

PoisonCircle

背景

项目中有一个大逃杀玩法，因此实现了毒圈相关效果，分为两部分。一部分是毒圈圆柱，一部分是中毒的全屏后效。毒圈圆柱原本想过也用全屏后效实现，但觉得屏幕空间计算圆柱还好，但圆柱表面的UV不好计算，因此圆柱使用常规的MeshRenderer绘制。

todo

后续策划砍掉了全屏后效的大部分效果，因此可以把全屏后效改成UI特效。没必要再使用全屏后效，节省一些性能。当前只是关闭了不需要的效果。

效果展示（部分效果已砍）



操作说明

1. 在PostProcessVolume里挂上PoisonCircle效果，调整全屏效果参数
2. 加载PoisonCircle圆柱，控制其scale和position

参数说明

1. 毒圈后效: (后面最好改成UI特效)
 1. VignetteDirt 暗角图, 控制暗角的颜色和形状
 2. VignetteCurve 暗角显隐曲线, 显隐动画变化
 3. VignetteDuration 暗角显隐周期, 显隐动画周期
 4. 其它效果已被砍掉, 不在介绍。
2. 毒圈圆柱:
 1. 主纹理
 2. 噪声 双层噪声计算扭曲主纹理
 3. 颜色

实现技术

1. 屏幕后效
 1. 暗角 使用暗角遮罩在Uber中叠加暗角颜色并拉伸暗角
 2. 血渍 (已废弃)
2. 圆柱
 1. 简单的噪声扭曲纹理