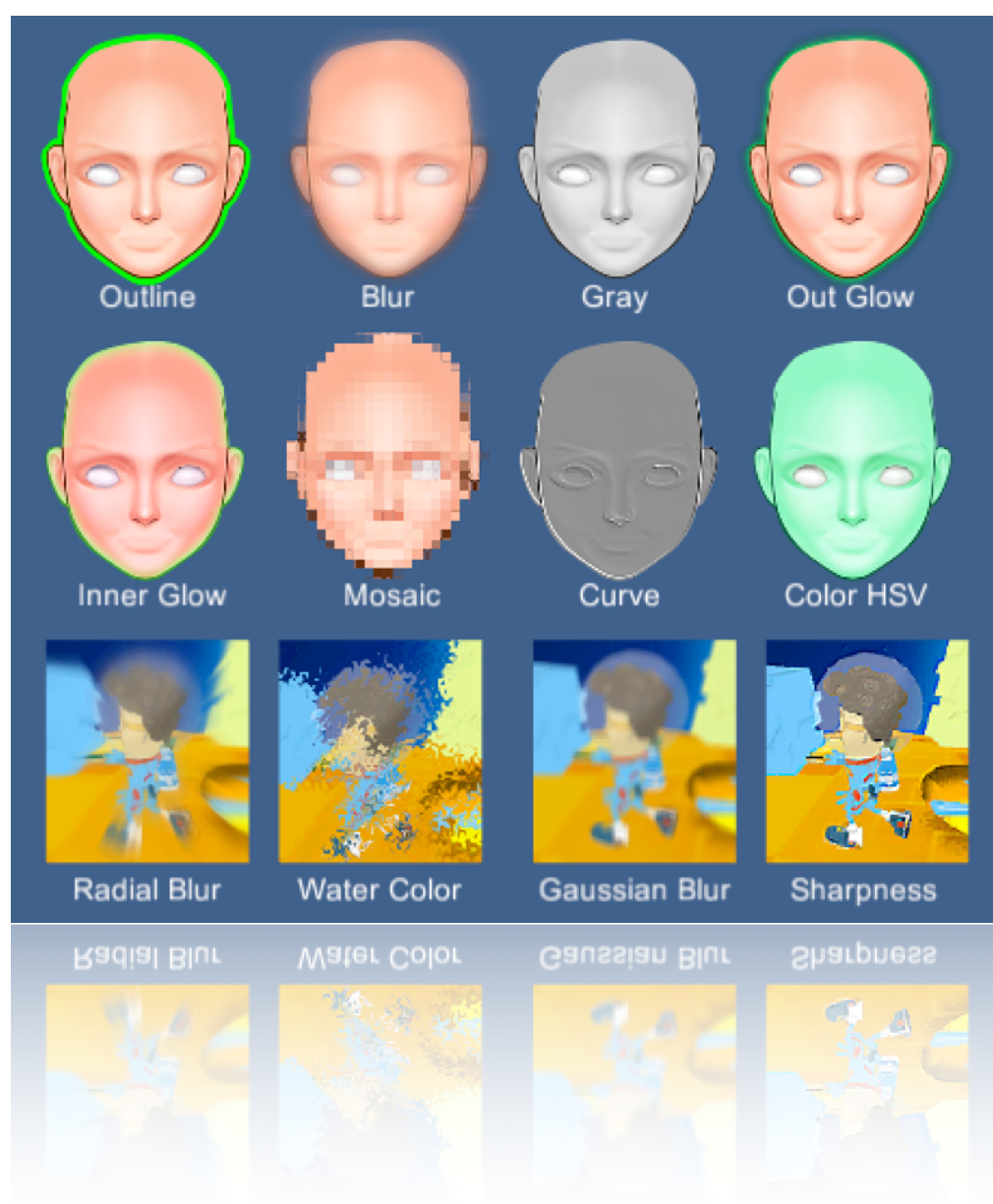


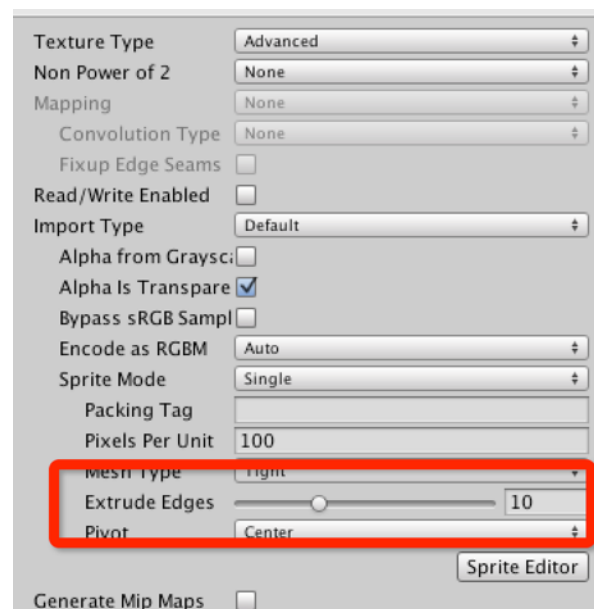
# Unity 2D Filters

本插件支持Unity Native2D, UGUI。特点是扩展方便，使用简单。



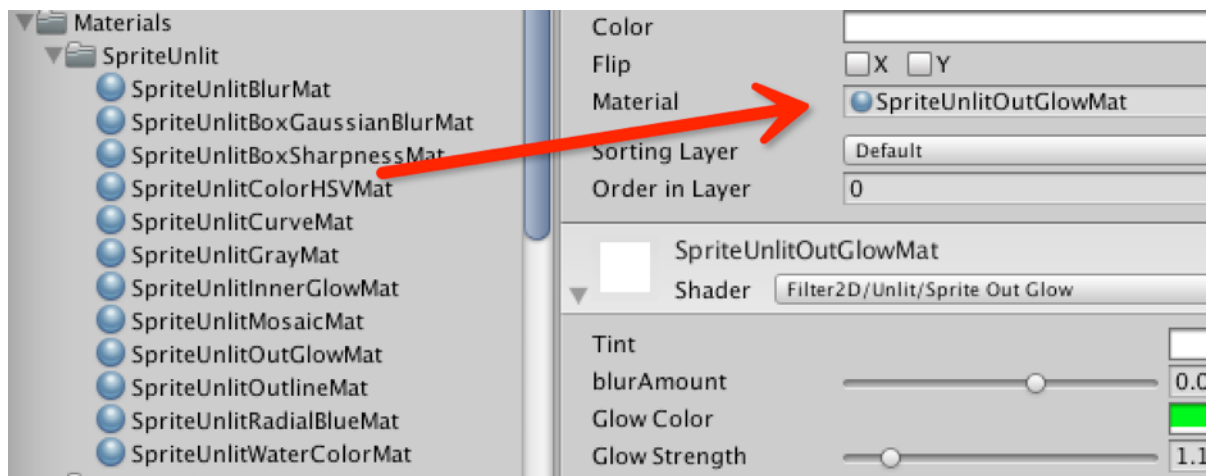
## Sprite导入设置

有些滤镜想要获得好的效果，可以设置 Extrude Edges值。这样网格和图片边缘就会有一些空隙，特别是描边效果。



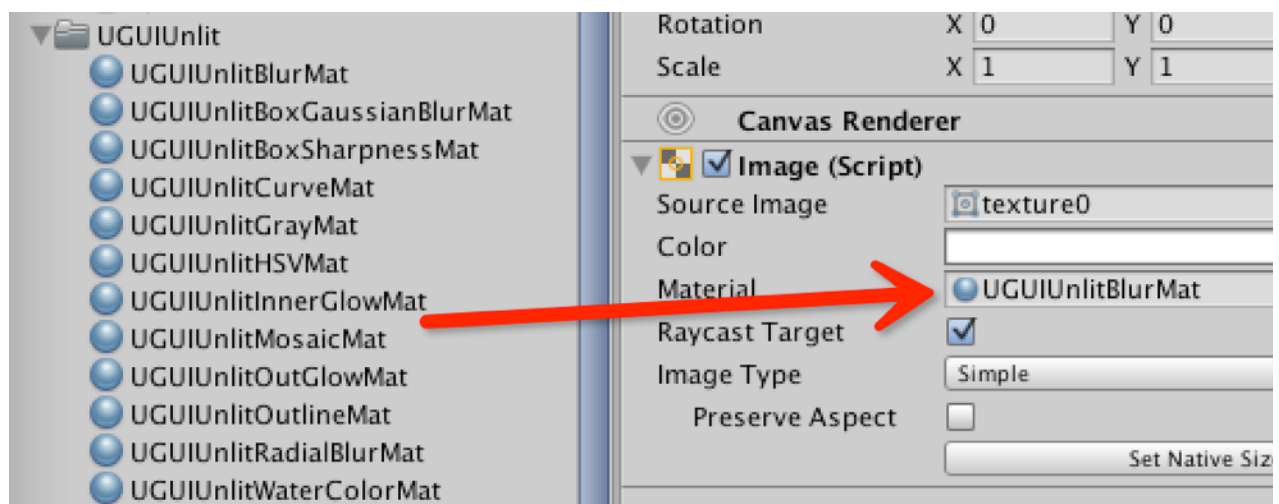
## Unity2D 滤镜

将Filter2D / Materials / SpriteUnlit / 下面的材质拖到Sprite Renderer的Material处。



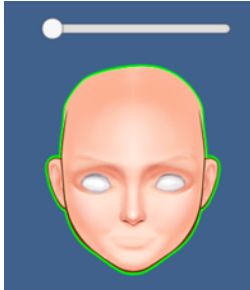
## UGUI 滤镜

将Filter2D / Materials / UGUIUnlit / 下面的材质拖到Image的Material处。



## 代码控制参数

建议使用MaterialPropertyBlock, 参考demo中的ScriptChangeFilter。



```
public class OutlineTest : MonoBehaviour {  
  
    private SpriteRenderer m_sr;  
    private MaterialPropertyBlock m_block ;  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
        m_sr = GetComponent<SpriteRenderer>();  
        m_block = new MaterialPropertyBlock();  
    }  
  
    public void OnChange(UnityEngine.UI.Slider slider){  
        m_sr.GetPropertyBlock(m_block);  
        m_block.SetFloat("_Outline",slider.value);  
        m_sr.SetPropertyBlock(m_block);  
    }  
}
```

## Filter扩展

创建自己的Shader, 在Shader中加入 FiltersCG.cginc

```
#include "Assets/Filter2D/Shader/FiltersCG.cginc"
```

然后调用其中的方法。