



一切都是粉色的/不可见？

这很可能是因为你的项目缺少 ShaderGraph。

我们已经为所有资源包更新了新的着色器结构，这意味着你只需要在 Unity 中安装 ShaderGraph 包，就能解决你的问题。

操作步骤如下：

1. 前往 Window > Package Manager。
2. 在 Package Manager 的搜索栏中输入 Shader Graph。
3. 安装后，你的着色器问题基本都会消失！

有些粒子仍然渲染为不可见！（仅限 VFX）

这可能是因为你项目缺少 Opaque Textures。

我们的材质使用了一项名为 Soft Particles 的功能。

如果你想修复这个问题，你可以采取以下两种方式之一：

在 **URP/HDRP** 设置中启用 **Opaque Texture**：

1. 前往 URP 资源 (Edit > Project Settings > Graphics > Scriptable Render Pipeline Settings)。
2. 选择你的 URP 或 HDRP 资源，找到“Opaque Texture”选项并将其启用。

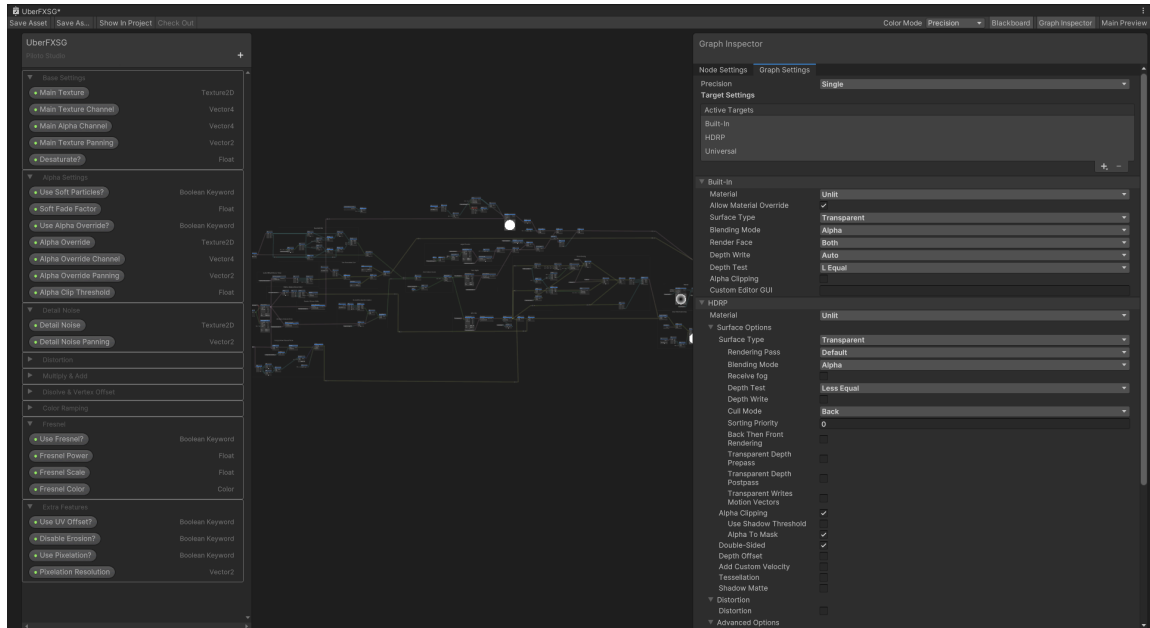
如果使用 **Standard**：

1. 在相机中启用 Opaque Texture：
2. 在场景中选择你的主相机 (Main Camera)。
3. 在 Rendering 部分，确保已启用 Opaque Texture。
4. (在 Standard 管线中使用延迟渲染 *Deferred Rendering* 会更适合这些特效。)

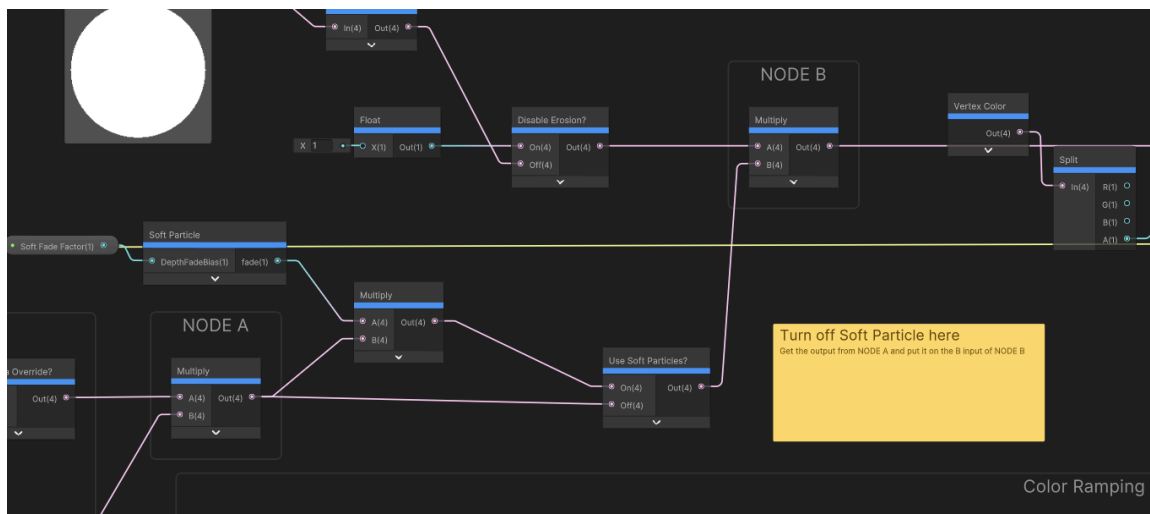
完全关闭 Soft Particles :

如果你想完全关闭 Soft Particles(在某些移动平台或 WebGL 上更推荐), 你可以按照以下步骤在全局禁用:

1. 找到 UberFX 着色器, 默认路径如下 Assets/Piloto Studio/Shaders/VFX_Piloto/UberFXSG.shadergraph
2. 双击该文件将其打开。
3. 你应该会看到类似这样的界面:



4. 找到标有“Turn Off Soft Particles here”的黄色便签并前往该位置。



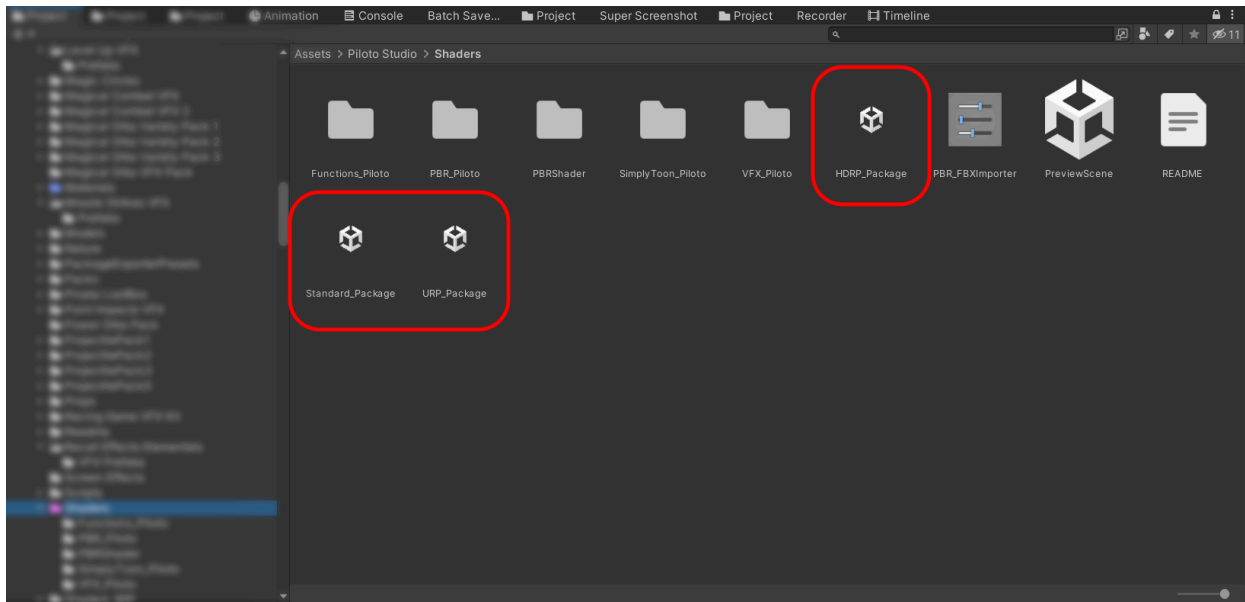
5. 找到标记为“NODE A”和“NODE B”的节点。将 Node A 的 OUT 输出连接到 Node B 的 B 输入, 跳过中间的其他节点。
6. 然后点击保存 (Save)。

旧版内容

较早的资源包使用我们现已归为旧版的着色器包。

该着色器包被分成多个子着色器文件，你需要将这些文件导入你的项目中，材质才能正常渲染。

你只需前往“Assets/Piloto Studio/Shaders”，然后双击与你的渲染管线相匹配的 .unitypackage 文件即可轻松修复此问题。



请注意，要让这些文件出现在该目录中，你需要先安装我们的免费 Shaders 包。在你下载此资源包时，系统会弹出一个窗口提示你下载依赖文件，其中包含所有着色器的更新内容。如果你当时拒绝了下载依赖，你可以通过 Package Manager 重新导入该资源包，或通过下方的链接获取该包：

[在这里下载该资源包！](#)

支持、请求与免费资源！

如果你仍然需要帮助、有自定义需求或建议，欢迎给我们发送电子邮件，或加入我们的 Discord 服务器！

在 Discord 中，我们也会向在我们的资源包中留下已验证评价的用户发放其他资源包的免费代金券。

代金券数量有限, 先到先得。

3D 资源相关邮箱: willianfreitas00@gmail.com

VFX 资源相关邮箱: leonardo.v.alvarez@hotmail.com

[Discord 链接](#)

