# PowerWater参数说明

### FresnelColor

\_Color1 : 近处颜色

\_Color2:远处颜色

### Main

Texture : 水面主纹理

Normal

NormalMap : 用于控制扰动高光的法线图

\_NormalScale : 法线系数

\_NormalSpeed : 法线uv偏移的速度

NormalTiling : 法线uv平铺

### Wave

波动,需要mesh的密度足够,建议使用powerwater自带的plane.

ApplyGerstnerWaveOn : 叠加gerstner波动,默认是value波动

WaveDir :

gerstner波动方向 (Xy为方向, z 陡峭度,,w为波长)

\_WaveDirNoiseScale :

Gerstner波动叠加随机值

WaveTiling : value波的平铺

\_WaveScale : value波系数

\_WaveSpeed : value波速度

\_WaveStrength : value波的整体系统

### Wave Noise

控制value noise曲线宽窄

\_WaveNoiseMin : value noise的最小值

\_WaveNoiseMax : value noise最大值

### Wave Crest Color

波峰颜色宽窄

\_WaveCrestMin : 波峰色最小值

\_WaveCrestMax : 波峰色最大值

### PBR Mask

Pbr光照基础参数

\_PBRMask : Metallic:R,Smoothness:G,Occlusion:B

\_Metallic : 金属度系数

\_Smoothness : 平滑度系数

\_Occlusion : 表面遮挡系统

### Depth

控制水面像素深浅颜色

\_Depth : 水面深度比较值

\_DepthColor : 深水颜色

\_ShallowColor : 潜水颜色

最终的水面颜色公式: Lerp(depthColor,shallowColor,水面深度 – 水底深度 – 比较值)

# Env

### Refraction

\_RefractionIntensity : 折射混乱度

### Reflection

\_ReflectionCubemap : 反射用ibl

\_ReflectDirOffset : 反射向量偏移

\_ReflectionIndentity : 反射结果系数

# FoamAndCaustics

\_FoamTex : 泡沫用图

SeaSideDepth

处于水边的深度值,越靠近水边越透明

### Foam

\_FoamDepth

X : 泡沫层的深度值

(Yz) : 控制泡沫边界宽窄

\_FoamSpeed : 泡沫平移速度

### Caustics

水底的焦散,焦散讲采样foamTex.

\_CausticsDepth :

X : 焦散的深度值

Yz : 焦散边界的宽窄

\_CausticsIntensity : 系数

\_CausticsSpeed : 速度

\_CausticsTiling : 焦散uv平铺

### Sun And Eye

FixedViewOn : 固定视点的位置,默认使用摄影机的位置

ViewPosition : 视点的位置