布料模拟：

利用DynamicBone和SpringBone和Cloth3种组件实现了头发的模拟。

破碎模拟：

对破碎效果做了延伸，自定义生成可破碎墙体效果，自定义指定内外材质效果等，利用FixedJoint固定了每个碎片和他临近的碎片。

场景处理：

后处理，HDR天空等场景处理。

操作：wasd控制行走，鼠标左键射击，右键发射激光