

Blok 4 | Shaders

Na onderzoek gedaan te hebben, wou ik aan de gang gaan met shaders die de “natuur” in de environment zouden kunnen beïnvloeden. Uiteindelijk heb ik gekozen voor sneeuw nadat ik bij deze blog terecht was gekomen:

<http://wacki.me/blog/2017/01/dynamic-snow-sand-shader-for-unity/>

Ik heb zelf geprobeerd met shaders aan de gang te gaan en sneeuw dat terugkeert te creëren maar uiteindelijk toch een tutorial van peer play gevolgd om dit voor elkaar te krijgen. Het was de bedoeling om een kerstgevoel op te brengen in de scène, met sneeuw particles en omgeving in kerstsfeer. Je kan met pijltjestoets rondrijden in de scene om zo een idee te krijgen van de shaders.

Hier de link naar het filmpje: <https://youtu.be/7pBSBp7odss>

