



唐老狮系列教程

流光效果 基本原理

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

主要讲解内容



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

主要讲解内容

1. 流光效果是什么
2. 流光效果的基本原理
3. 美术注意事项
4. 准备工作



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

| 流光效果是什么



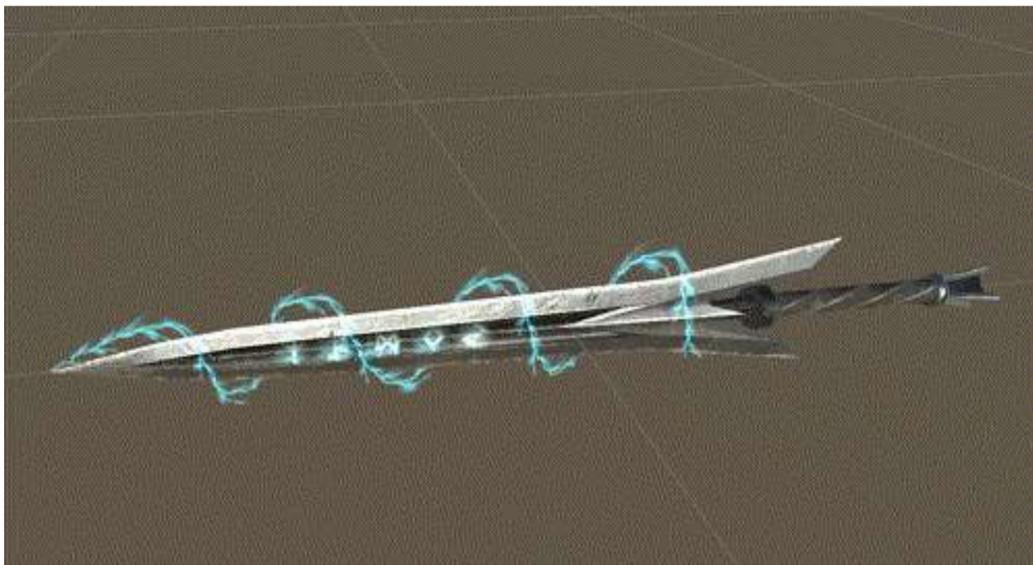
唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

流光效果是什么

在 Unity Shader 中的**流光效果**是一种动态的视觉效果，

通常用于给材质增加一种闪光或光线移动的效果，使物体表面看起来像是有光在流动。

这种效果常用于武器光效、能量护盾、传送门等等，可以让物体看起来更加生动富有科技感





唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

流光效果的基本原理

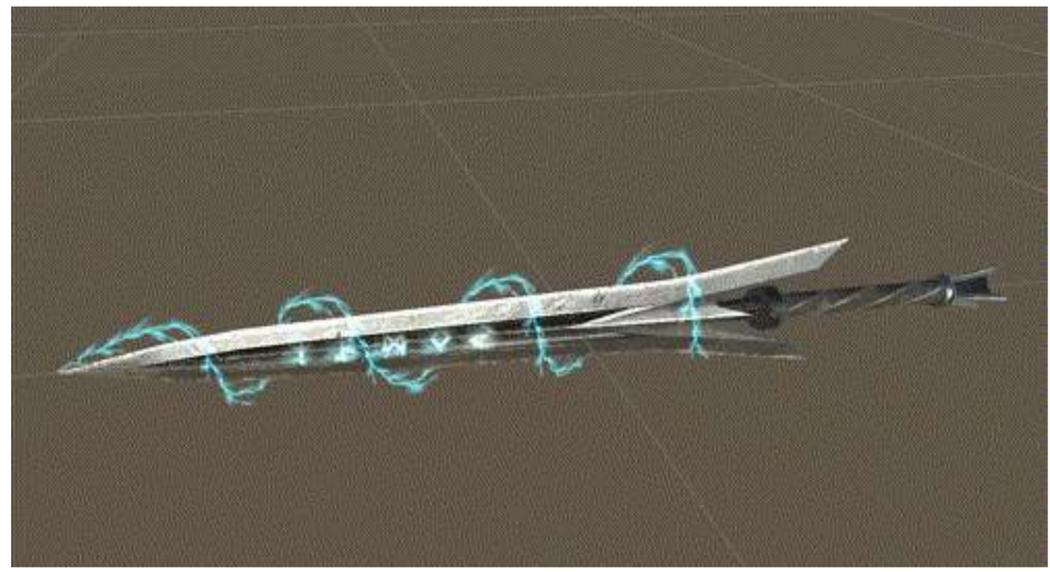


唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

流光效果的基本原理

实现流光效果的原理非常简单

就是利用Unity内置的时间变量_Time，让UV坐标沿着一个固定的方向持续递增，然后用偏移后的UV坐标对纹理贴图进行采样，就可以得到流动的效果了。



知识回顾：_Time中的4个分量分别是(t/20, t, 2t, 3t)，t代表该游戏场景从加载开始经过的时间

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

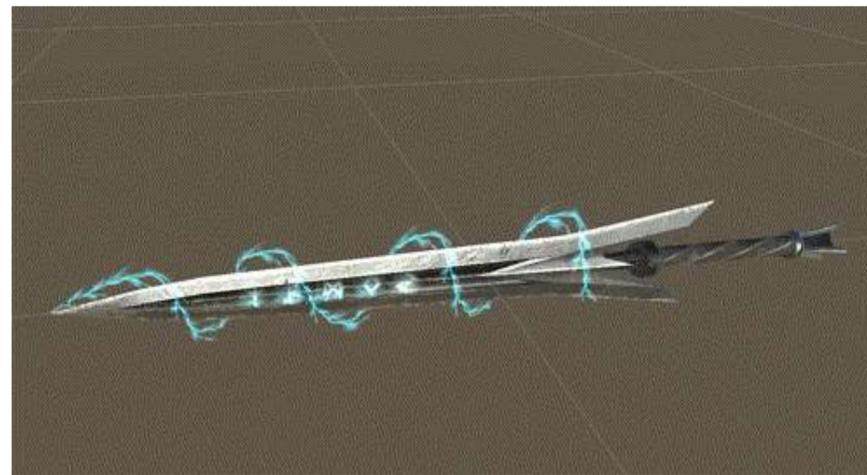
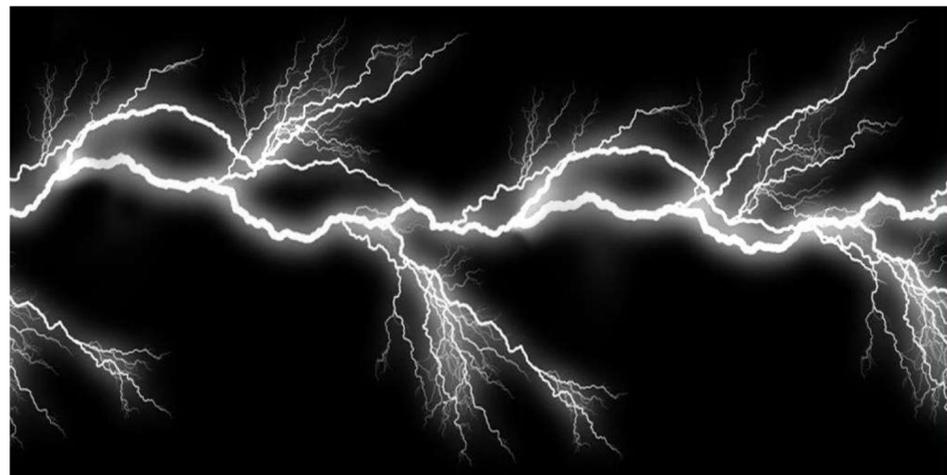
美术注意事项



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

美术注意事项

1. UV需要均匀的展开，如果UV展开不均匀或者出现拉伸，流光的移动会出现扭曲和不自然
需要确保模型的UV展开尽量均匀和平滑
2. UV的比例要一致，模型上不同部分的UV比例需要保持一致，确保流光效果的移动速度在整个模型上是一致的。如果某些区域的UV比例过大或过小，流光在这些区域的移动速度会不同
3. 贴图需要无缝衔接（首尾或上下相连），避免流光效果再边界处出现断裂或跳跃
等等等





唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

| 准备工作



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

准备工作

1. 资料区下载资源导入工程
2. 新建场景
3. 将匕首相关模型放入场景设置好材质



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

总结



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

总结

1. 流光效果是什么

**流光效果是一种动态的视觉效果，
通常用于给材质增加一种闪光或光线移动的效果，
使物体表面看起来像是有光在流动。**

2. 流光效果的基本原理

**利用Unity内置的时间变量_Time，让UV坐标沿着一个固定的方向持续递增，
然后用偏移后的UV坐标对纹理贴图进行采样，就可以得到流动的效果了。**



唐老狮系列教程-流光效果 基本原理

总结

3. 美术注意事项

展UV和制作纹理贴图时需要考虑uv坐标定时偏移

4. 准备工作

为下节课做准备



唐老狮系列教程

Thank

谢谢您的聆听

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com