

RoleMask

背景

某个界面系统存在对角色的遮罩需求，需要在某些条件下开启遮罩，遮住角色。最开始考虑了 **ReplaceWithShader** 和 **全屏读模板** 两种方案。当初选了读写模板的方式，没考虑太多，不确定这两种方式哪个性能更好。

效果展示



操作说明

1. 摄像机挂上RoleMask脚本
2. 对需要遮罩的角色调用EnableRoleMask接口设置遮罩，或在其shader或材质球上手动设置模板值

参数说明

技术简介

1. 对需要遮罩的模型设置模板值和模板操作使角色模板测试总是替换该像素的模板值为特定模板值

```
Stencil
{
    Ref [_StencilVal]
    Comp Always
    Pass Replace
}
```

2. RoleMask shader对特定模板值做遮罩处理

```
Stencil
{
    Ref [_StencilVal]
    Comp Equal
}
```