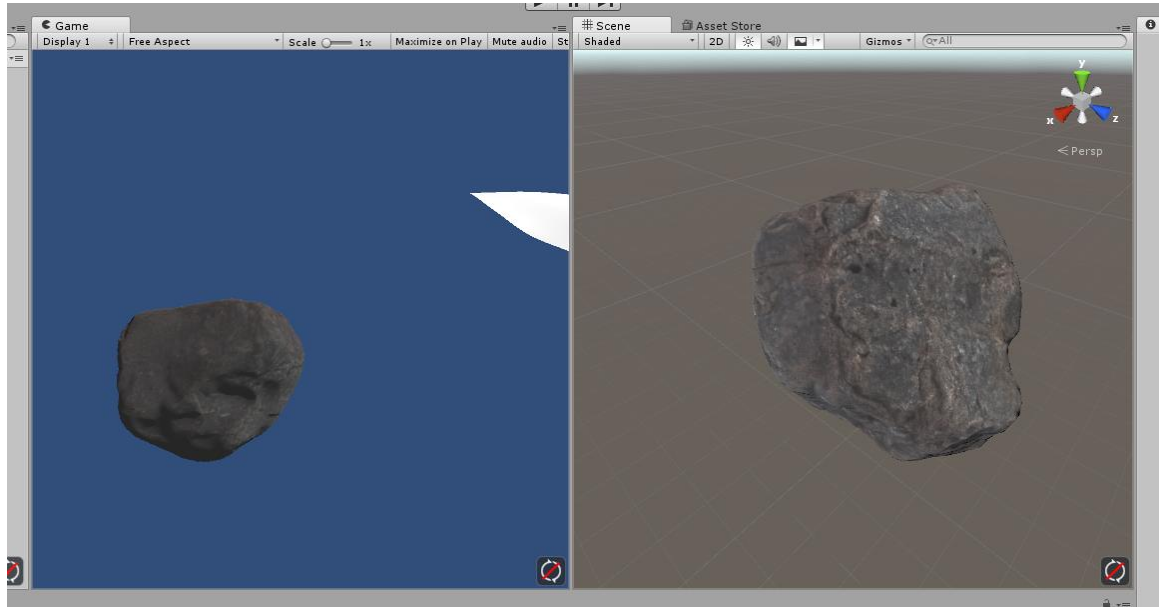
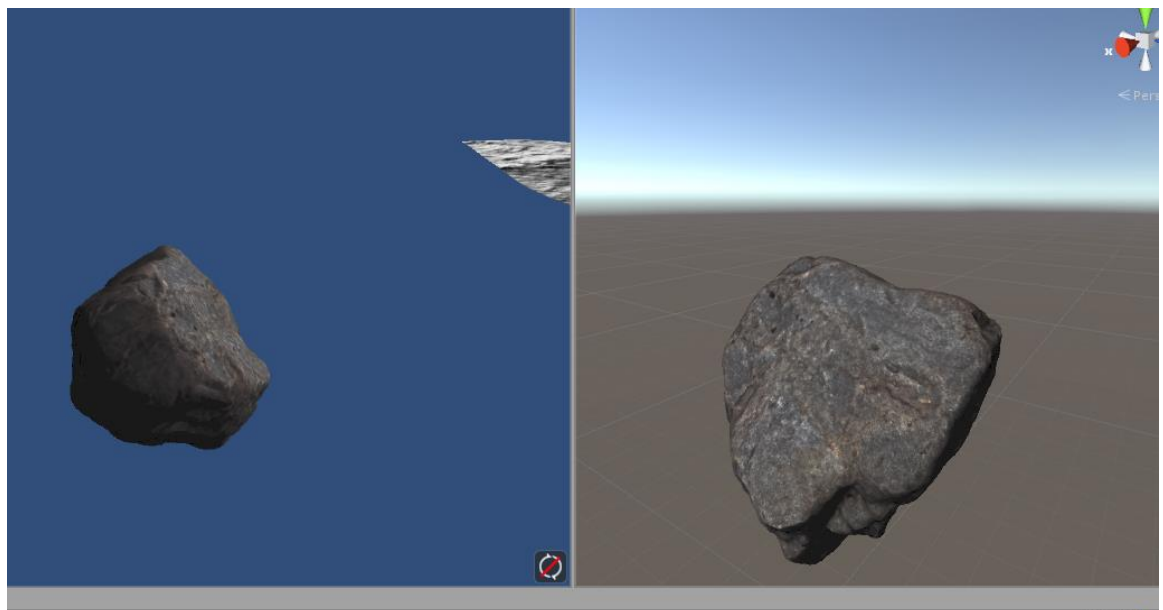


1、雪の積もり

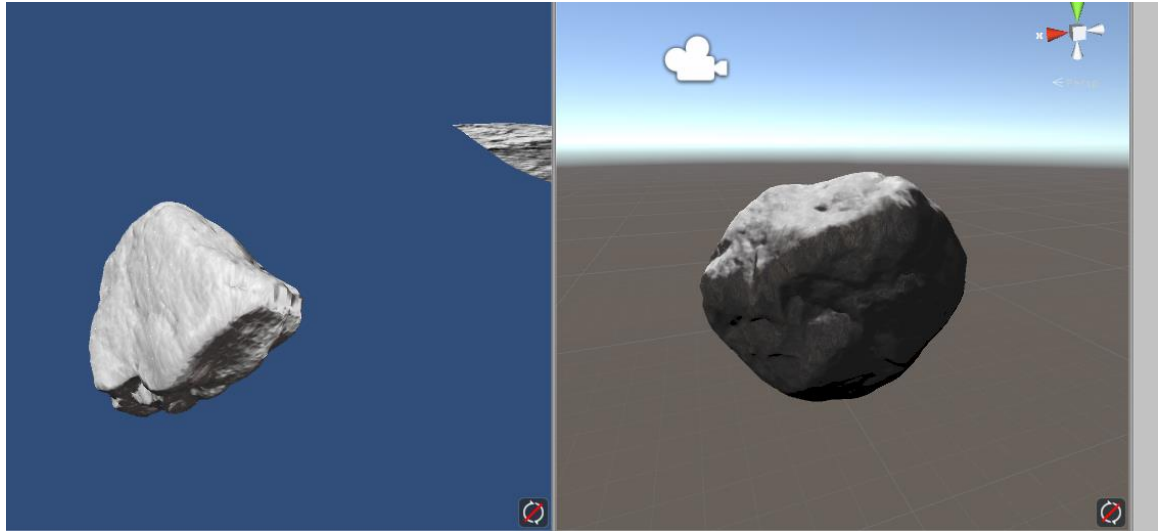
- オブジェクトの頂点位置（**position**）を改変して、雪のマテリアルを混合します。



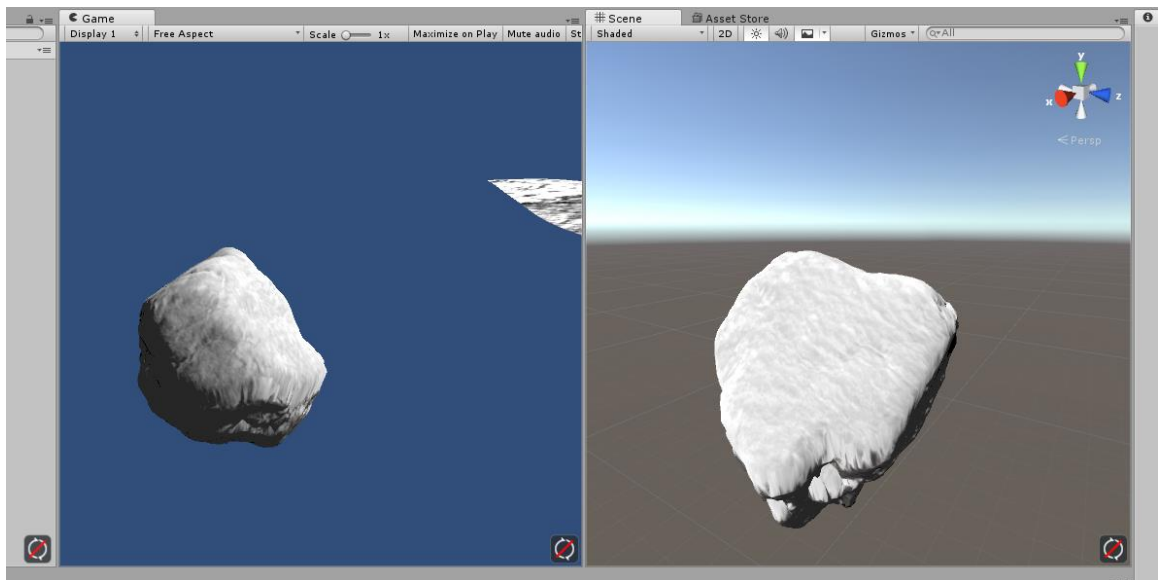
Original Rock



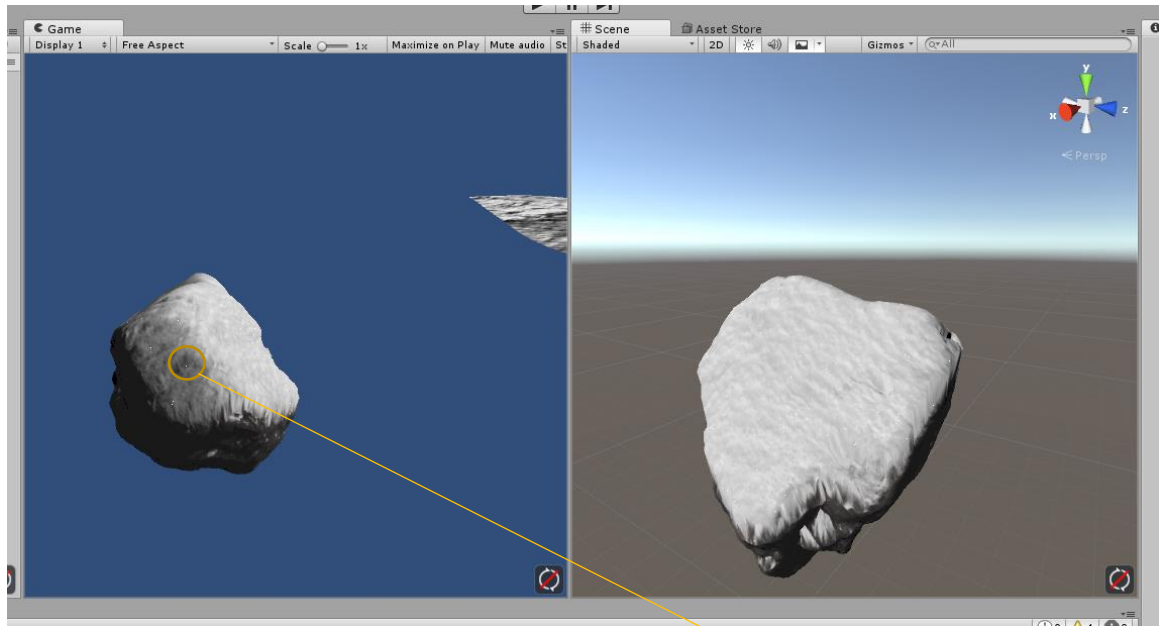
Rock with normal map



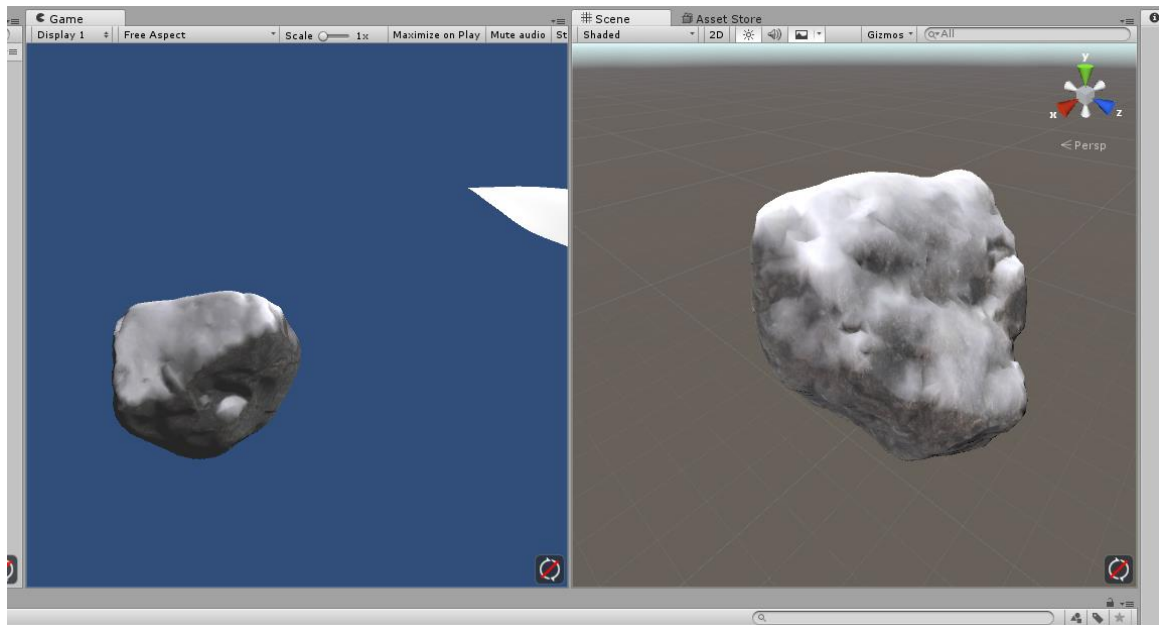
Rock snow with normal map



Rock with blended snow normal

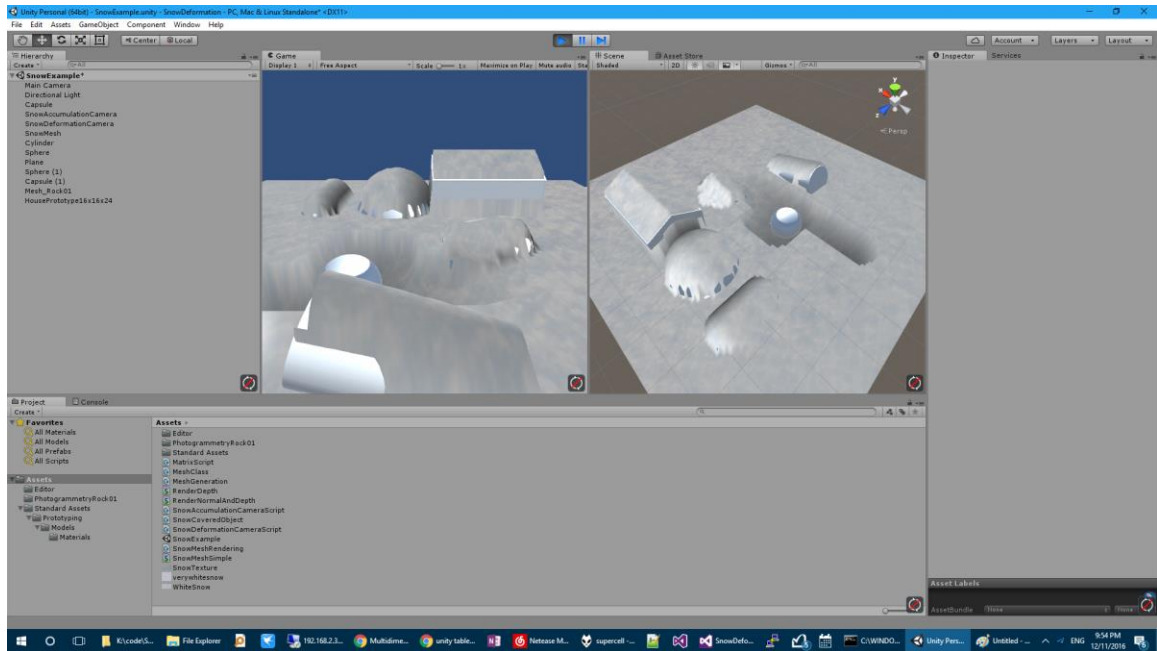


Rock with blended snow normal and add sparkle



Different angle and snow parameter

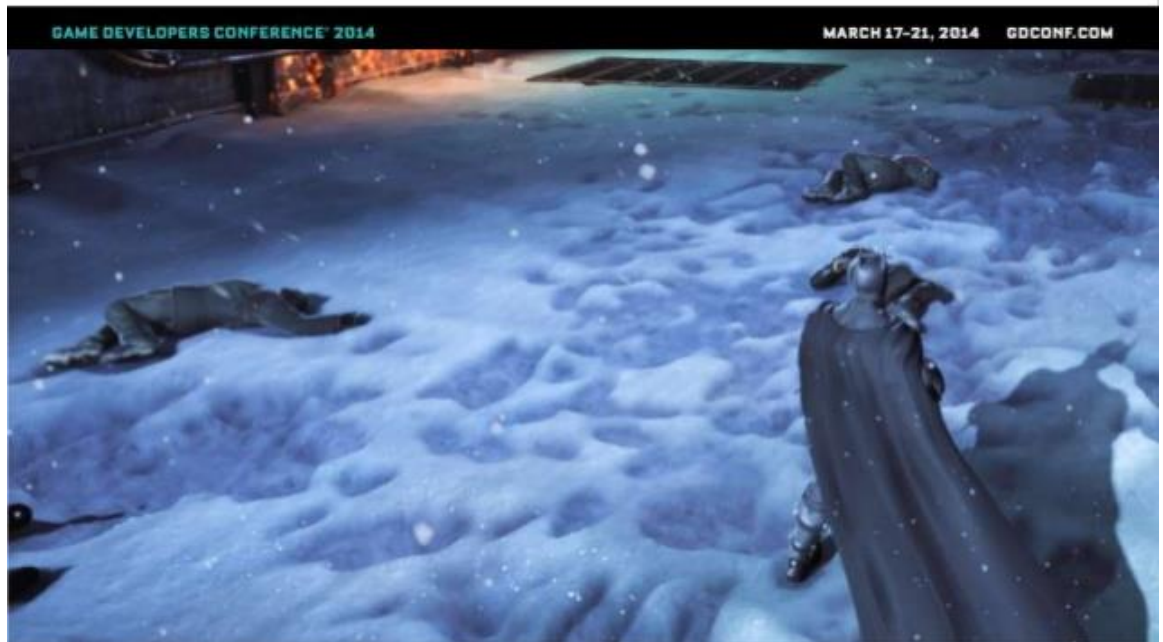
- heigh map をレンダリングして、雪の mesh を生成します。



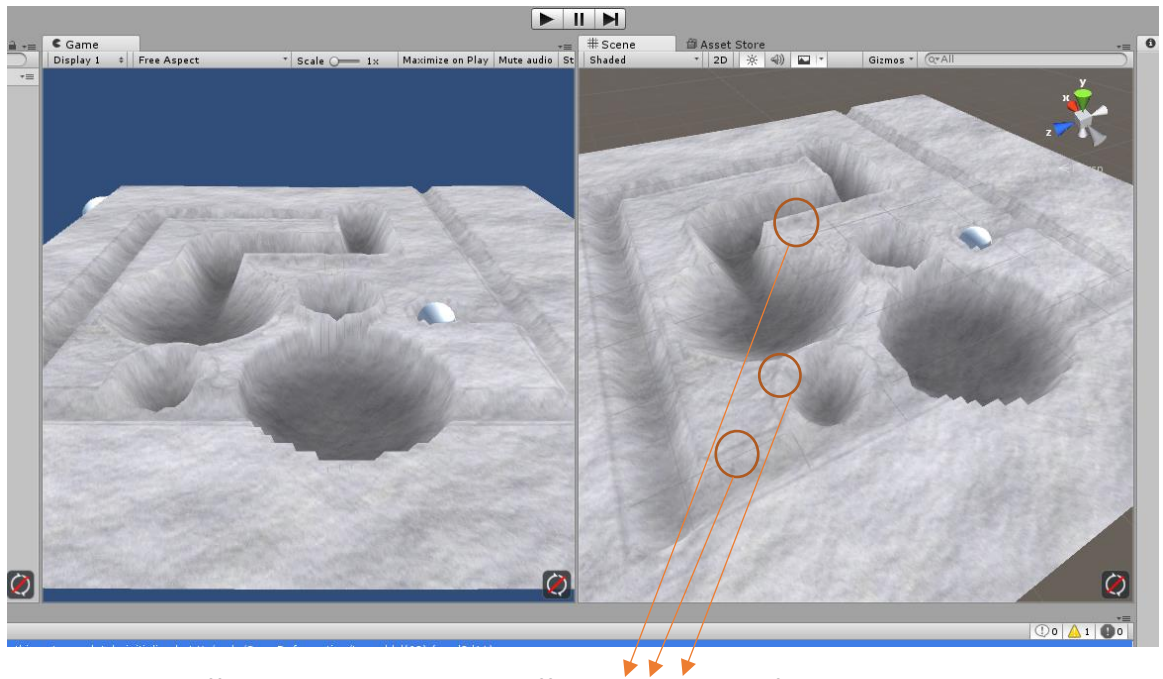
2、雪の上に、オブジェクトを移動して、トレイルを作ります。

- 参考のゲームは： Rise of the Tomb Raider; Batman: Arkham Origins

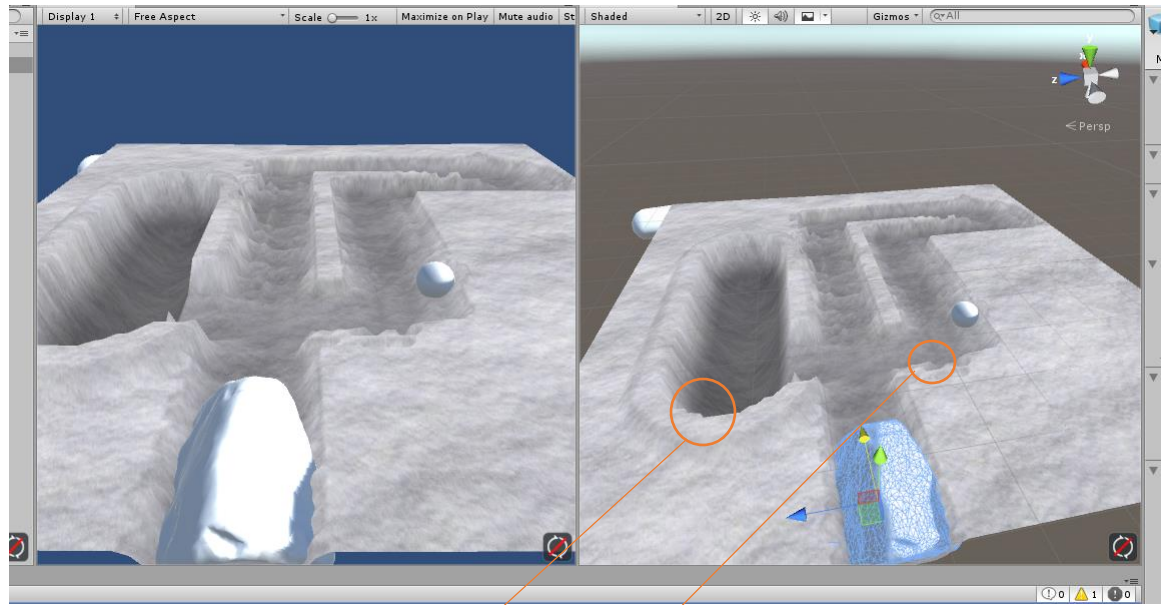




- 生成した mesh で、雪が変形するとトレイルを作ります。



Different parameter results different trials and deformation



With trails and without tails

3、雪のレンダリング

- 物理ベースレンダリング を作ります。
- [オーレン・ネイヤー反射](#)と [Cook-Torrance shading model](#) を実装します。
- いま色々なパラメーターを試して、雪の質感を作ります。以下は実例です。

