本Shader主要分为三个部分

1. 噪声计算偏移
2. 根据贴图(玩家走过的地方)进行塌陷
3. 颜色微调

顶点高度的修改

1. 噪声根据顶点的世界坐标, 生成高度,该高度与SnowHeight相乘,得到顶点高度
2. 玩家踩过的地方为(1)的高度,直接设置为顶点高度

那么,用1计算出的高度-踩过的地方,则为顶点终高度, 创建SnowCollapse因子,最终高度

Saturation(Noise(x,y)-Sample(玩家踩过的)\* SnowCollapse) =基础高度, 基础高度为0~1

基础高度\* SnowHeight=最终高度

颜色发光

在塌陷地方的颜色会比其他地方的颜色更暗, 可以根据基础高度,进行颜色的计算

基础高度为0,则为玩家踩下,blend最高,反之则为1,颜色最亮故

Blend= 1-基础高度