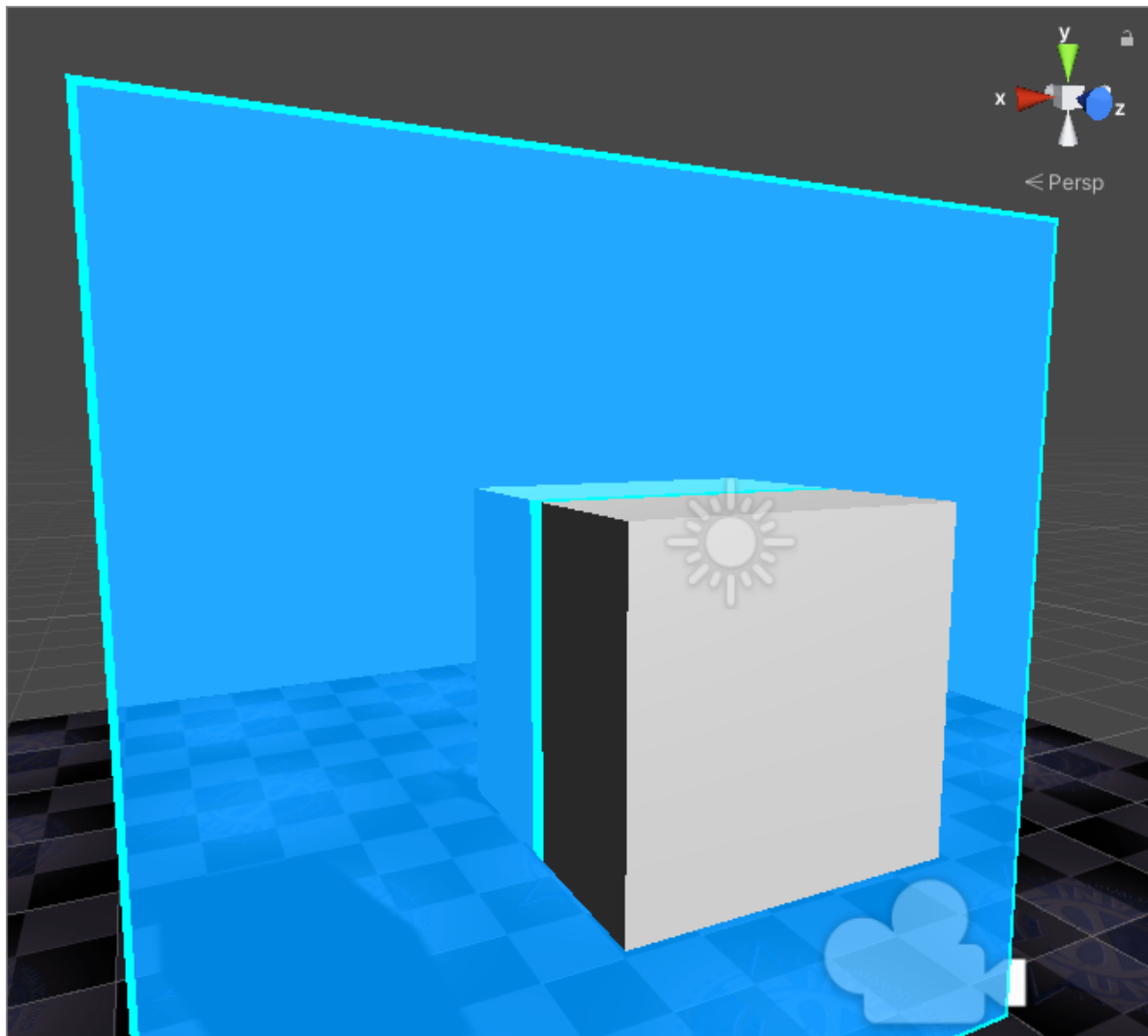


LightScreen

背景

项目需要做一个光门，在物体穿过时产生相交的亮边。

效果展示



参数说明

1. Texture 主纹理
2. Color 颜色
3. EdgeColor 相交边缘颜色
4. _DepthEdgeWidth 相交边缘宽度
5. _UVEdgeWidth UV边缘宽度(已废弃)

技术简介

1. 使用深度图将物体深度转换成距离，当光门像素点与物体的距离差小于阈值时，视为相交边缘

```

fixed4 frag (v2f i) : SV_Target
{
    // sample the texture
    fixed4 noise = tex2D(_MainTex, i.uv);
    // 物体距离摄像机距离
    float sceneZ = LinearEyeDepth
(SAMPLE_DEPTH_TEXTURE_PROJ(_CameraDepthTexture,
UNITY_PROJ_COORD(i.projPos)));
    // 光门距离摄像机的距离
    float partZ = i.projPos.z;
    // 距离差小于阈值,视为相交边缘
    bool isDepthEdge = abs(sceneZ - partZ) < _DepthEdgewidth;
    half4 col = isDepthEdge ? _EdgeColor :
half4(_Color.rgb*noise, _Color.a);
    return col;
}

```