

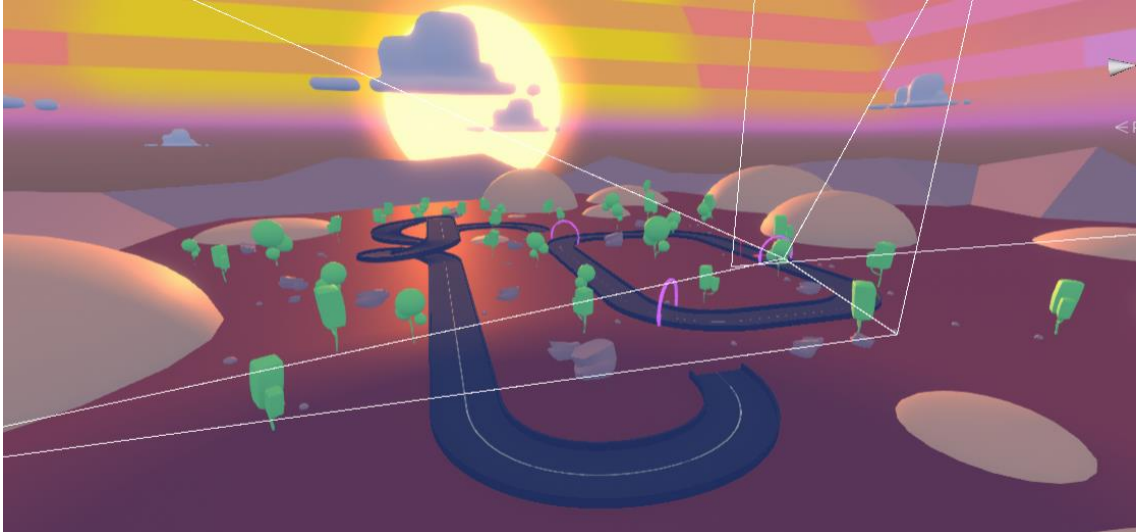
场景作业说明

彭婷玉 2020214431

1. 场景模型修改

对原卡丁车场景中的模型、材质进行了替换。

- 原场景



- 新场景最终效果

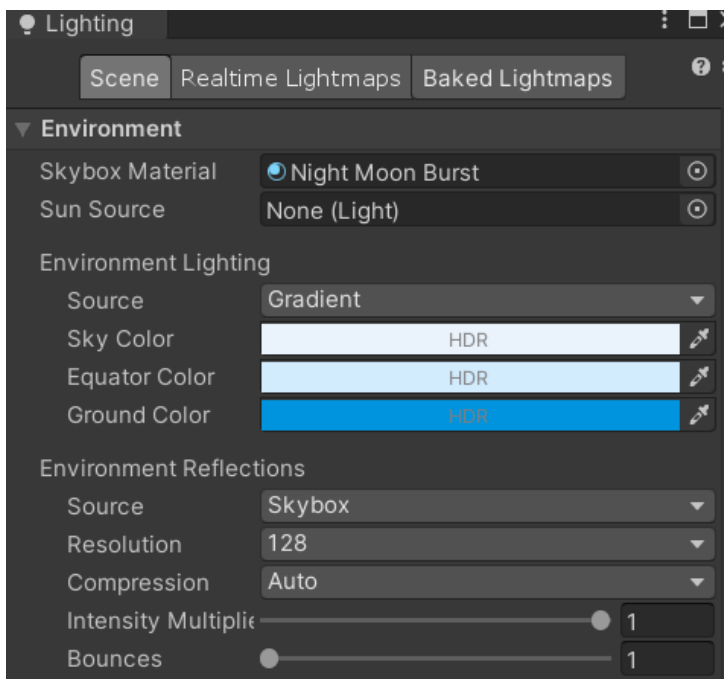


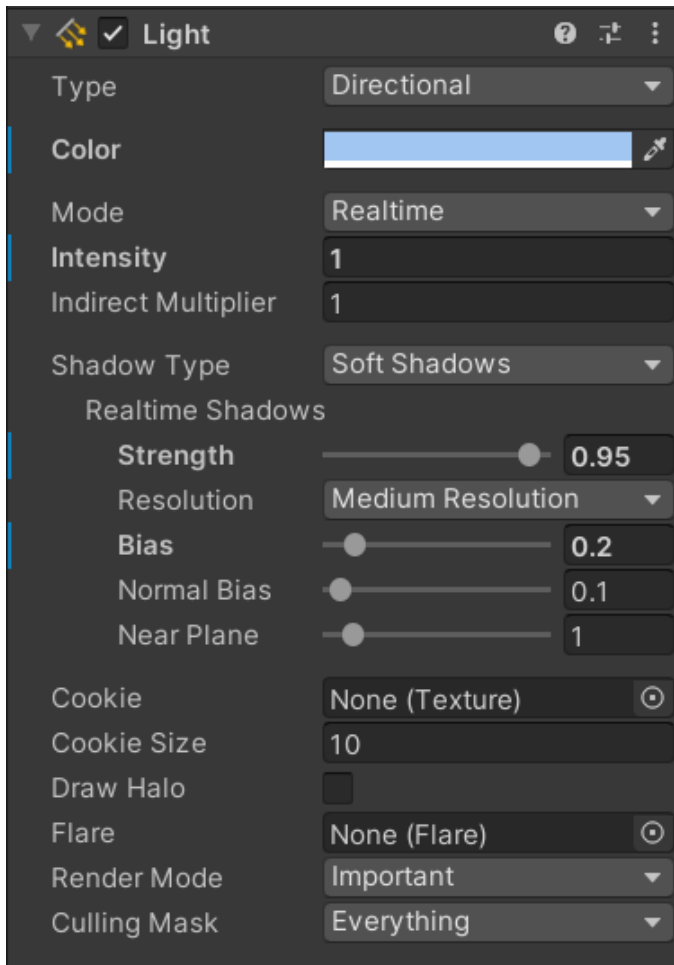
2. 光照和阴影

- 更换了更符合场景氛围的天空盒
- 调整了 DirectionalLight 和月亮、出发线、旗和路灯中的发光材质参数，由于我想做一个偏万圣节气氛的场景，所以在发光材质上选择了偏黄或橙的颜色，在 DirectionalLight 上选择了偏蓝紫色光。
- 选择软阴影营造更真实的效果



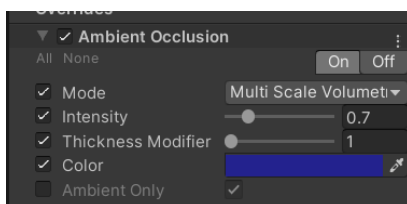
上面两图可以看出软阴影的具体效果， 以下是光照和阴影的具体参数：



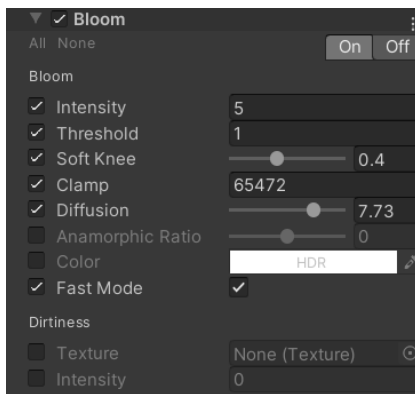


3. 后处理

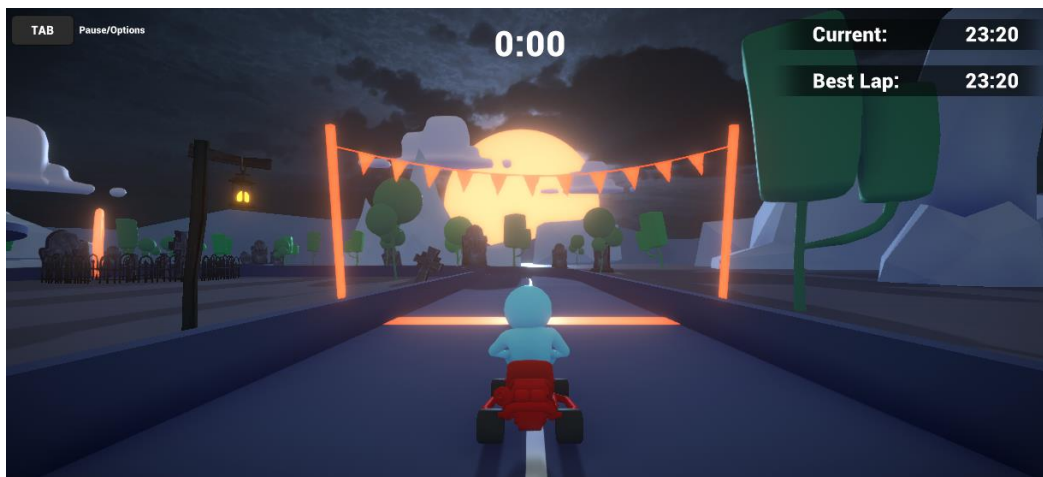
- Ambient Occlusion: 提高类似于墙角夹缝处的场景真实性，如场景中的赛车轨道的两侧部分和多个石头、山体的叠加处



- Bloom: 调整辉光, 模拟光晕的效果



- Vignette: 使用暗角增加场景的镜头感

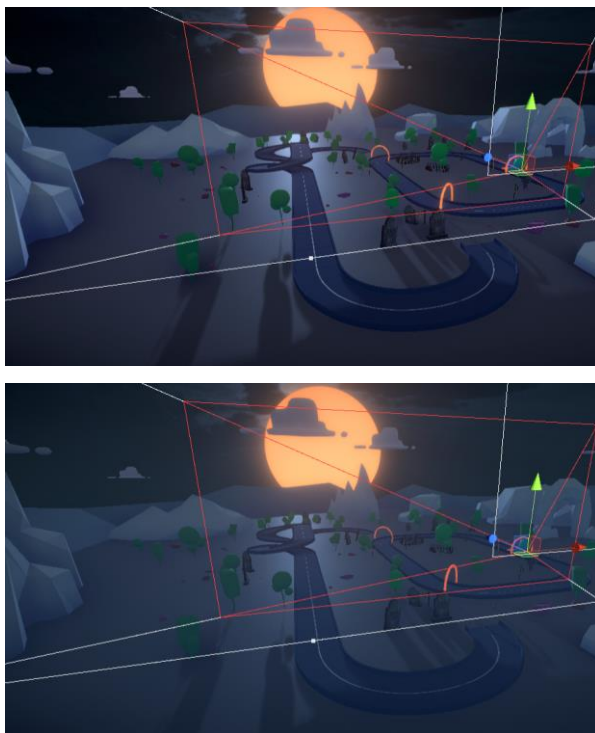


- Color Grading: 调整场景中的颜色效果，主要用到了曲线和 Lift, Gamma, Gain 三个参数。



4. Aura2

使用 Aura2 包为场景增加雾效的效果对比如下



以下是运行场景的截图展示：

