

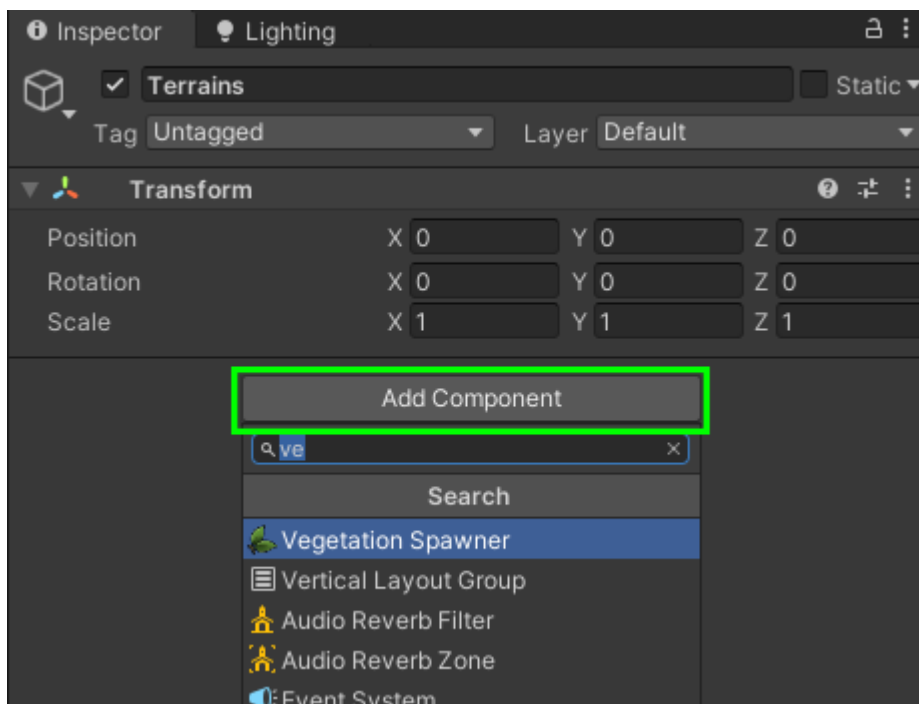
내용물

첫 번째 단계	1
나무 스폰.....	2
풀/식물 스폰.....	4
지형 레이어 마스크	5
충돌 감지.....	5
스크립팅	6
문제 해결	7

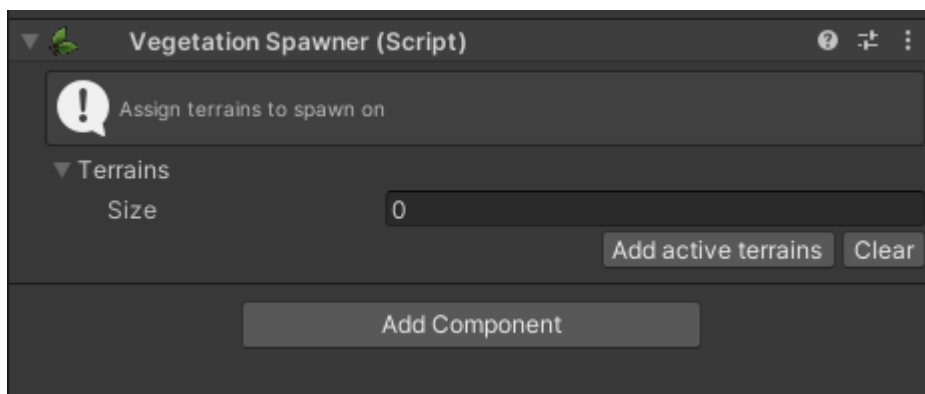
이 패키지를 다운로드해 주셔서 감사합니다. 이 패키지는 제가 개인적인 용도로 만든 것이므로 여러분에게도 도움이 되기를 바랍니다! 잘 알고 계시다면 리뷰 남겨주세요!

첫 번째 단계

1: 빈 GameObject를 생성하고 "Vegetation Spawner" 컴포넌트를 추가합니다.



2: 지형 개체를 목록에 추가하거나 "활성 지형 추가"를 선택하여 활성화된 지형을 추가합니다.

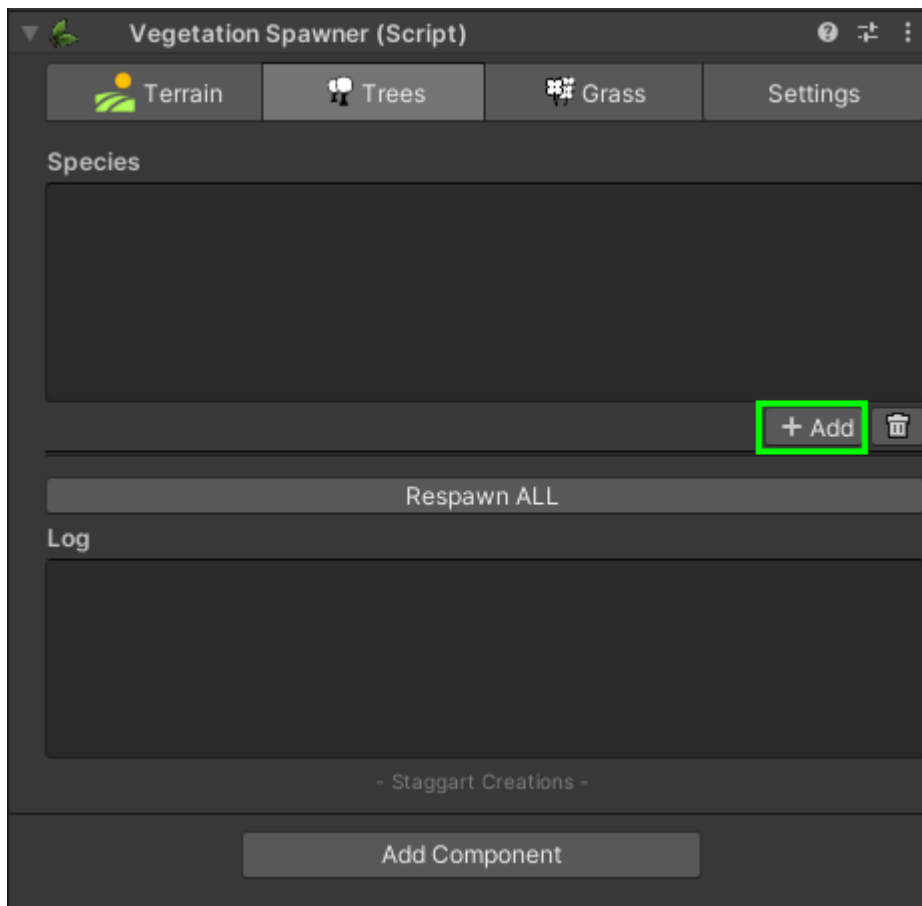


이제 생성기는 식물을 제어하 데 사용되어야 합니다.**이는 현재 지형에 그려진 모든 식물이 제거된다는 것을 의미합니다!**이는 식물 생성기를 실행한 후 수동으로 그린 모든 식물의 경우에도 마찬가지입니다. 불행하게도 Unity에는 수동으로 그린 식물과 절차적 식물을 분리하는 계층화된 식물 시스템이 없습니다.

구성 요소는 식물에 영향을 주지 않고 안전하게 제거할 수 있지만 생성에 사용된 모든 설정은 손실됩니다.

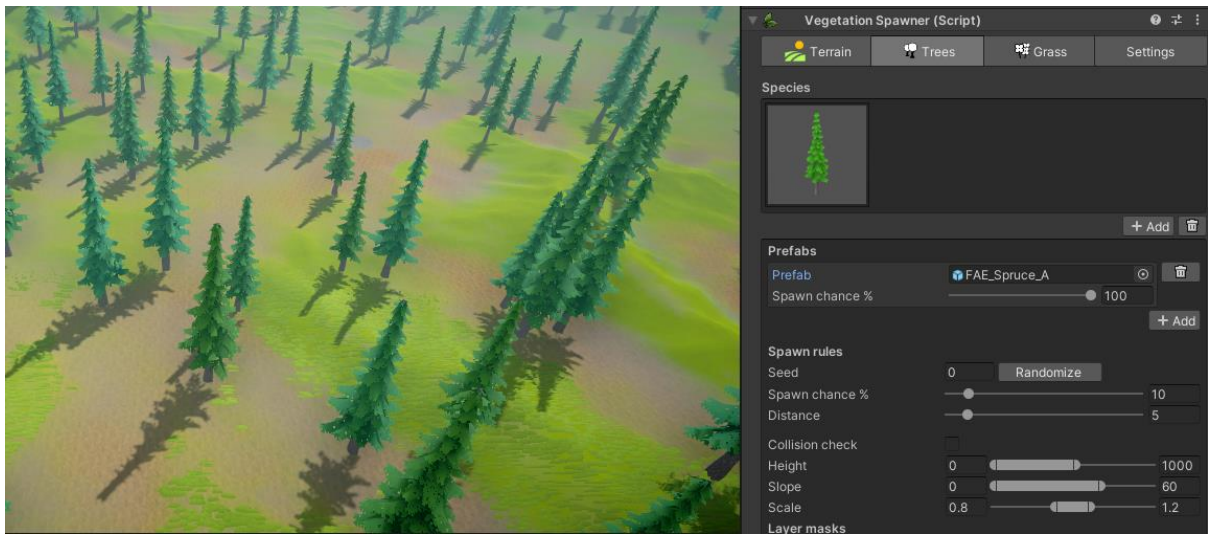
산란 나무

"나무" 탭에서는 생성 목록에 나무 구조물을 추가할 수 있습니다. 이는 종으로 지정됩니다(예: 가문비 나무, 자작나무, 소나무, 참나무 등).

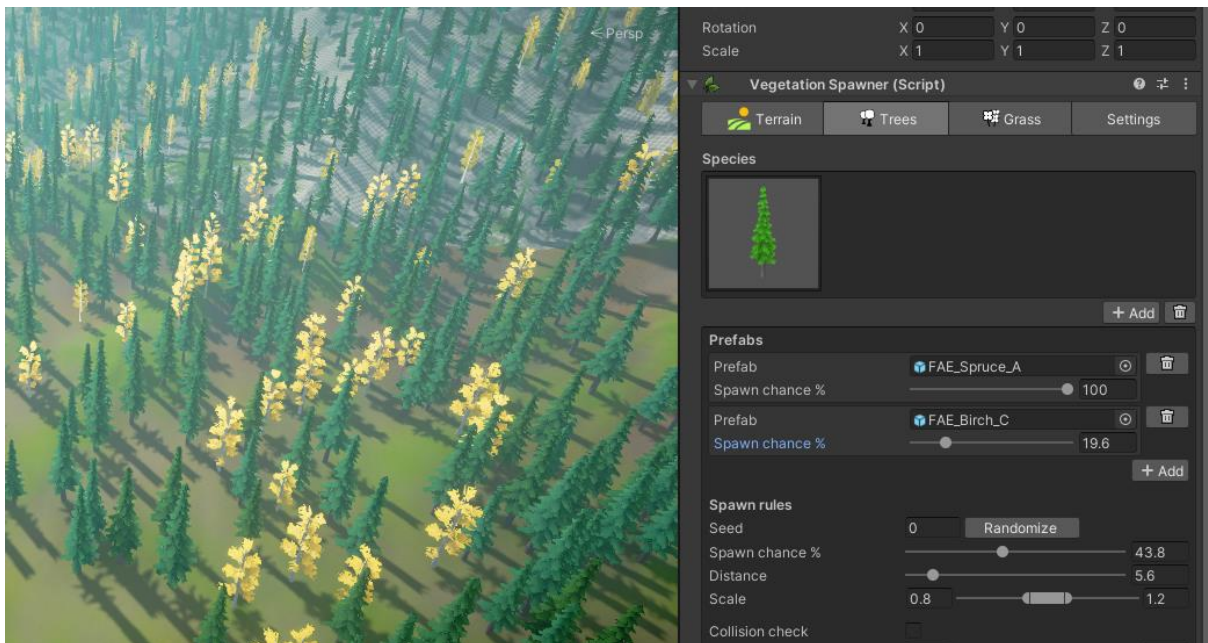


첫 번째 항목을 추가하고 프리팹을 할당하려면 "추가" 버튼을 클릭하세요.

기본 설정을 사용하여 즉시 생성된다는 것을 알 수 있습니다.

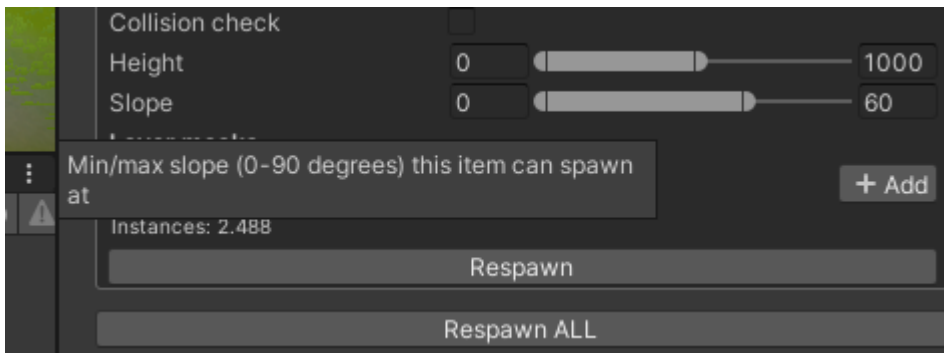


프리팹 목록에 추가 프리팹을 추가하고 해당 프리팹에 대한 생성 확률을 지정할 수 있습니다. 이렇게 하면 빈도가 낮은 특정 변종(예: 죽거나 부러진 나무)을 생성하는 것이 가능합니다. 종의 생성 지점은 절대 겹치지 않습니다!

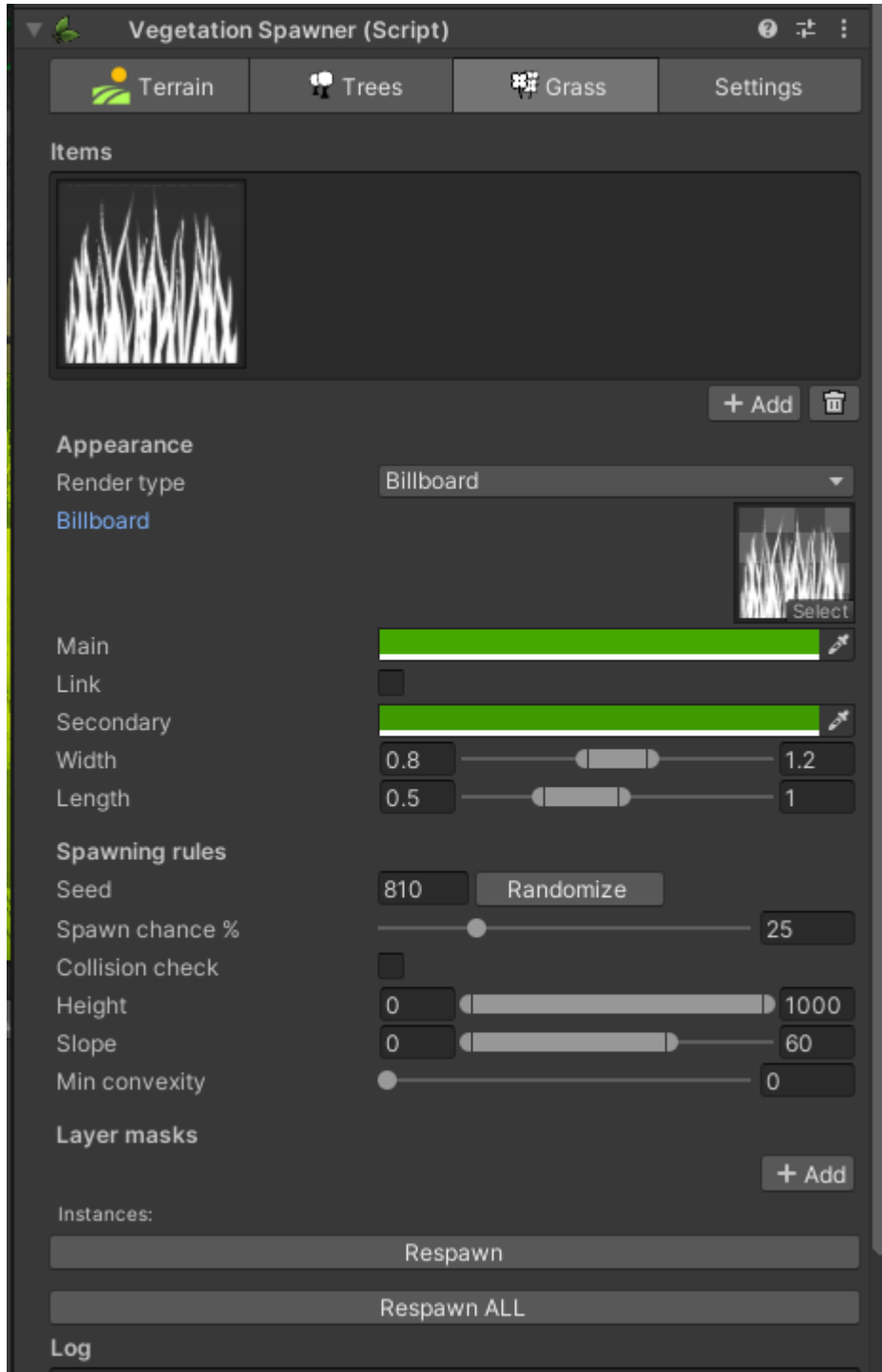


대부분의 생성 규칙 매개변수를 변경하면 나무가 즉시 다시 생성됩니다. 일반적으로 처리하는 데 약 0,2초 정도 걸립니다. 넓은 지형이 있는 경우 설정 탭에서 "자동 나무 재생성"을 비활성화하면 수동 재생성 버튼이 표시됩니다.

각 매개변수(명확하지 않은 경우)에는 도구 설명 설명이 있습니다. 마우스를 올리면 해당 내용을 볼 수 있습니다.



이는 나무와 동일한 방식으로 작동합니다.



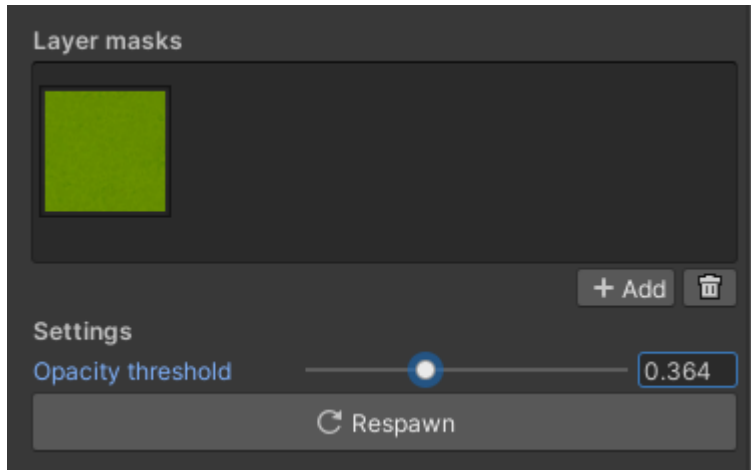
잔디를 생성하는 데는 나무보다 훨씬 오랜 시간이 걸립니다(예: 4개의 타일로 구성된 1x1km 지형에서 100만 개의 인스턴스에 대해 6초). 이로 인해 생성 규칙을 변경하면 즉시 반영되지 않으며 "Respawn" 버튼을 눌러야 합니다.

참고: 지형 시스템은 LOD 그룹 구성요소가 있는 잔디 구조물을 지원하지 않습니다. 단일 메시 렌더러로 구성된 프리팹을 사용해야 합니다.

지형 레이어 마스크

이는 나무와 풀 모두에 사용할 수 있는 옵션이며 항목이 생성되어야 하는 지형 Material을 지정합니다.

인스펙터 하단에 마스크를 추가할 수 있습니다.



아이템은 이 목록에 추가된 재료에서만 생성되므로 다른 재료에서는 자동으로 제외됩니다.

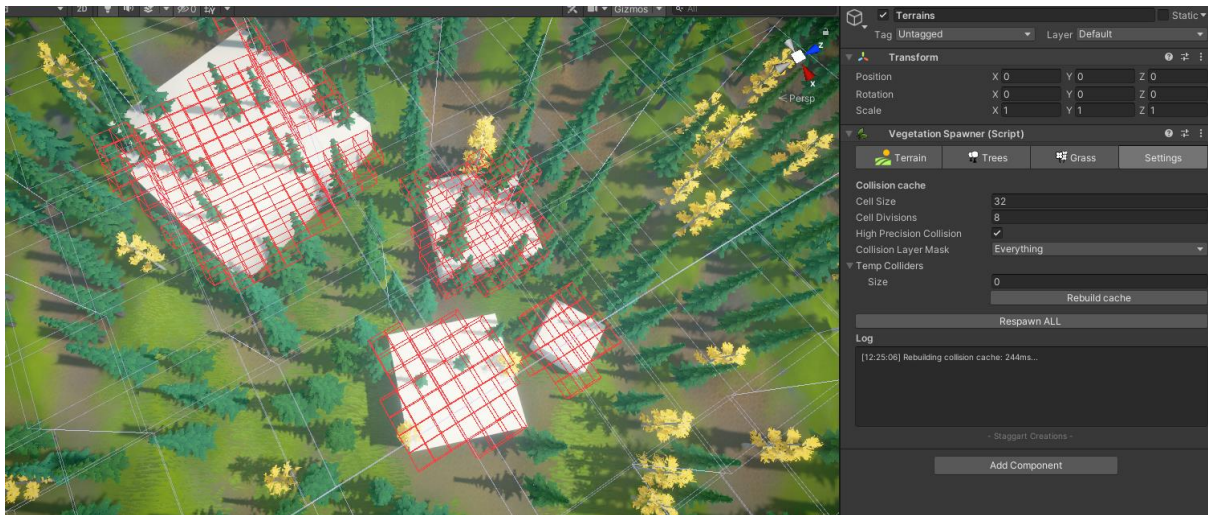
충돌 감지

설정 탭에는 "충돌 캐시"와 관련된 설정이 있습니다. 이 기능은 지형에 배치된 충돌체가 있는지 확인하고 셀을 점유된 것으로 표시합니다(빨간색).

항목의 생성 규칙에 따라 "충돌 확인" 옵션이 활성화된 경우 해당 항목은 빨간색/점유 셀 내부에서 생성되지 않습니다.

이 시스템은 항목별로 충돌을 확인하는 것보다 훨씬 더 빠르기 때문에 사용됩니다.

셀 분할의 양을 늘리면 더 정확해지지만 캐시를 다시 작성하는 데 시간이 더 오래 걸립니다.



이 정보는 직렬화될 수 없습니다. 즉, 비어 있고 요청되면 캐시가 다시 작성된다는 의미입니다. 런타임/빌드시 초목을 생성하려는 경우 첫 번째 생성 작업이 더 오래 걸릴 수 있다는 점을 고려하세요. 이 작업은 다음을 통해 수동으로 수행할 수도 있습니다.

`sc.terrain.vegetationsspawner.VegetationSpawner(인스턴스).RebuildCollisionCache()`기능.

스크립팅

풀이나 나무 항목이 다시 생성될 때 트리거되는 콜백이 있습니다. 사용자 정의 스크립트는 이를 구독하여 사용자 정의 후처리 작업(예: 내비메시 재계산, 프리팹 생성 등)을 수행할 수 있습니다

HDRP를 사용할 때 잔디가 표시되지 않습니다.

일부 이전 버전의 HDRP에서는 잔디 렌더링이 지원되지 않습니다.

스폰 확률이 100%임에도 잔디의 밀도가 충분하지 않습니다.

잔디 밀도는 지형의 상세 지도 해상도에 따라 결정됩니다. 설정 탭에서 해상도를 높일 수 있습니다.

잔디는 스트립이나 패치로만 생성됩니다.

이는 지형이 잔디 메시를 생성할 수 없음을 나타냅니다. 이 시점에서 콘솔에 다음 경고가 표시됩니다. *하나의 단일 패치에 있는 세부 개체 버텍스의 총 개수가 제한(65536)을 초과합니다. 패치당 디테일 밀도나 디테일 해상도를 줄여보세요..*

이 문제를 해결하려면 설정 탭에서 "잔디 패치 크기"를 줄이세요.

무작위 트리 회전 및 싱크 양이 작동하지 않습니다.

나무 구조물에는 다음이 필요합니다. [LOD 그룹](#) 이 기능이 작동하도록 설정

콘솔 경고:트리 DemoTree는 Nature/Soft Occlusion 셰이더를 사용해야 합니다. 그렇지 않으면 빌보드/조명이 올바르게 작동하지 않습니다.

LOD 그룹이 포함된 프리팹을 생성하세요.

