* **NoiseAtmosphere：**

1. (2015.9.18)Fog : 需要参数near和far和color，之后在pixel shader里根据distance from current point to camera来进行颜色的线性插值(在PS的最后进行插值)。关于开启fog特效有两个BOOL变量，一个是Enabled,另一个是在整个Atmosphere AddToRenderList() 之后才开启(渲染后才关闭)，设置两个BOOL是为了实现当Atmosphere添加到渲染列表且有效之后才开启，因为fog在shader里是集成到原有的计算中，并没有独立出一个tech，所以这个为了实现所有隶属于Atmosphere的东西能在AddToRenderList之后才能画出来。（不然如果只有一个Enabled，就算atmosphere没有被addToRenderList，fog也可能被画出来）
2. (2015.9.18)SkyDome（穹顶）：类内内建VB/IB，用N\_SimpleVertex（因为不需要法线）。不采用NoiseMesh做天空实体原因是sky dome有可能是扁的，不想只能创建球体，所以就copy的createsphere改改来创建sky dome。
3. (2015.9.24)新增SkyBox。材质必须用CubeMap，建议cubemap为正方形，且边长是2的n次方（？？？）。在更新材质之前会检查tex ID的纹理类型（SRV description的dimension会是d3d11\_srv\_dimension\_cube之类的）。在绘制skybox的时候会把skybox的三边长度上传到gpu，用来把skybox映射到单位正方体上。
4. (2015.10.10)在shader里这个有专门的tech，每次画出来都处于最深处，然后depthTest的状态调成是小于等于1.0f深度的就可以通过。
5. (2015.10.10)日了狗，用vs2015的图形调试截屏的时候，截屏函数貌似用到了d3dx11Effect，我的skydome的texture尺寸稍微大了点(4096x4096)，就给我爆炸了= =这bug坑的飞起。