

成片效果



https://www.bilibili.com/video/BV1qAp36JEiF/?share_source=copy_web&vd_source=2f351c10d7761b6ca3eea454b42f5210

我做了什么？

创建好地形，搭建好白盒



编写好地面材质

- 使用了 LandscapeLayer Blend 节点对不同材质进行混合
- 使用了 MatLayerBlend_Standard 对草地和悬崖进行分层

- 为了使不同坡度出现不同的材质使用了 worldAlignedBlend 节点并对 Blend Sharpness (S)和 Blend Bias (S)节点进行调整使坡度的材质对比度和范围更加明显
- 使用了 LandscapeGrass 节点使草的网格体和材质一起输出，并引用了 worldAlignedBlend 节点使斜坡处不会长草



调整了天空球和环境光照



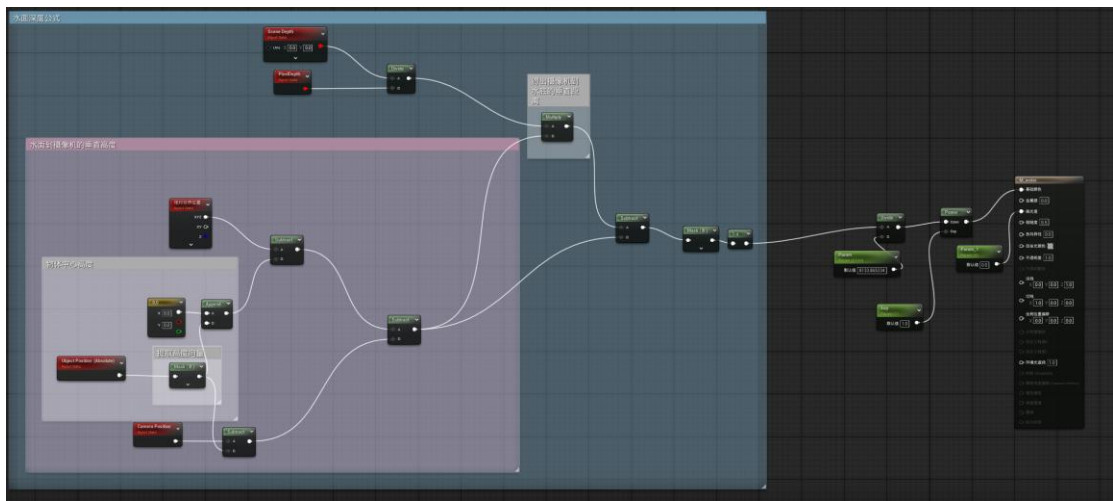
将房子拆分，按顺序依次搭建



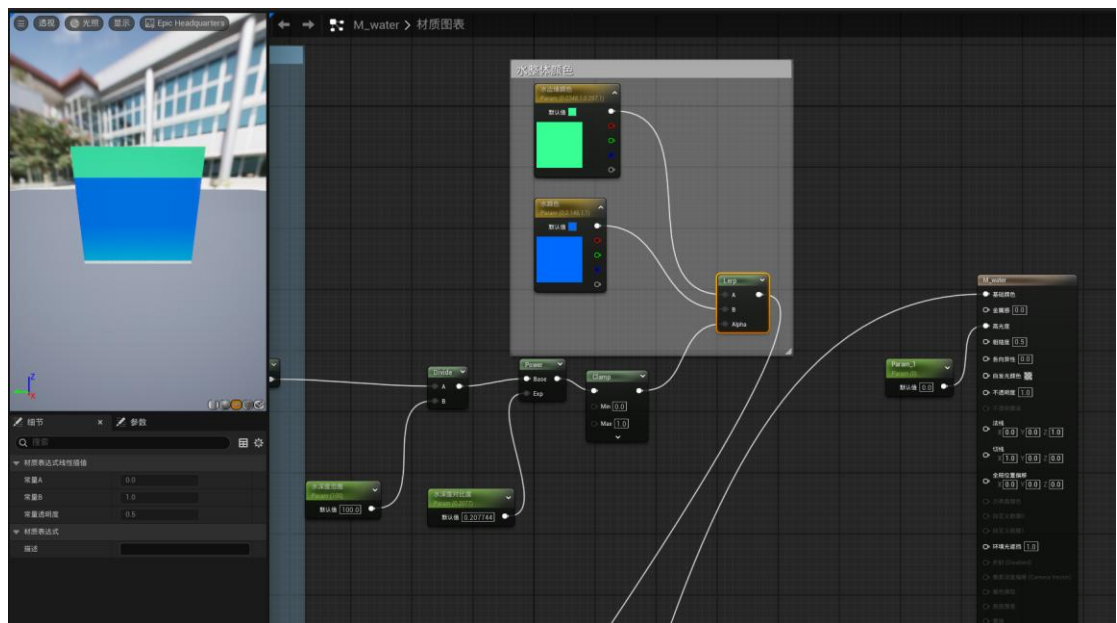
补充了一些场景的细节和植被



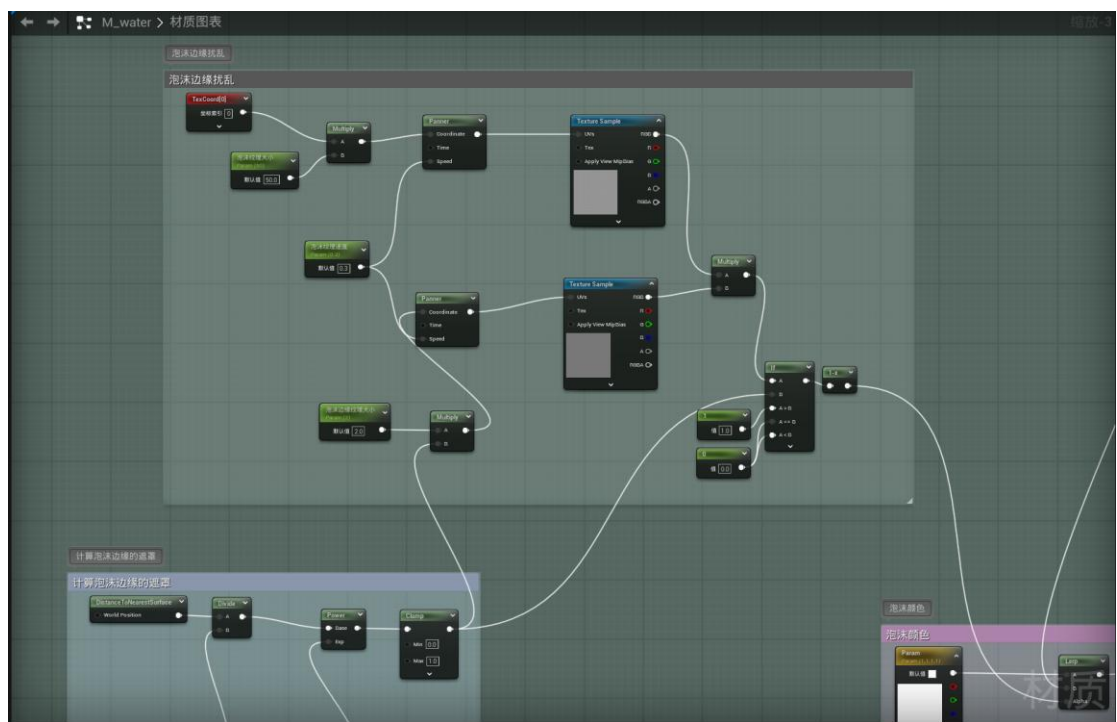
创建水材质



- 使用了 object position 节点加 mask 提取出了物体在水的中心高度
- 使用了 camera position 和绝对世界位置计算出了水面到摄像机的垂直高度
- 使用 scene depth 除以 pixeldepth 的值乘水面到摄像机的垂直高度获得了摄像机到水底的垂直距离

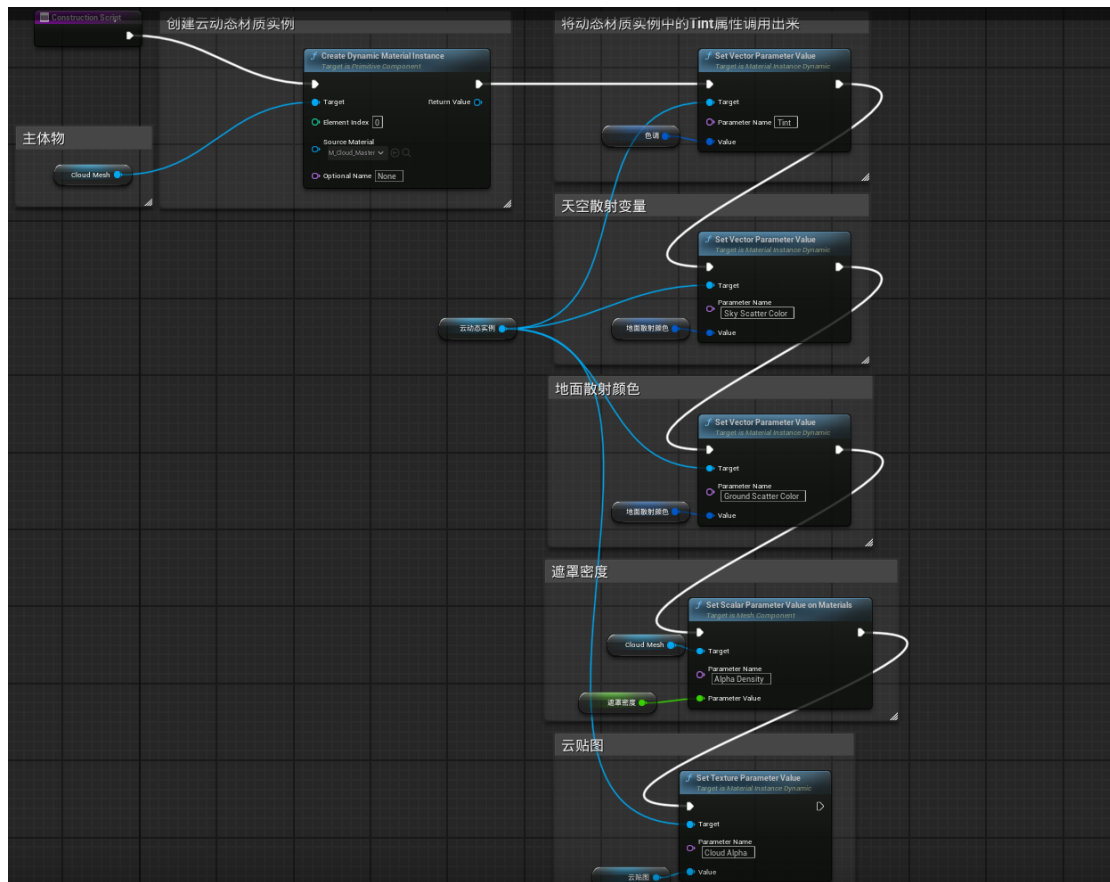


- 使用 lerp 节点调整了水和边缘处的颜色

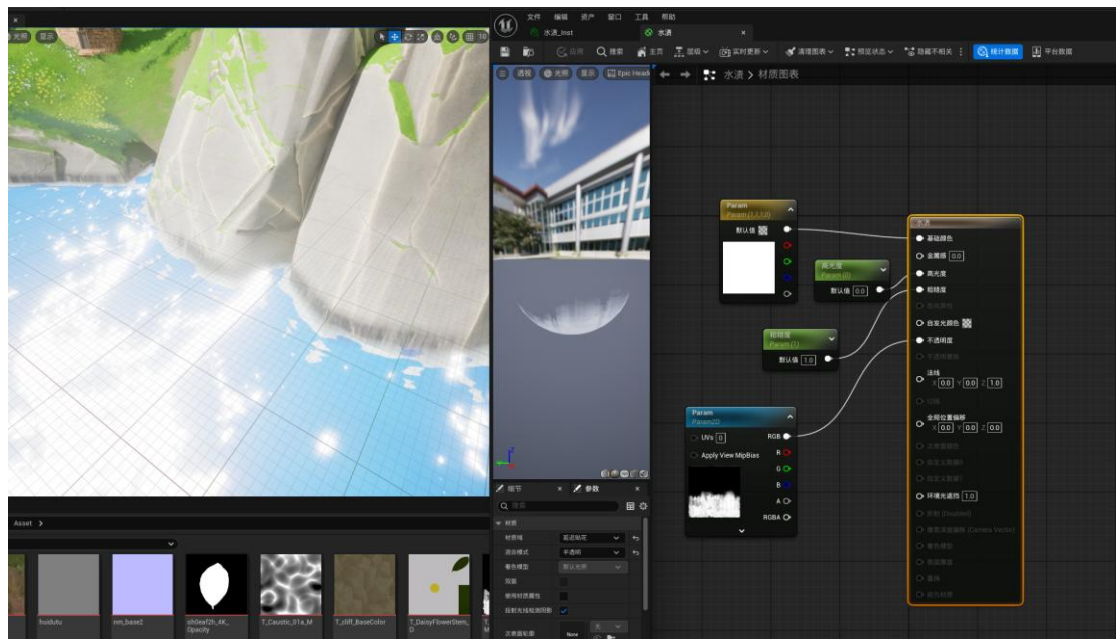


- 添加遮罩让边缘处产生波纹，并且使用 if 节点进行判断，让除了边缘的地方不出现扰动
- 复制了一层扰动贴图，使边缘扰动有层次感

制作云蓝图



- 在 Create Dynamic Material Instance 节点指定网格体的材质球创建动态材质实例
- 调用标量参数向量参数纹理参数创建成变量



- 使用半透明贴花材质创建石头上的水渍
- 使用 CameraShakeBase 蓝图让摄像机出现自然抖动