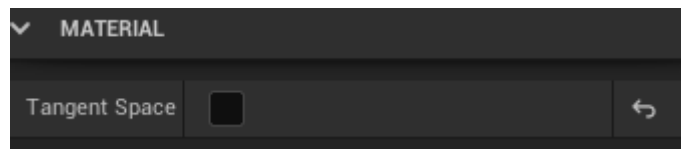


目标效果：

- 吉卜力风格的草地，多种颜色混合。
- 顶点风力运动。

制作过程：

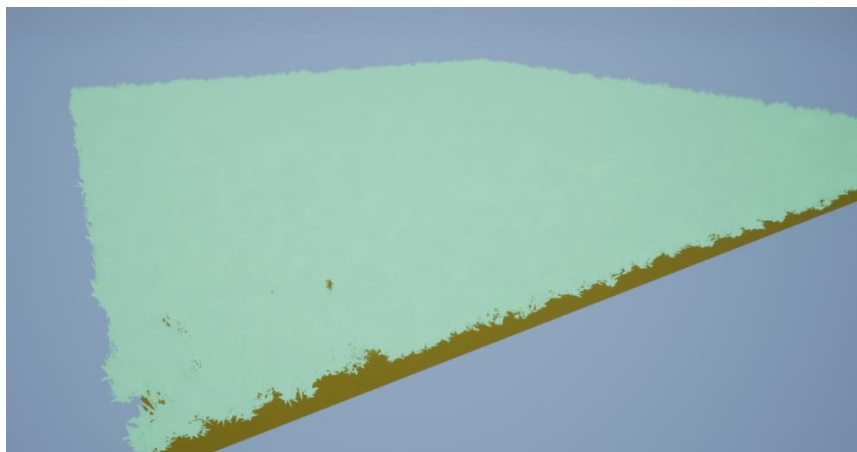
- 在材质中关闭切线空间法线，这样 normal 就是接收世界空间法线。



- 将一个 0, 0, 1 的值连入 Normal, 同时关掉阴影，让草变得干净。



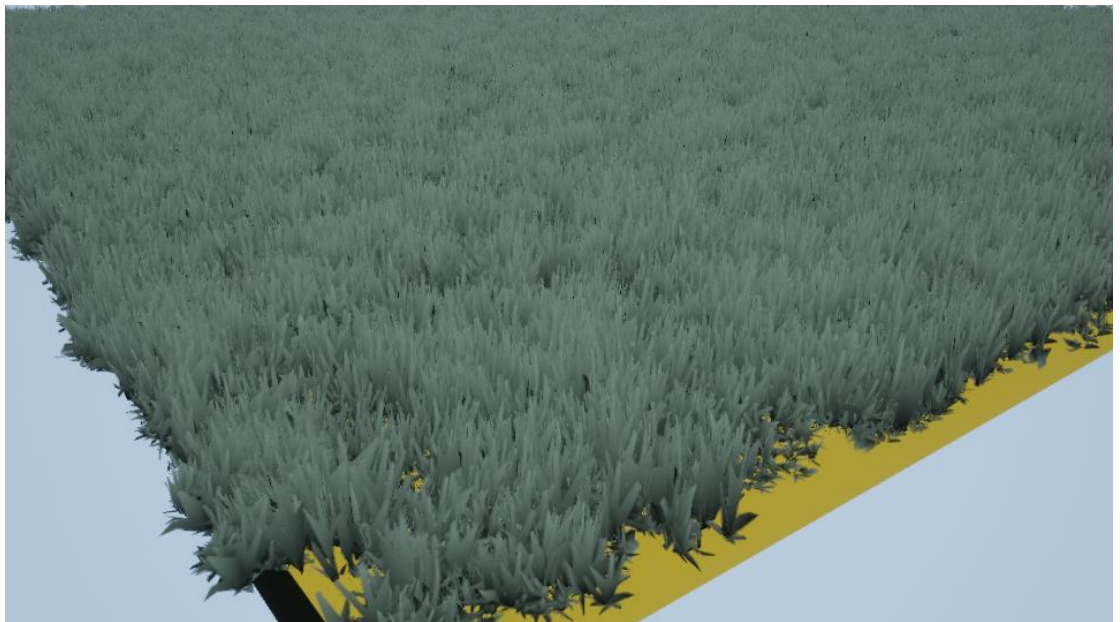
- 效果：



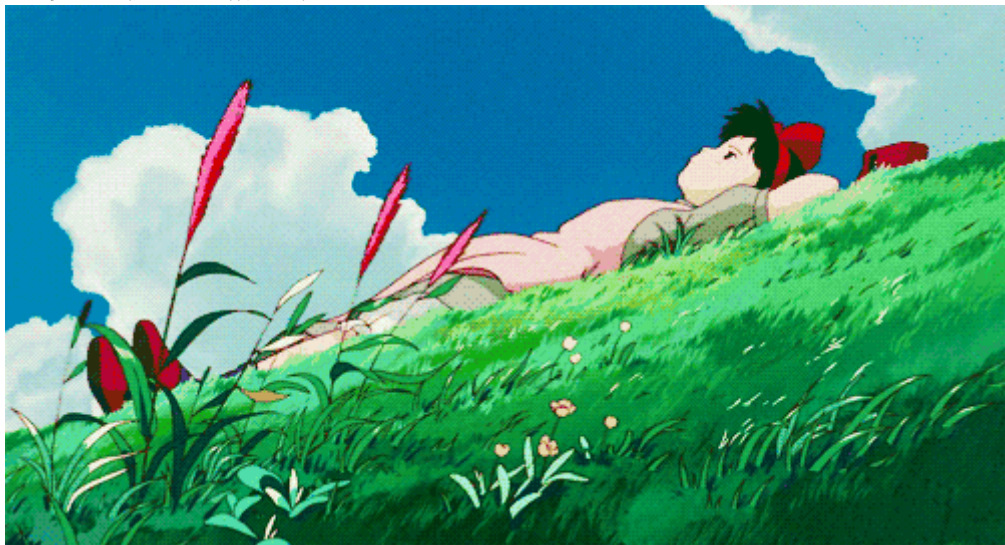
- 可以看到草太平了，通过在根部加一个深色的渐变来得到一个假阴影效果。
- 利用 uv 的 v 方向来做一个从下到上的渐变效果，需要草模型的 UV 延方向排开。



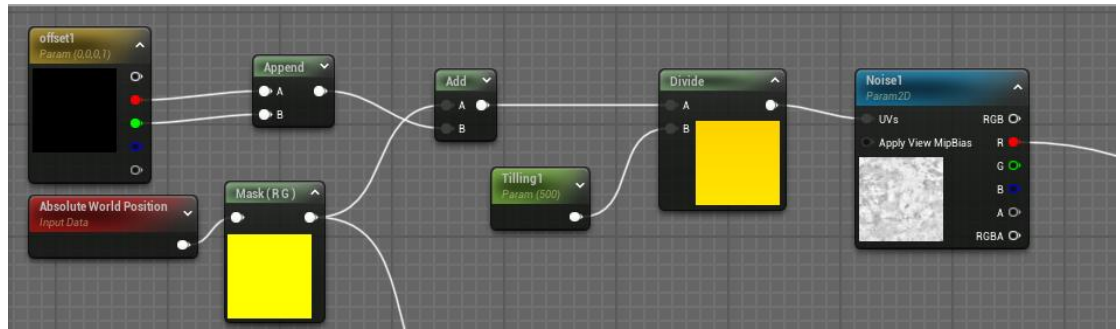
- 这个 Gradient mask 乘上草的颜色，就得到了一个假阴影效果。



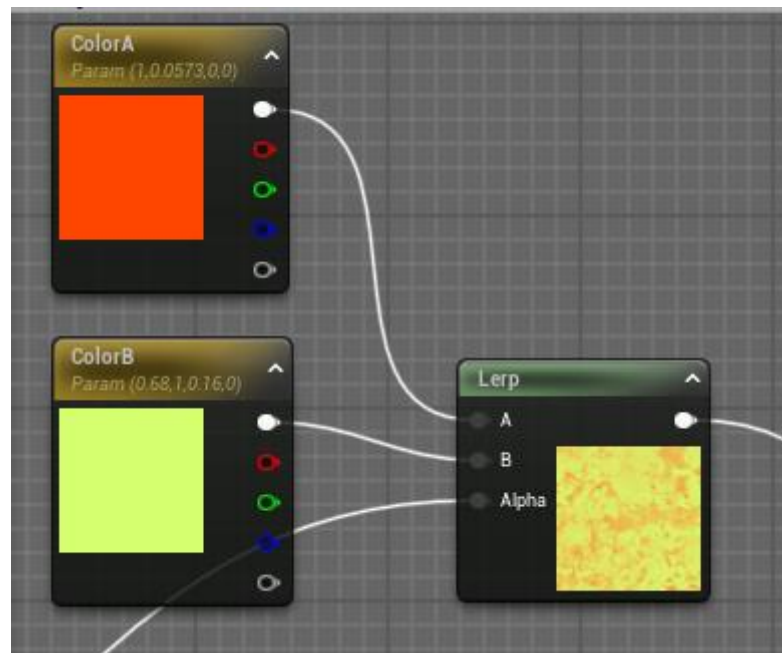
- 参考吉卜力的风格，草地需要更多的颜色变化。



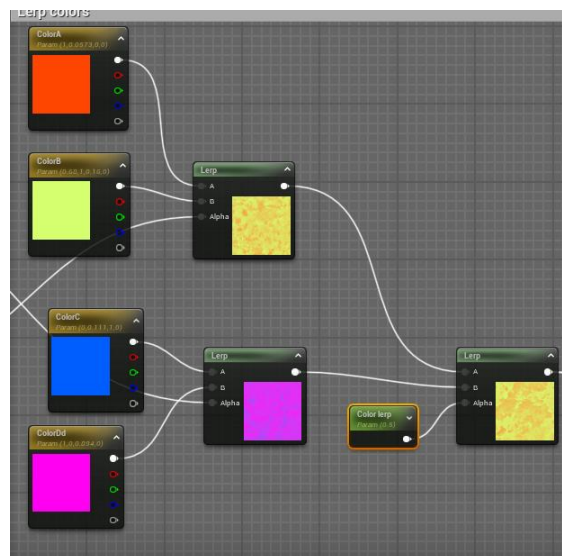
- 用世界空间坐标来采样一张 noise，通过参数来控制一下偏移和 tile。



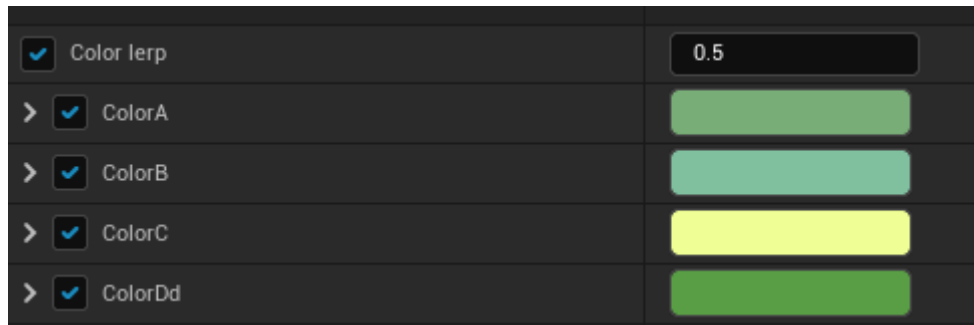
- 将两个颜色用采样的 noise 进行混合。



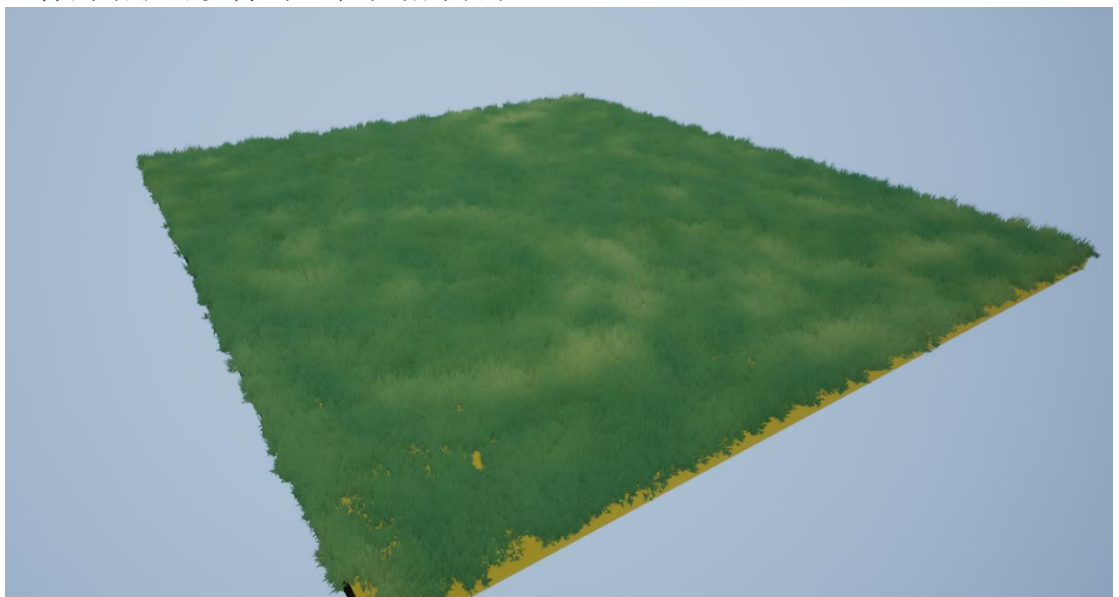
- 采样两次这个 noise，不同的 tile 参数，不同的颜色，最后再混合到一起。



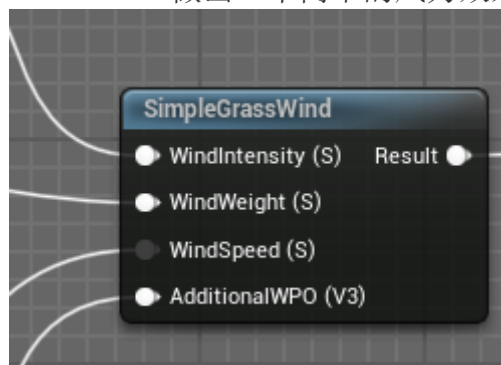
- 颜色的话根据参考图来的话有一个深一点的绿色，一个浅一点的绿色，
- 一个偏蓝的绿色和一个偏黄的绿色。



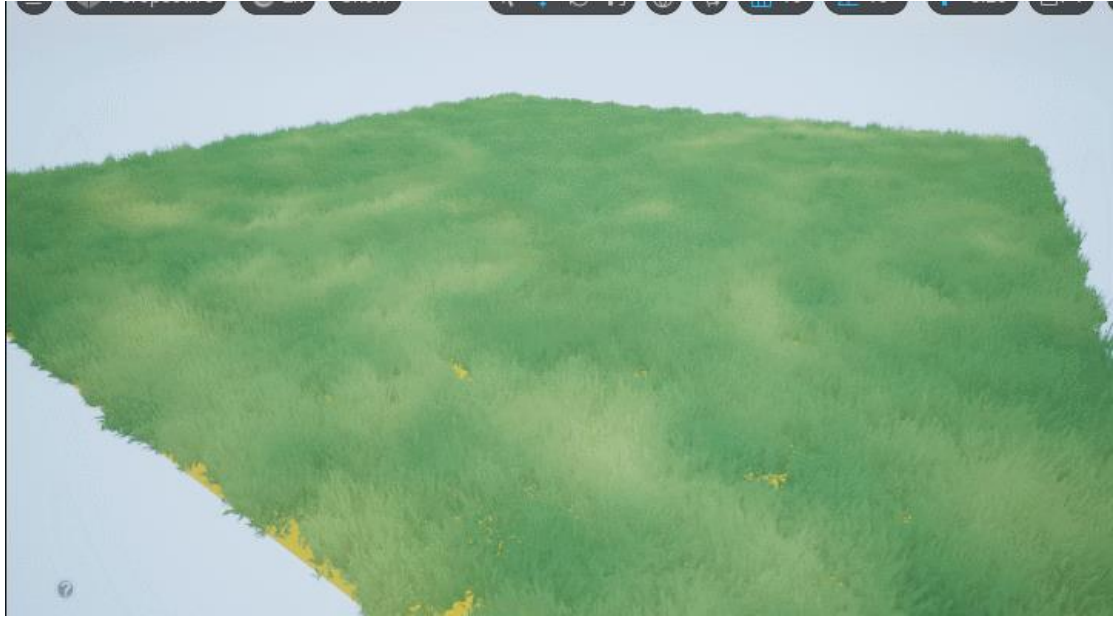
- 这样的话就可以得到一个不错的效果。



- 利用自带的 SimpleGrassWind 做出一个简单的风力效果。



- 最后的效果。



- Unity 中实现方法相同，不过是使用的代码。