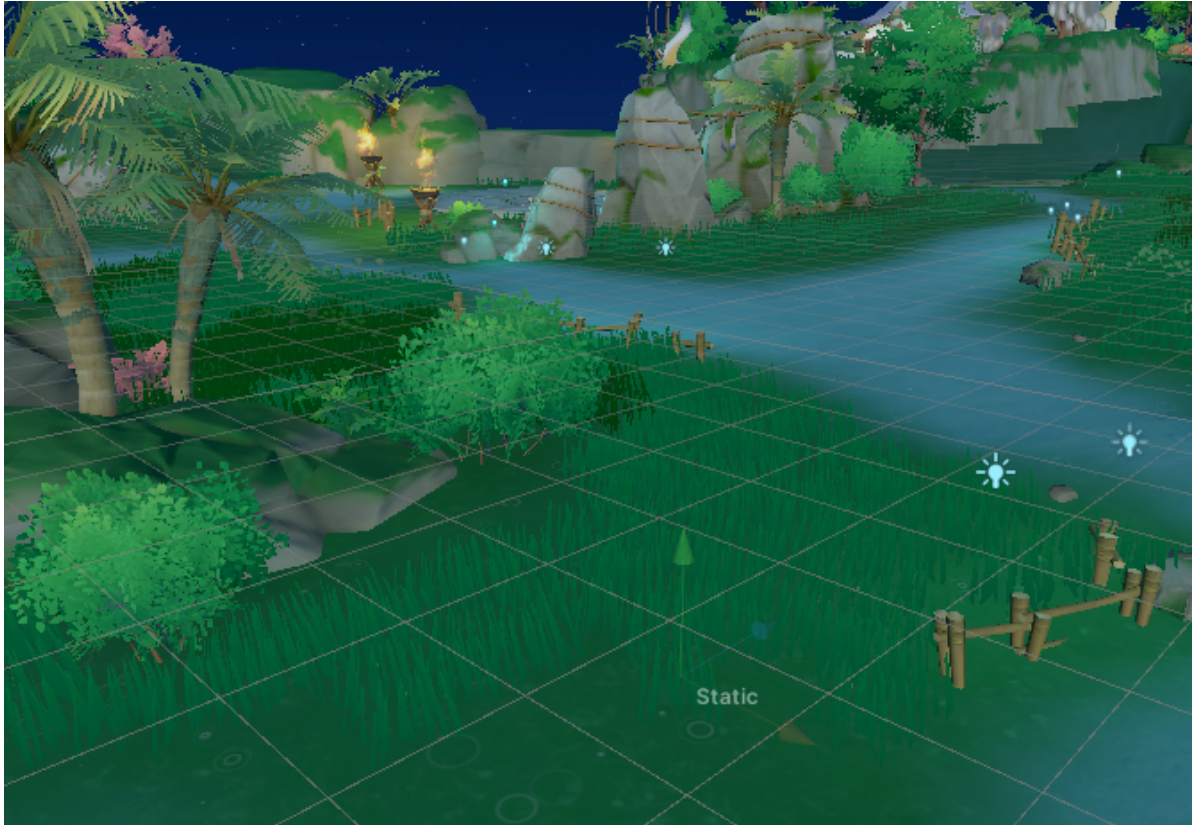


Grass

背景

历史遗留产物,我只简单介绍一下。效果和性能更好的草请参考[UnityURP-MobileDrawMeshInstancedIndirectExample](#)。后来又没时间改动它了

效果展示



参数说明

1. 草的颜色
 1. 草纹理
 2. 颜色
 3. 透明度裁剪阈值
2. 环境光 环境光开关
3. 风
 1. 风速: 草摆动速度
 2. 风强: 草摆动幅度
4. 交互
 1. 弯曲强度
 2. 弯曲系数
5. 麦浪 (麦浪的摆动是自身摆动, 与风不相关)
 1. 开启麦浪
 2. 麦浪噪声
 3. 麦浪颜色

- 4. 麦浪摆动速度
- 5. 摆动强度
- 6. 根部固定系数: 避免根部跟着摆动
- 7. 摆动角度: 摆动的角度偏转
- 8. 渐变: 麦尖到根部的渐变
- 9. 开始距离 麦浪的开始距离(视角方向)
- 10. 结束距离 麦浪的解释距离(视角方向)
- 6. 阴影颜色
- 7. 伪光
 - 1. 伪光开关
 - 2. 伪光方向向量
 - 3. 伪光颜色
- 8. 雷光强度

技术简介

- 1. 传统的十字面片草
- 2. 有跟随风的摆动和麦浪的摆动
- 3. 麦浪效果