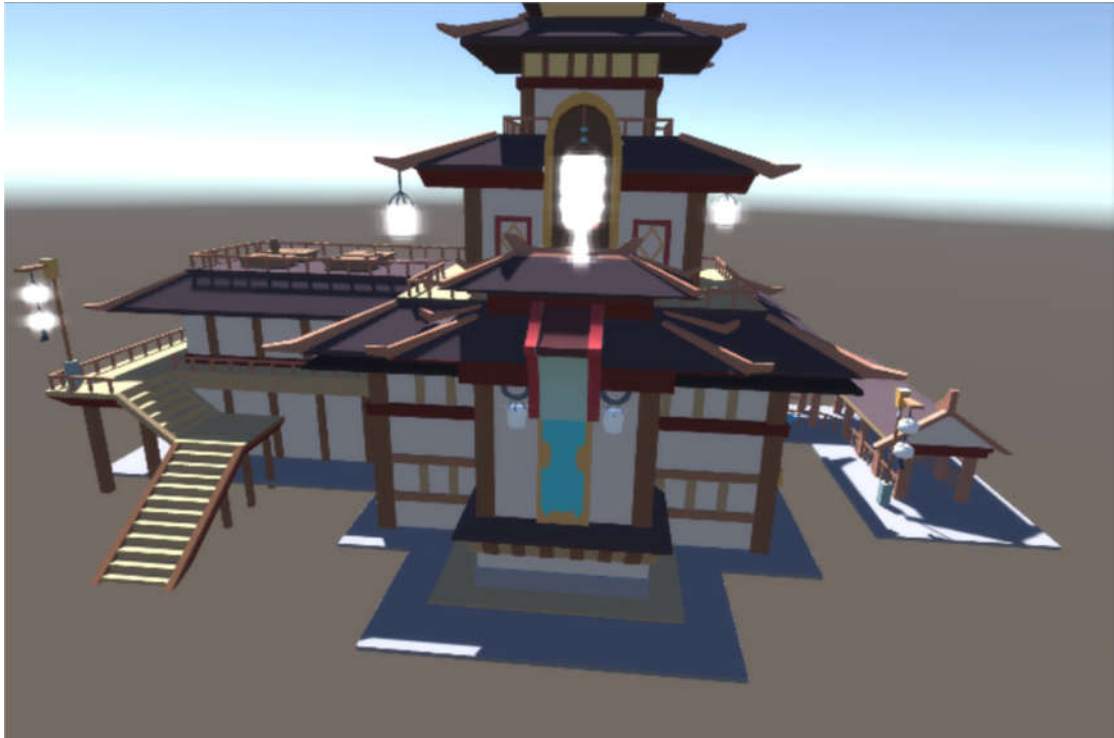


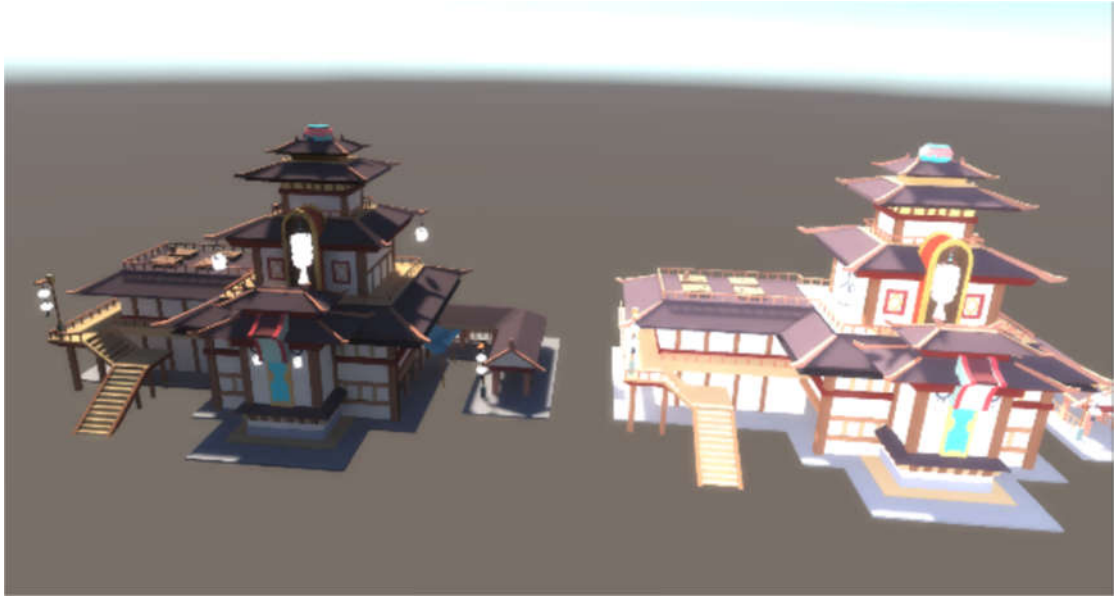
Glow and Self-illum

之前看到 self-illum 希望带一些 glow 的效果。
目前做了两个版本的。一个是 self-illum+glow 在一起的。



效果不是很理想，而且比较耗，比较复杂。
除非一些特殊情况，比如说和 shader 动画一致的闪光，用 glow 面片无法实现，否则不建议用这个。
感觉暂时用不到，所以不写它的文档。

我建议的做法是单独的 self-illum + glow 面片
单独的 Self-illum:

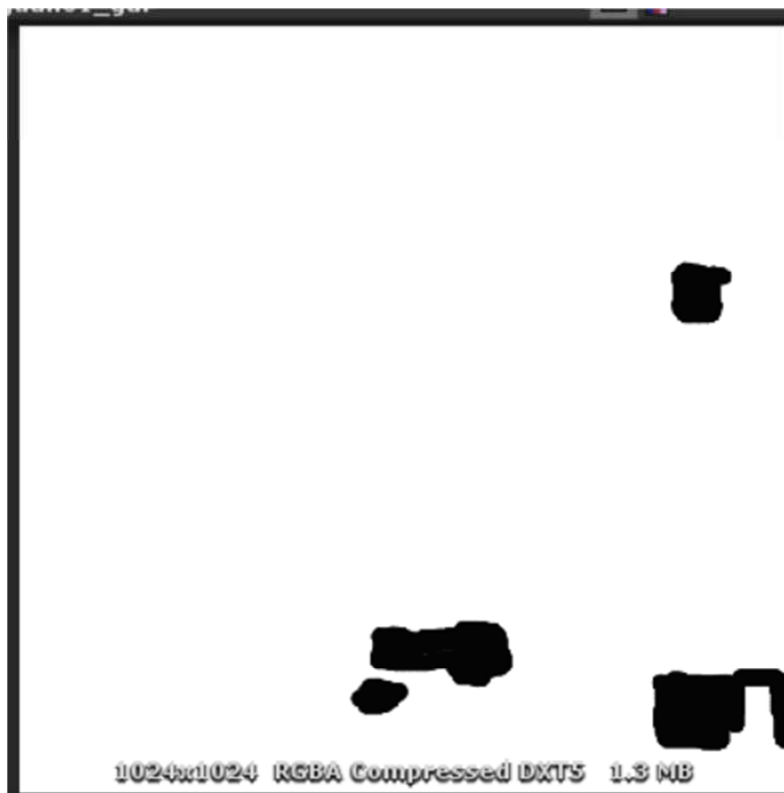


（上图看上去有一点点 glow 是因为摄像机上有 bloom 在）。

灯笼的 self-illum

灯笼的 self-illum 是通过透明通道指定的：

贴图的 alpha：



贴图的颜色指定了自发光颜色：



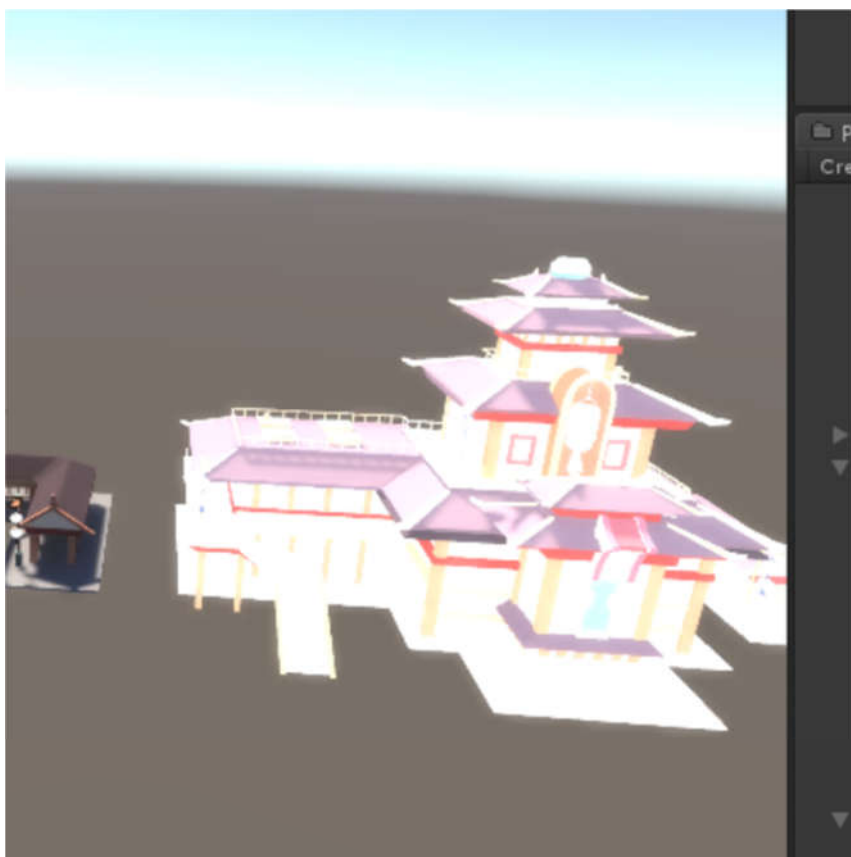
（目前透明的部分是白色的。）

除了贴图指定的自发光以外，还可以有 **add-color** 自发光，右边那个就是。（之前被选中建筑的自发光的需求。）

对应：

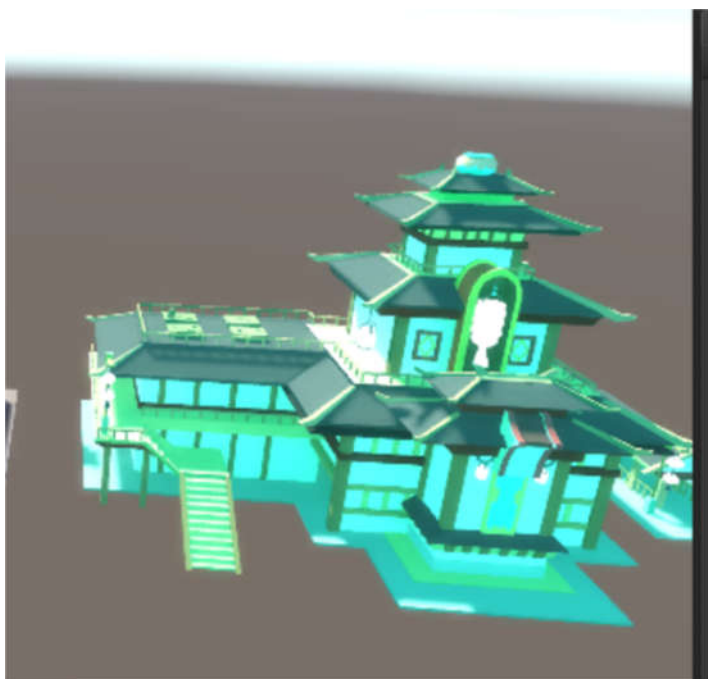


目前最亮可以到这么亮：

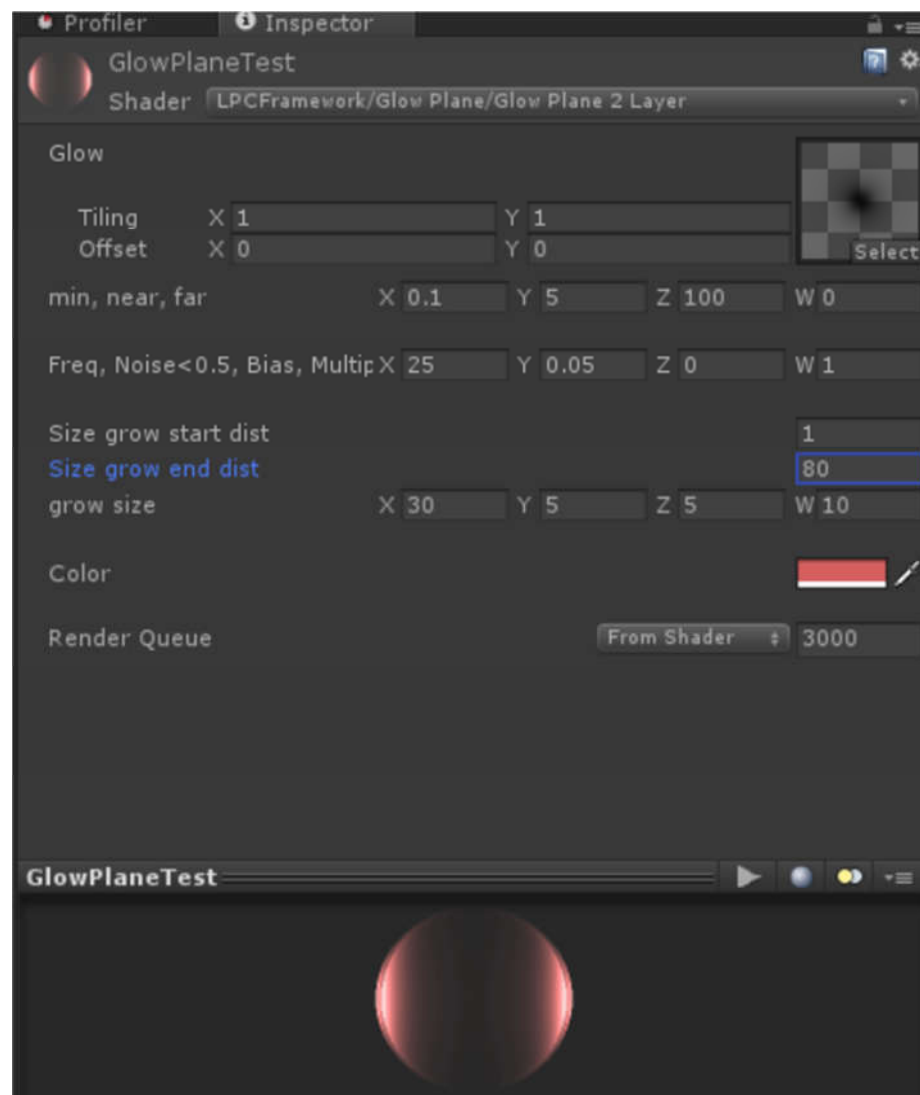


如果需要更亮的，可以再改。

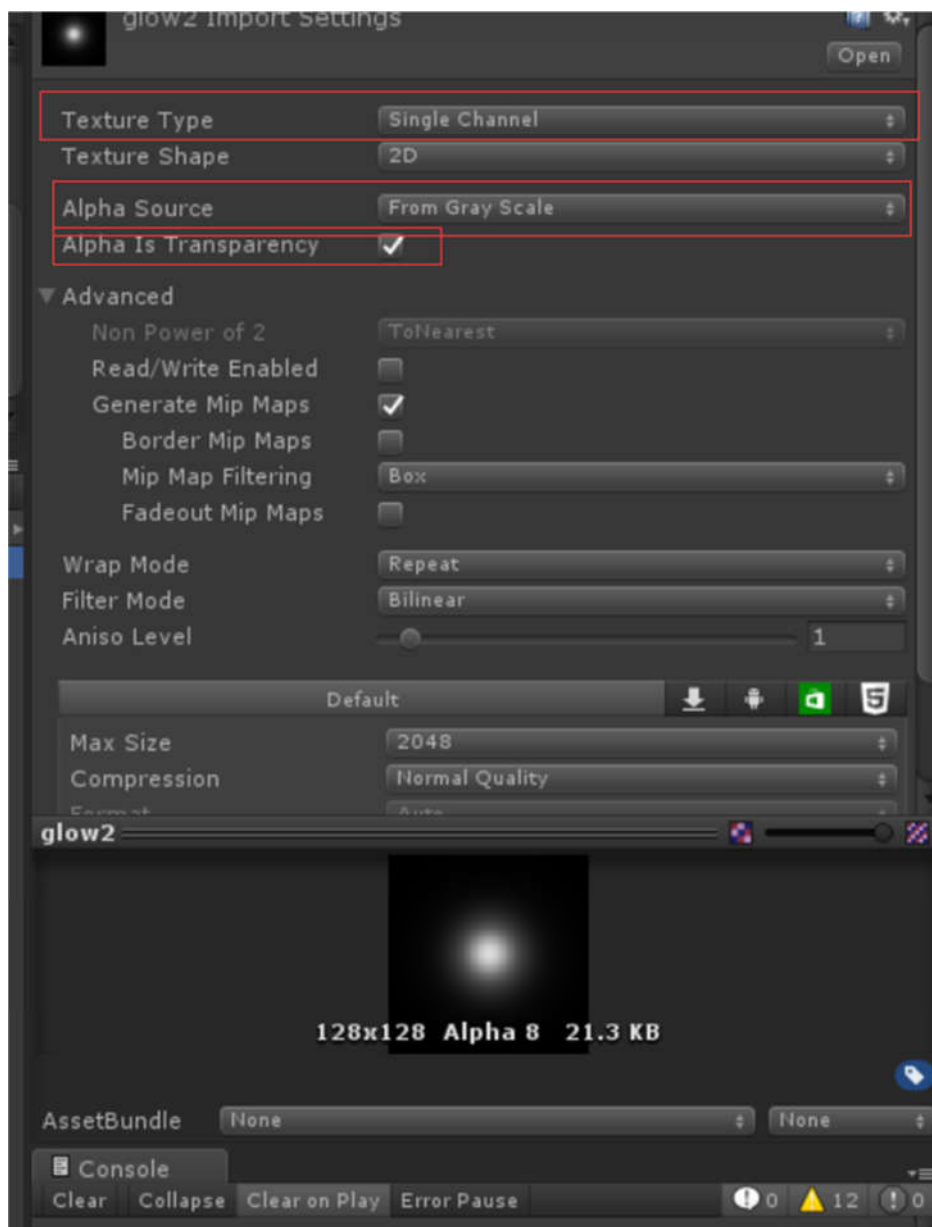
也可以带颜色：



Glow 面片:

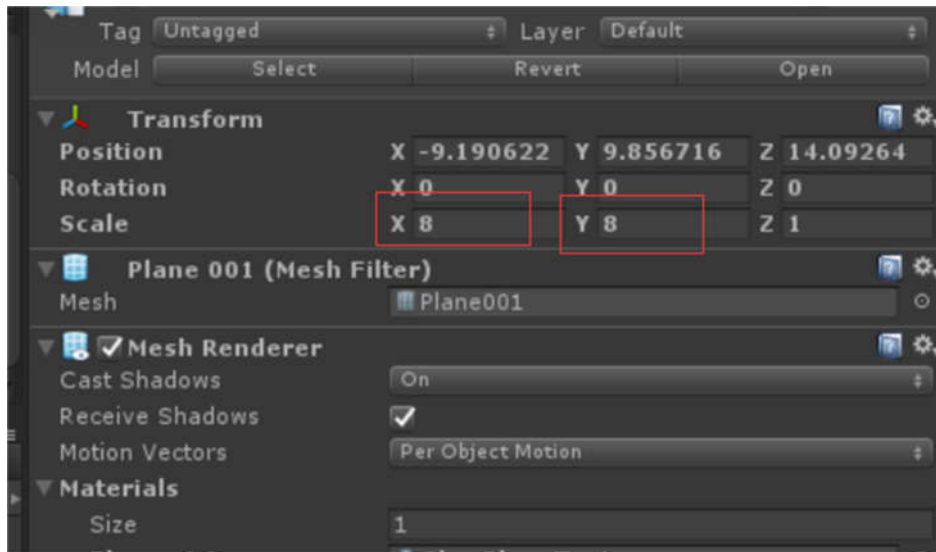


Glow 贴图:

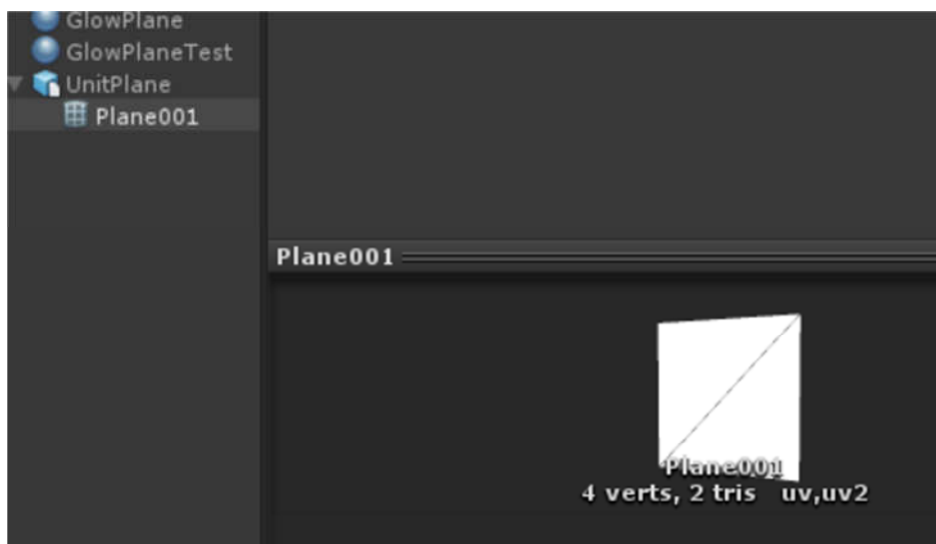


shader 是面向摄像机的。

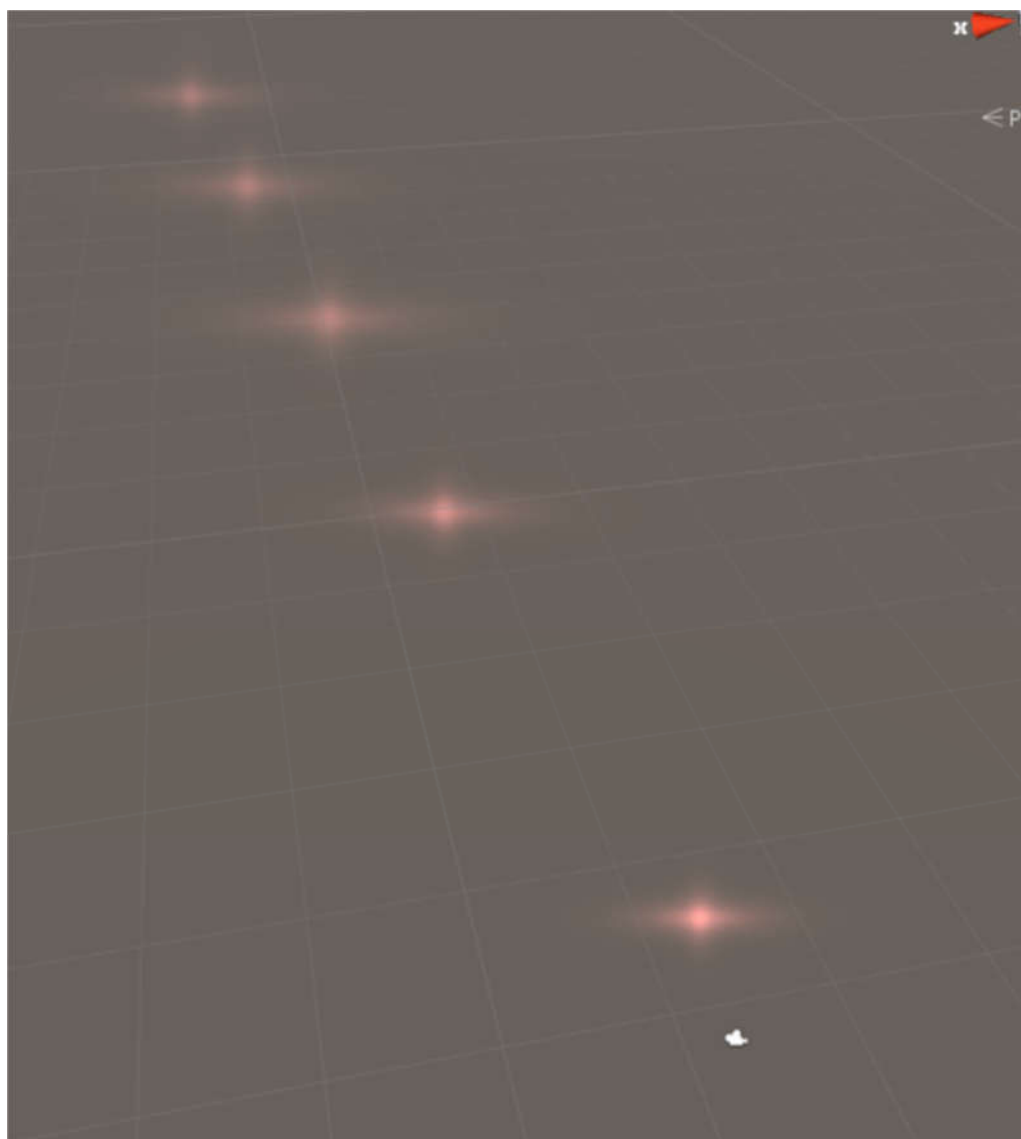
面片的大小只有 x,y:

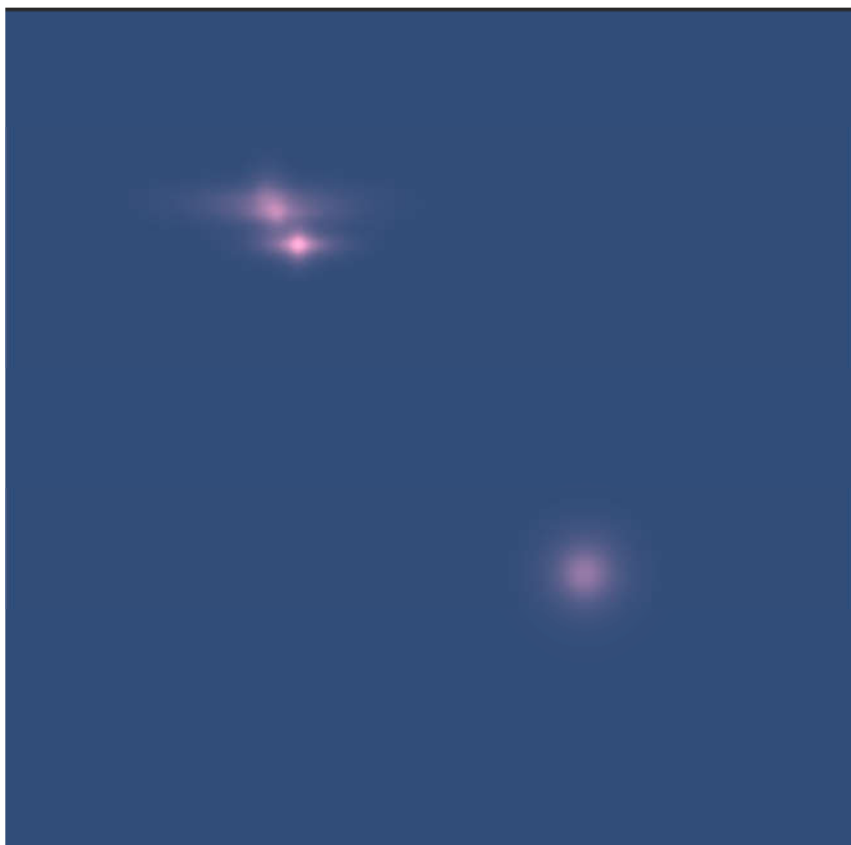


Mesh 是一个“unit plane”。

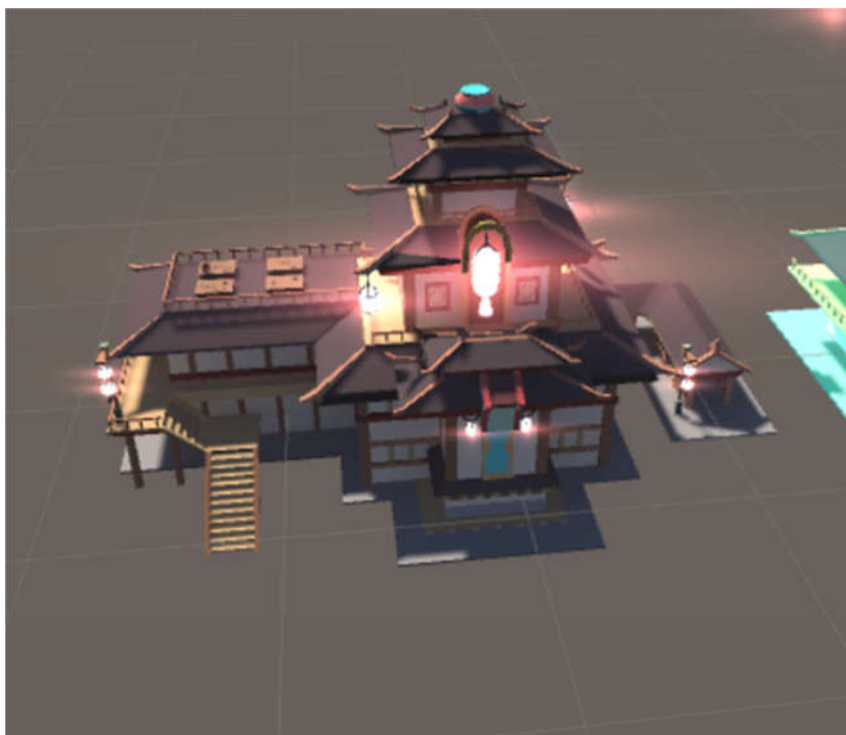


后面几个参数和距离有关。比如对于这 5 个：

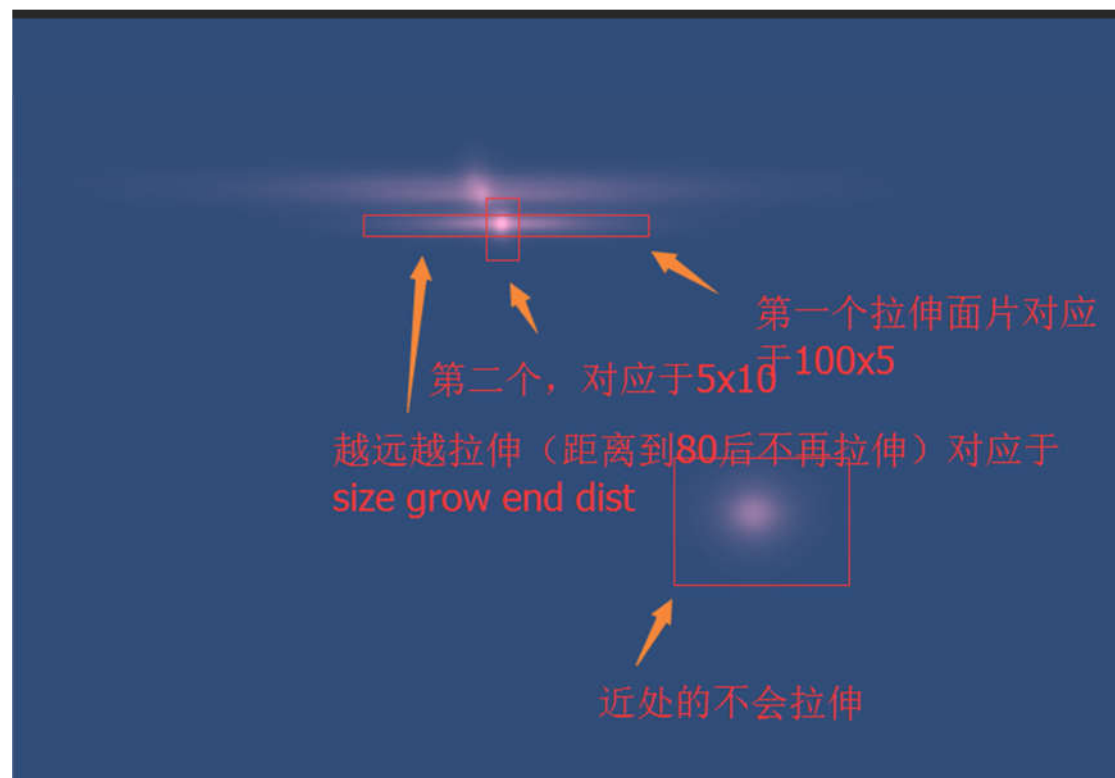
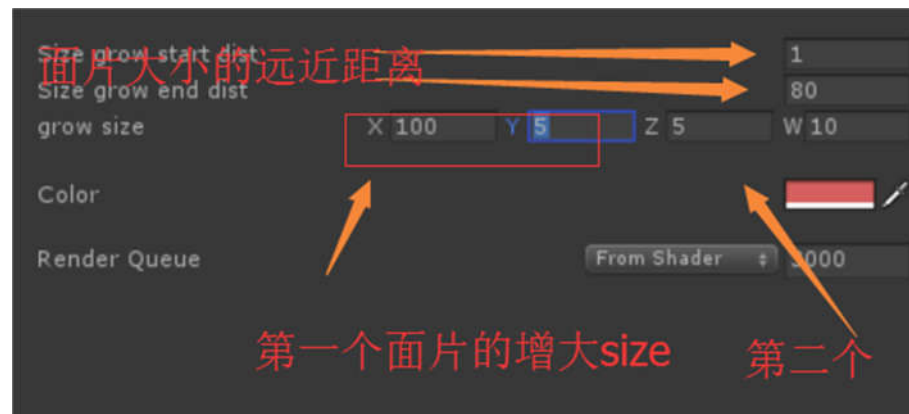




出来的效果是这样的。最近的已经快看不到 glow 了。



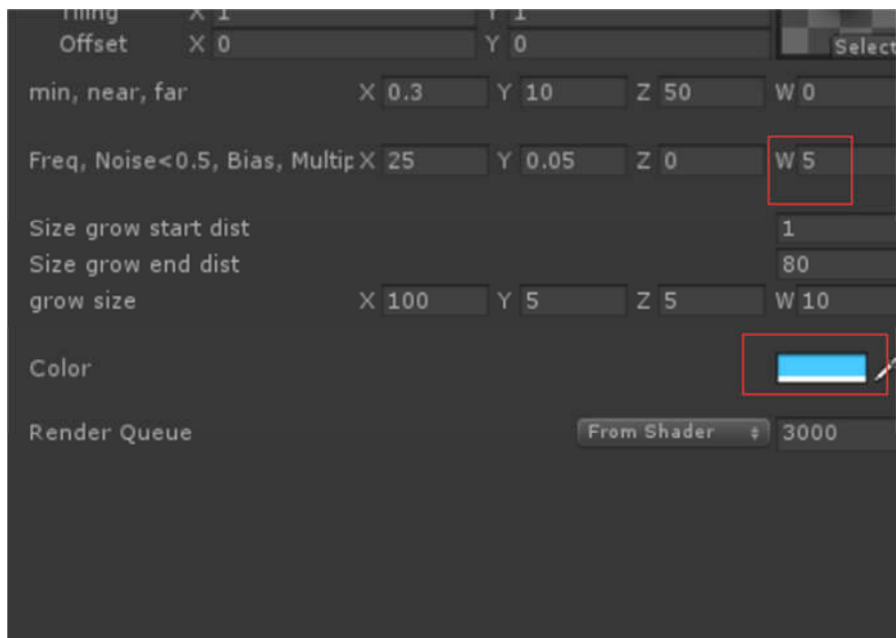
远近对比。



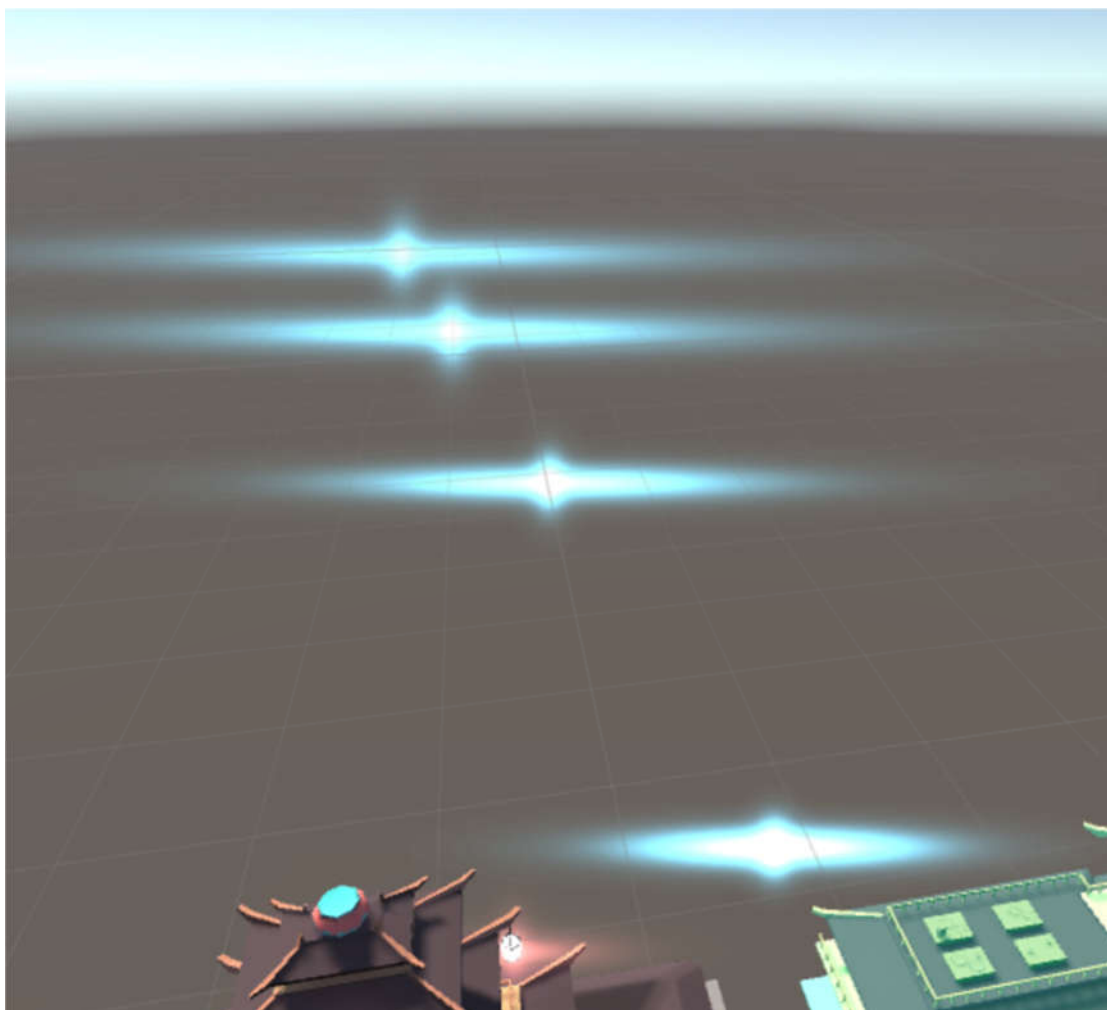
面片的亮度，和动态闪烁：



颜色和强度共同作用。
比如：



结果就是：

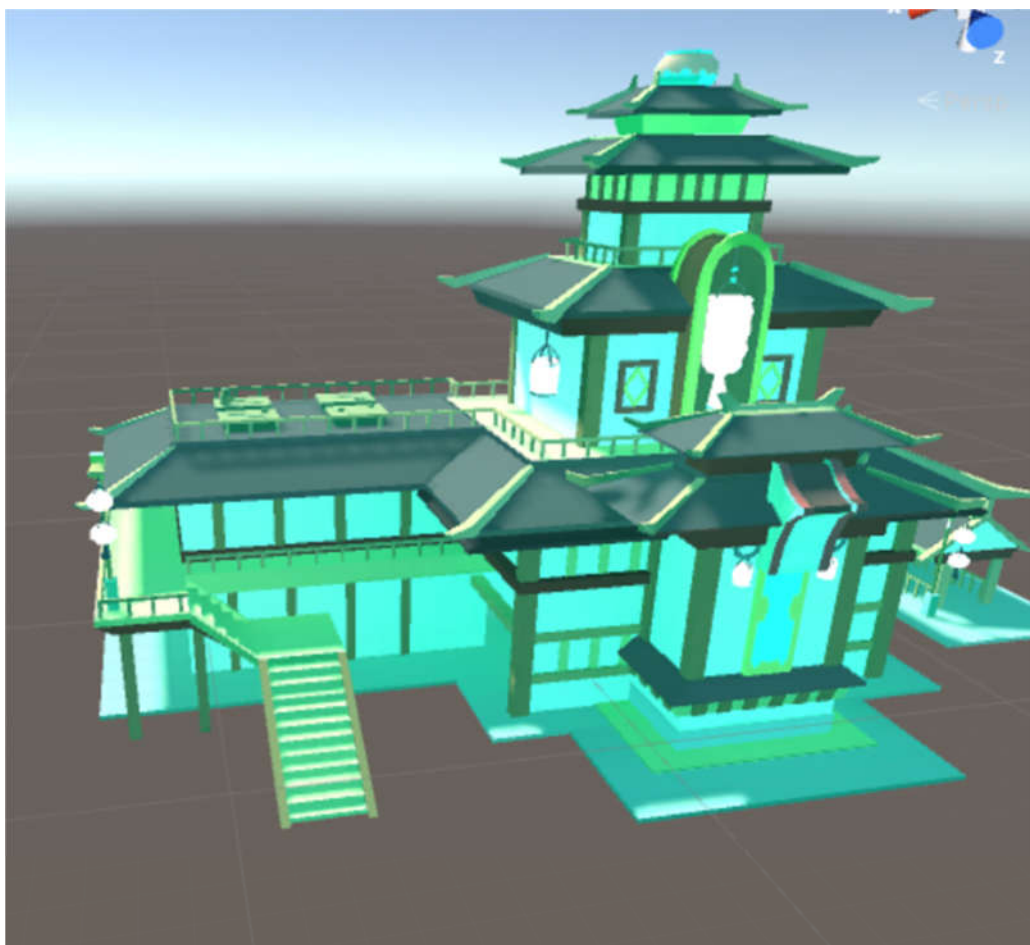


Simple Bloom:

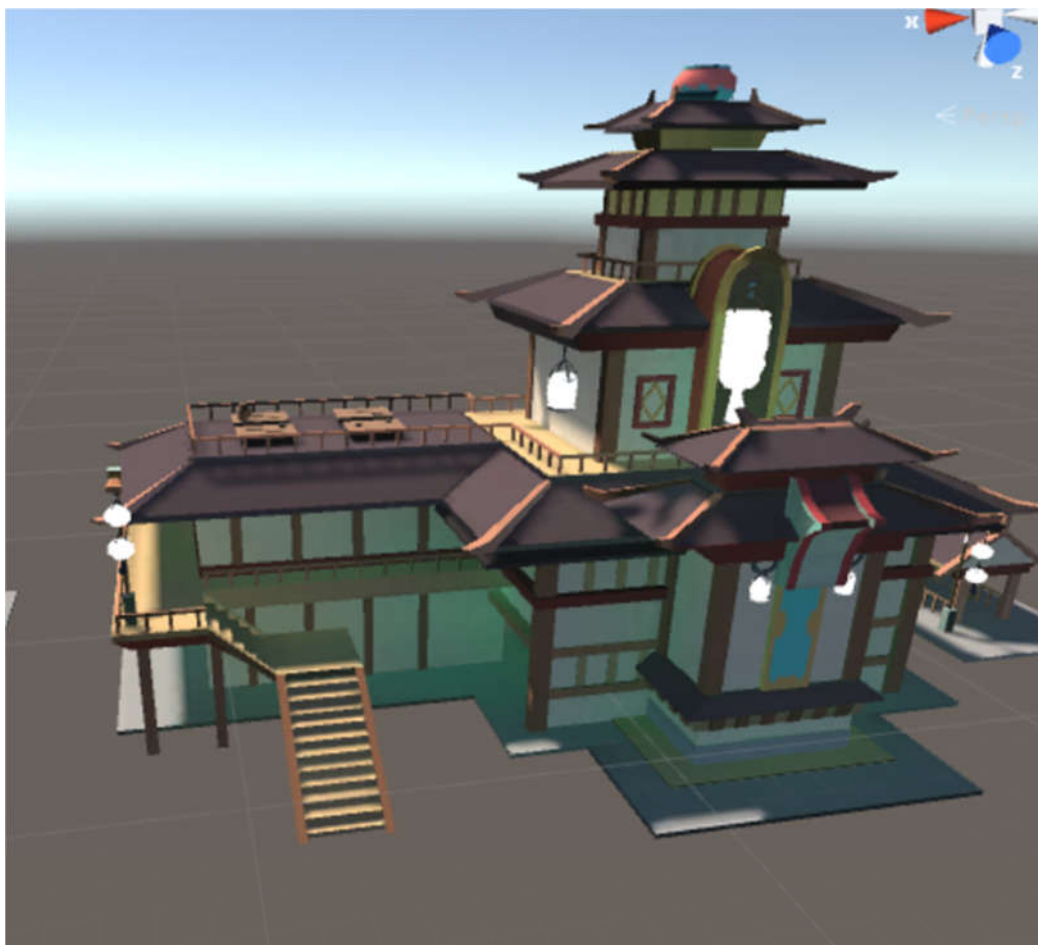
在 Bloom Optimize 的基础上优化的。建议使用。

最后需要注意的是

(1) 对于需要选中后才自发光的材质。打 lightmap 时不要加自发光。
比如：



如果就这么打光了。
会变成绿色的影子：



如果仅仅是选中状态闪烁成绿色，那么应该在黑色的时候打光。

（2）对于 face camera 的 shader，不支持 static batch。所以 glow 面片不能勾“static”。