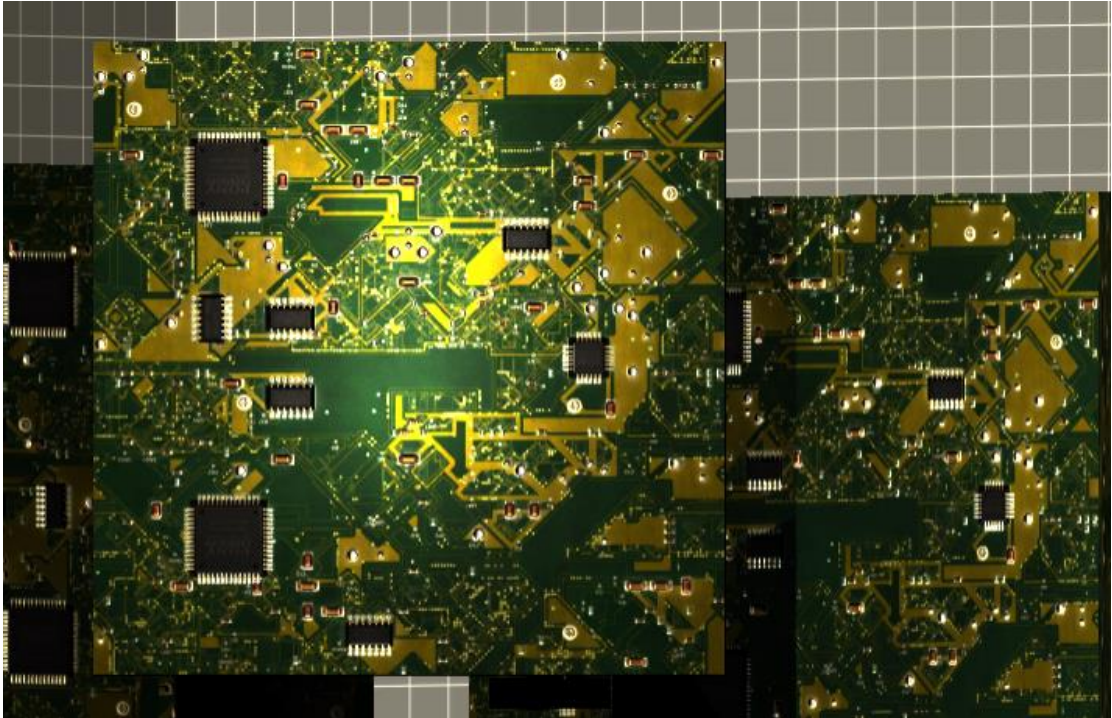


引擎作业 5

彭婷玉 2020214431

一、 材质系统实践

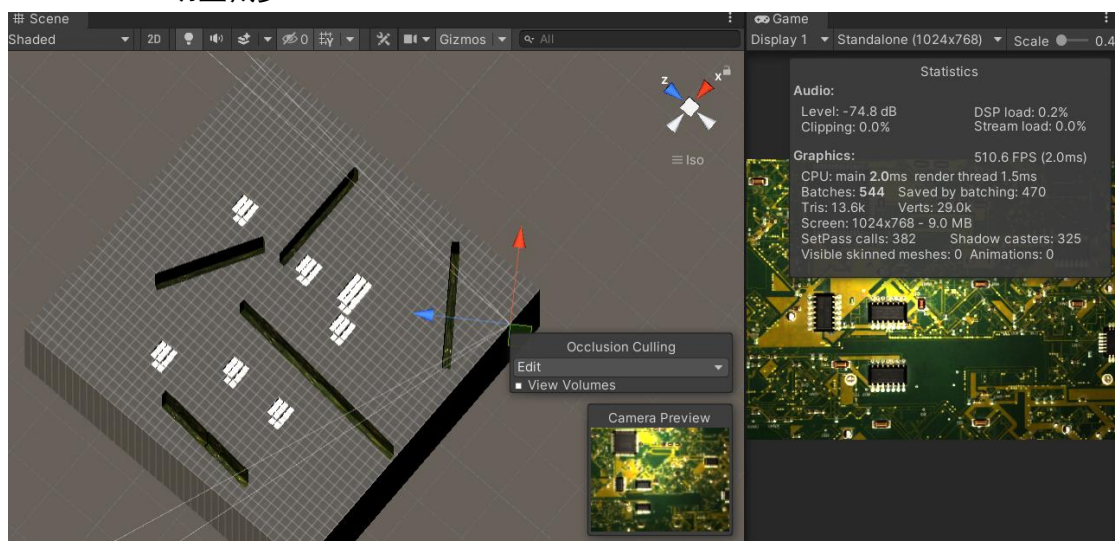
利用提供的贴图创建了 CircuitBoard 材质，效果如图。

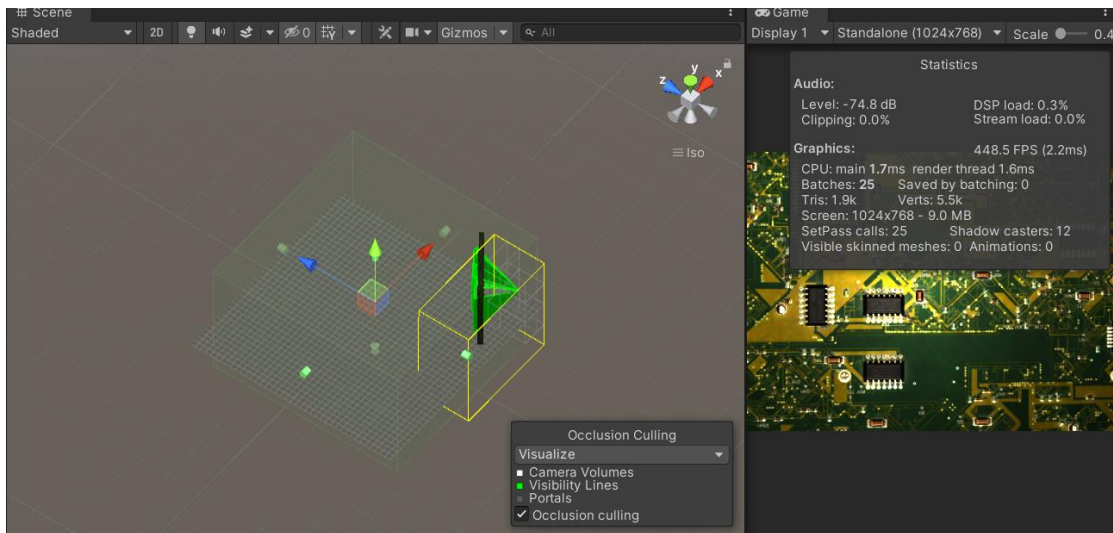


二、 遮挡剔除实践

整体效果对比可参考作业中的视频部分。由于视锥剔除在 Unity 中是自动开启的，所以下面将直接说明遮挡剔除设置和调整烘焙参数的部分。

- 开启遮挡剔除的前后对比：场景中对遮挡效果有直显示，同时 Statistics 中的 Batches 明显减少





● 设置步骤：

1. 设置遮挡物和被遮挡物：在 homework 场景中所有的电路板为遮挡物，其余白色方块群为被遮挡物，分别设置为 Occluder Static 和 Occludee Static
2. 在 Window > Rendering 打开 Occlusion Culling Window，对场景进行 Bake
3. Bake 完成后在 Occlusion Culling 窗口中选则 Visualize，打开 Occlusion culling，移动相机进行观察。
4. 设置 Occlusion Area 并调整 Bake 参数：
 - 首次 Bake 时，使用的参数为 Smallest Occluder = 1、Smallest Hole = 0.25、Backface Threshold = 100，Bake 出的 Occlusion data size 为 144.9KB
 - 调整参数 Smallest Occluder = 2 后再次进行 Bake，得到的 Occlusion data size 为 49.8KB

