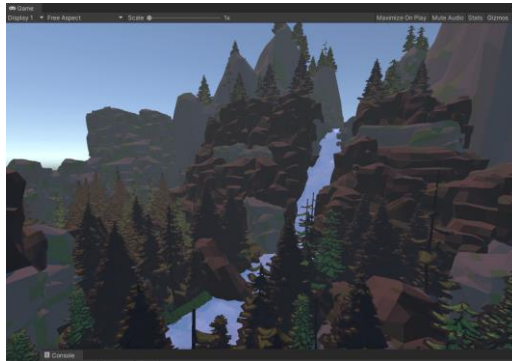


游戏引擎原理与实践 第六次作业 图形与渲染（二）

深互动媒体硕 20 鄢磊 2020214426

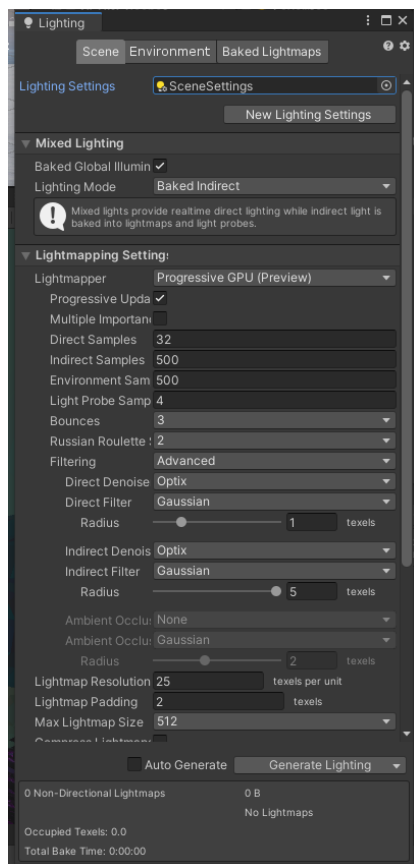
场景采用了 Asset store 中免费的 Low Poly Free Vegetation Kit 的实例场景，其场景渲染图如下。



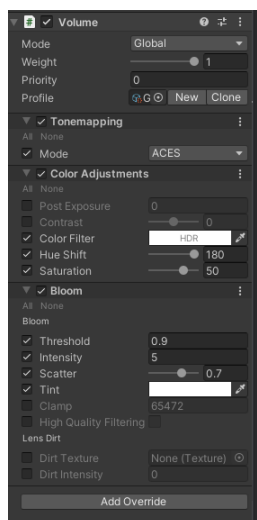
希望通过改动各种参数，让场景呈现出魔幻森林的感觉，森林大概呈现蓝紫色，水流呈现金黄色，呈现出奇幻的感觉。

改动：

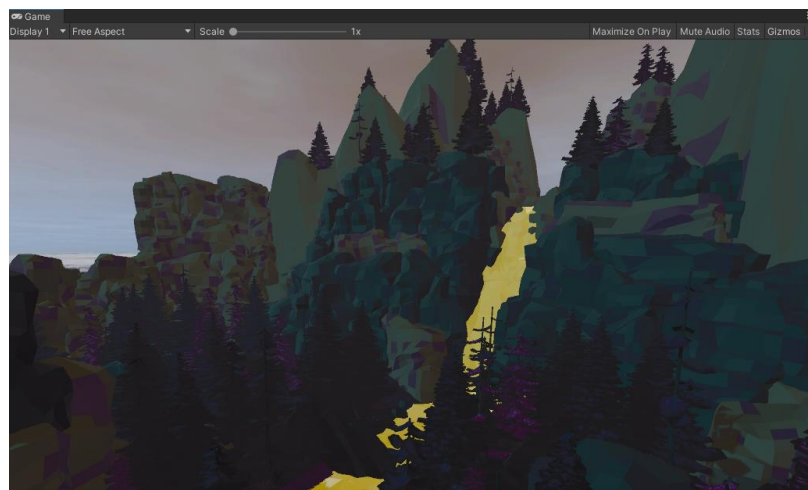
1. 更换了天空盒。
2. 将河道的材质增加了 emission 量,为之后的 bloom 做准备。
3. 光照采用 baked global illumination.如图设置。



4. 所有光源的采用软阴影。
5. 利用后处理。参数设置如下：



最终效果如下



呈现出“魔幻森林”的感觉。可执行文件在 build 目录中， 按键切换场景， 场景的光照随时间变换。