

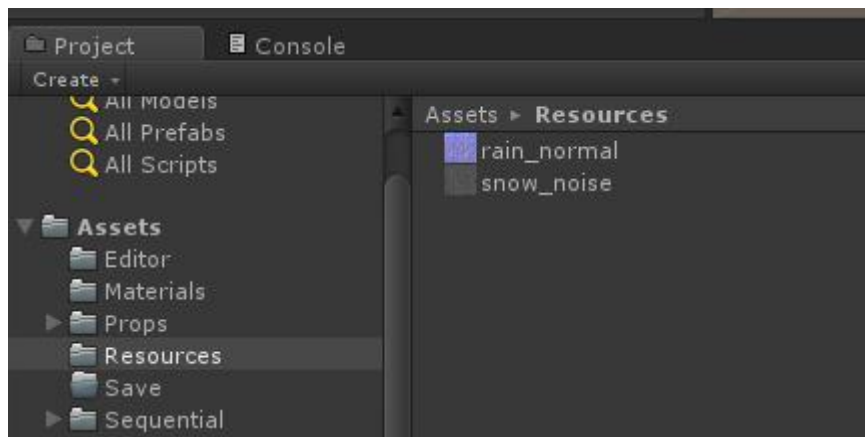
# 天气效果开发说明

Made by 林春华

## 开启天气系统调试

## 资源存放

将天气系统使用的贴图存放到 Assets/Resources/目录下。

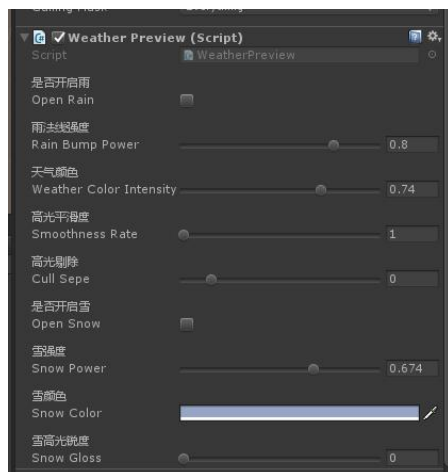


其中 rain\_normal 为全局雨法线文件。snow\_noise 为全局雪噪点文件。


**\*注意** 这个文件不要存放多余的其它图片。只能存放一些约定好的全局使用的图片。因为他们会被打包进 apk。

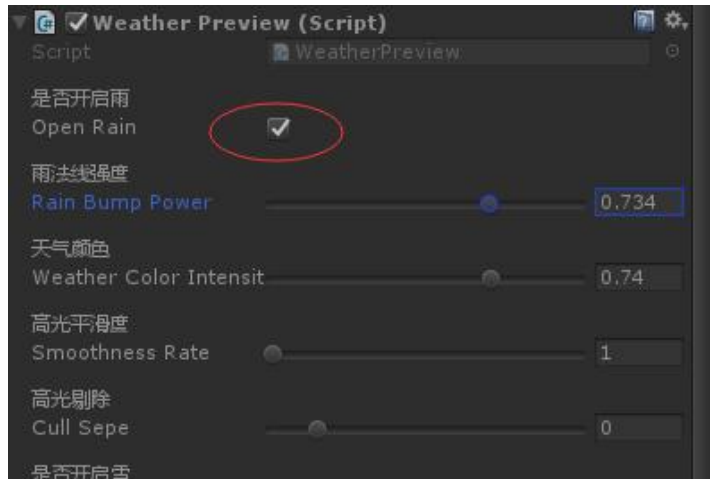
## 添加 WeatherPreview 控件

在相机下添加 WeatherPreview 控件。

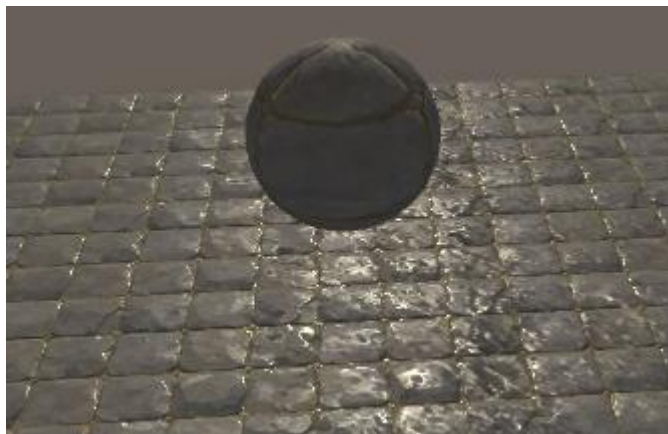


## 雨效果开发

雨效果一定要在运行模式下才能看到效果，点击 unity 运行按钮。在天气控制面板 [WeatherPreview](#) 上点击是否开启雨按钮开启雨调试。



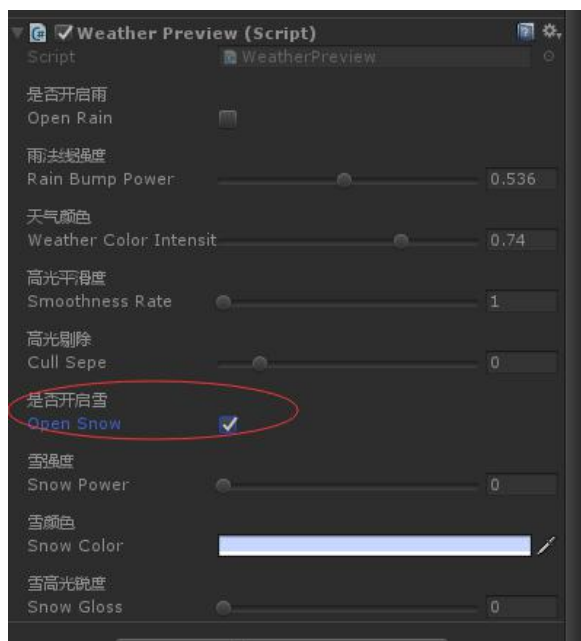
开启后效果如下。



雨法线前度：调节雨法线的强度，拖动这个值可以调节雨法线的强弱。  
天气颜色：这个可以降低下雨时环境的亮度，简单来说就是天气变暗。  
高光平滑度：这个可以是高光变得更锐。  
高光剔除：在场景阴阴影明暗低于某个值时不显示高光，这个每个场景有所不同。

## 雪效果开发

勾选是否开启雪打开雪效果。



雪强度：这个值控制雪从无到有。

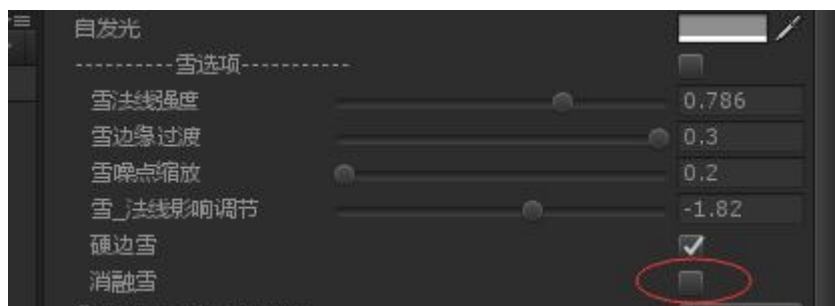
雪颜色：场景中雪的颜色。

雪高光锐度：调整雪的高光。

## 材质上雪效果调整

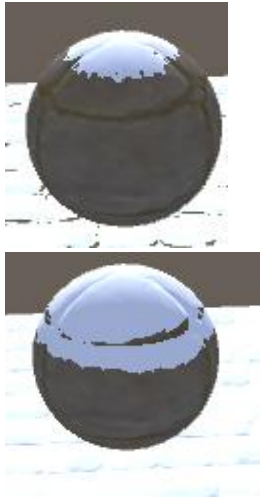
首先，雪分法线雪和消融雪两种。

### 法线雪



消融雪选项不勾选默认就是法线雪。

法线雪比较适用于比较立体的物体，比如石头，山体等。树如果叶子有双面透贴的话显示是有一面不正确的。需要的话到时专门另行处理。



法线雪是比较平的地方先产生积雪。然后渐渐到比较倾斜的地方。

**雪法线强度选项：**一般来说，有积雪时，物体原来的表面会被积雪覆盖。法相将会变得比较平。修改这个值能将法线变平。

**法线边缘过渡：**法线从无雪到有雪的过渡区的大小。

**法线噪点缩放：**噪点图相对雨主贴图的 **Tiling** 值。

**雪法线影响调节：**这个简单理解为专门对地面的，一些比较平但是又有法线的地面。把这个值拖动到最小。

**硬边雪：**这个主要是控制雪从无到有用的是硬边还是软边。配合上面 **法线边缘过渡** 这个值一起使用。

下面是硬软边雪边缘的比较。



## 消融雪

消融雪比较时候一些非常平的平面，比如镜面。

因为很多平面可能法线接近与镜面，

比较低的 **法线边缘过渡值**，配合比较低的**噪点缩放值** 消融雪也可以表现一些不同的效果。它是完全不安法线来的。

