

杂项

1. shader环境设置(Enviroment Shader Property)

1. 自定义高光方向：通过多一盏灯，控制高光方向。那盏灯只指示方向，不Enable

2. Enable Transition：废弃了。别用。

3. 雷光：使用动画曲线控制打雷。

1. 开关

2. duration：周期

3. curve：打雷动画，曲线控制强度

4. 打雷颜色

5. 打雷强度