

护盾 shader 参数

主颜色：护盾整体颜色

颜色贴图(UV1)：每块 6 边形和 5 边形的颜色贴图，使用了 uv1，并且带有透明通道。

最终颜色会和主颜色相乘。

颜色强度：值越大越亮，用来调整发光强度

边缘光宽度：值越小边缘光范围越大，过渡也越平滑，值越大边缘光范围越小，但是过渡越硬

边缘光亮度：值越大越亮

扫光贴图(UV2)：控制扫光的贴图，使用 UV2，并且带有透明通道，这个贴图只用透明通道，颜色不会影响结果。

盾片偏移高度：每块盾片沿着法线方向偏移的高度

扫光的 Y 轴偏移：调整的是扫光贴图的 UV2 的 V 的值，范围是从下到上，对应的值为从-1 到 1；

给这个盾添加一个 bloom 泛光特效，效果会更好；

关于 Shield 脚本功能：只是一个控制扫光 Y 轴偏移

整个护盾的视频教程在： <https://www.bilibili.com/video/av28959957>

有问题可以直接在评论里留言或者私信我。

同时也可以发邮件问我：zhangsdqq1234@foxmail.com