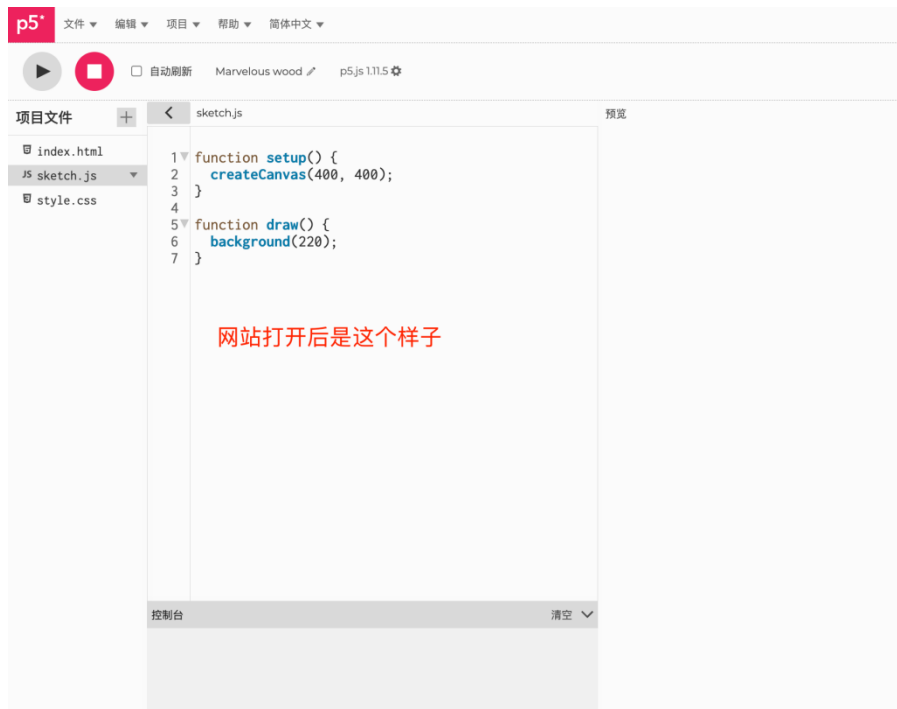


交互流沙代码 操作步骤

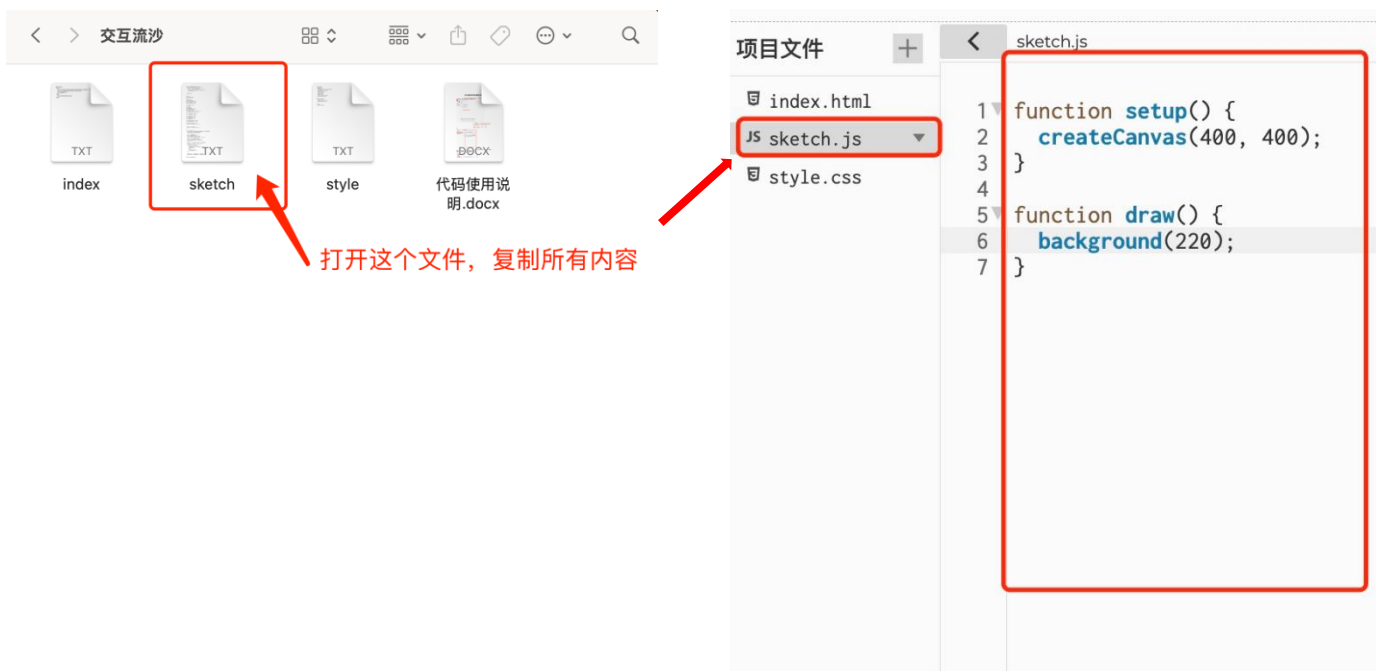
注意事项：

- 1、浏览器需要同意给摄像头授权
- 2、刚开始运行画面会卡，是因为模型在加载，如果你的网络有问题模型加载不出，可以先试试鼠标交互。
- 3、有些浏览器打开画面可能会卡顿，建议浏览器：Safari、Edge、Chrome

步骤：1.打开网站：<https://editor.p5js.org/>（需要科学上网）



2.打开文件夹里的代码文件，将与名称对应的代码粘贴进网站编辑器（注意看文件名）



3.找到需要修改的参数部分，完成修改后保存并运行。



你可以让 deepseek 等大模型帮你改，也可以参考下面简单的修改意见：

参数 1：修改沙子颜色：在第 258 行：

```
layer.fill(grid[i][j], 255, 255);
```

这里控制了沙子的颜色。用户可以修改第二个和第三个参数（当前都是 255），分别控制颜

色的饱和度和亮度。例如：`layer.fill(grid[i][j], 150, 200);`

参数 2：修改颜色变化速度：在第 18 行附近

```
const colorSpeed = 0.8;
```

这个参数控制颜色变化的速度。用户可以修改这个数值，例如改为 2.0 会使颜色变化更快，改为 0.2 会使颜色变化更慢。这是一个非常简单的修改，但效果非常明显，因为它会直接影响整个沙子流动时的颜色变化感觉。

参数 3：修改沙子粒子大小：第 15 行

```
let w = 5;
```

控制沙子粒子的大小。数值越大沙子粒子越大，数值越小沙子粒子越小。例如改为 10 会使沙子变得更大，改为 3 会使沙子变得更小，视觉效果变化非常明显。

参数 4: 修改重力大小: 第 22 行

```
let gravity = 0.1;
```

控制沙子下落的速度。增大这个值（如改为 0.3）会使沙子下落更快，减小（如改为 0.05）

会使沙子下落更慢。这个修改也非常简单，但对整个沙子流动的感觉影响很大。

参数 5: 修改沙子生成范围: 第 268 行

```
let matrix = 5;
```

控制每次添加沙子的范围大小。增大这个值会使每次添加更多沙子，覆盖范围更广，减小则

会使添加的沙子更集中。例如改为 10 会产生更广泛的沙子效果，改为 3 会产生更集中的效果。

参数 6: 修改颜色变化幅度: 第 277 行

```
let hueVariation = sin(frameCount * 0.1) * 15;
```

15 控制颜色变化的幅度。增大这个值（如改为 30）会使颜色变化更加丰富多彩，减小（如改为 5）则颜色变化更加平滑细微。