如用这个叠加相机去渲染角色，这时候需要对所有激活的相机（需要得到所有激活的相机列表）都添加一个管理脚本对象的列表。
* Feature里，要判断自身相机对应的脚本对象列表，如果不为空，则添加pass。

**FlowOutlineObjS脚本参数：**

1. CurOrFirstTwo，勾选，为当前层级及子级物体添加外发光；不勾选，上面第2层级及它子级物体添加外发光（特效用）。
2. IsSkinedRender，勾选：物体渲染组件为SkinedMeshRender；不勾选，物体渲染组件为MeshRender。
3. OutLineColor，外发光颜色。
4. OutLineColorHDRFactor，调整颜色HDR值。
5. ColorIntensity，越大，外发光颜色亮度越大，边缘越规整。
6. OpenBreathing，外发光呼吸灯效果。
7. BreathingFrequency，呼吸灯效果频率。
8. ShowOutline，勾选，外发光不遮挡物体描边，不勾选则遮挡。
9. SilhouetteDownSample，越大，边缘模糊程度越大。
10. BlurRadiusX，X轴方向模糊距离。
11. BlurRadiusY，Y轴方向模糊距离。
12. IsUPBlur，Y轴方向只向上模糊.
13. Iteration，模糊次数，越大，外发光边缘越模糊，过大影响性能。
14. DistortTimeFactor，外发光扭曲流动速度。
15. DistortRangeX，X轴方向扭曲范围。
16. DistortRangeY，Y轴方向扭曲范围。
17. DistortStrengthX，X轴方向扭曲程度。
18. DistortStrengthY，Y轴方向扭曲程度。
19. NoiseTex，扭曲用噪声图。
20. NoiseTilingAndOffset，扭曲用噪声图的Tiling和Offset。
21. BillboardSize，生成的面片的大小，需调整以匹配物体轮廓大小。
22. BillboardOffset，生成的面片的相对于脚本挂载物体的偏移。
23. BillboardZTest，选择ON，外发光会有遮挡关系；选择OFF，无遮挡关系。
24. BillboardRenderQueue，承载外发光的面片的渲染队列次序。