clip()函数可以丢弃掉一些不满足条件的像素  
比如clip(xx.a-0.3)将丢弃掉alpha值小于0.3的像素。  
等价于  
if(xx.a<0.3)  
discard;  
基于这个函数我们可以控制显示不同的部分，通过变化不同的条件，比如判断世界坐标，判断alpha值等等，可以实现消融效果等。  
下面的shader ，只显示世界坐标 y 值大于1的部分。  
下面代码用于计算顶点的世界坐标，便于传入fragment shader.

o.worldPos = mul(unity\_ObjectToWorld, v.vertex);

完整代码如下

// Upgrade NOTE: replaced '\_Object2World' with 'unity\_ObjectToWorld'

Shader "Unlit/TestClip"{

Properties

{

\_MainTex ("Texture", 2D) = "white" {}

}

SubShader

{

Tags { "RenderType"="Opaque" }

LOD 100

Pass

{

CGPROGRAM

#pragma vertex vert

#pragma fragment frag

// make fog work

// #pragma multi\_compile\_fog

#include "UnityCG.cginc"

struct appdata

{

float4 vertex : POSITION;

float2 uv : TEXCOORD0;

};

struct v2f

{

float2 uv : TEXCOORD0;

float4 vertex : POSITION;

float4 worldPos : TEXCOORD1;

};

sampler2D \_MainTex;

float4 \_MainTex\_ST;

v2f vert (appdata v)

{

v2f o;

o.worldPos = mul(unity\_ObjectToWorld, v.vertex);

o.vertex = UnityObjectToClipPos(v.vertex);

o.uv = v.uv;

return o;

}

fixed4 frag (v2f i) : SV\_Target

{

fixed4 col = tex2D(\_MainTex, i.uv);

clip(i.worldPos.y-1.0f);

// if(i.worldPos.y<1){

// discard;

// }

return col;

}

ENDCG

}

}}

将上面的shader赋予一个Cube,上下拖动Cube 极客看到下图效果

clip()函数可以丢弃掉一些不满足条件的像素  
比如clip(xx.a-0.3)将丢弃掉alpha值小于0.3的像素。  
等价于  
if(xx.a<0.3)  
discard;  
基于这个函数我们可以控制显示不同的部分，通过变化不同的条件，比如判断世界坐标，判断alpha值等等，可以实现消融效果等。  
下面的shader ，只显示世界坐标 y 值大于1的部分。  
下面代码用于计算顶点的世界坐标，便于传入fragment shader.

o.worldPos = mul(unity\_ObjectToWorld, v.vertex);

完整代码如下

// Upgrade NOTE: replaced '\_Object2World' with 'unity\_ObjectToWorld'

Shader "Unlit/TestClip"{

Properties

{

\_MainTex ("Texture", 2D) = "white" {}

}

SubShader

{

Tags { "RenderType"="Opaque" }

LOD 100

Pass

{

CGPROGRAM

#pragma vertex vert

#pragma fragment frag

// make fog work

// #pragma multi\_compile\_fog

#include "UnityCG.cginc"

struct appdata

{

float4 vertex : POSITION;

float2 uv : TEXCOORD0;

};

struct v2f

{

float2 uv : TEXCOORD0;

float4 vertex : POSITION;

float4 worldPos : TEXCOORD1;

};

sampler2D \_MainTex;

float4 \_MainTex\_ST;

v2f vert (appdata v)

{

v2f o;

o.worldPos = mul(unity\_ObjectToWorld, v.vertex);

o.vertex = UnityObjectToClipPos(v.vertex);

o.uv = v.uv;

return o;

}

fixed4 frag (v2f i) : SV\_Target

{

fixed4 col = tex2D(\_MainTex, i.uv);

clip(i.worldPos.y-1.0f);

// if(i.worldPos.y<1){

// discard;

// }

return col;

}

ENDCG

}

}}

将上面的shader赋予一个Cube,上下拖动Cube 极客看到下图效果

动画效果没了，y值低于1的都”消失了”

