场景见Assets/DreamForestTree/DemoScene.unity

**对场景的处理：**

**1、**将color space设置为linear以达到更真实的光照效果。

**2、**在场景中设置太阳光，类型为平行光源。

（1）调整位置和强度，使得环境光照效果更合理。在Lighting Setting中开启实时全局光照。调整环境光Source设置为Gradient，调整颜色使得场景具有暖色调的环境光。

（2）设置阴影效果为soft shadow，调整strength和bias等参数。

（3）设置镜头光晕，调整color、Brightness参数。

**3、**后处理效果

资源里面包含了几套不同的后处理效果，在Assets/ DreamForestTree/ PostProcessing Profile里，挂到Camera上就可以看效果，对其中Fog, Antialiasing, Ambient Occlusion, Screen Space Reflection, Depth of Field Montion Blur, Eye Adaption, Bloom, Color Grading, Chromatic Aberration, Vignette等参数逐个调试实验效果并做了一些调整:

CamPost0设置了Vignette，模拟相机周围饱和度低的效果，把范围调得比较明显。

CamPost1加了Grain效果，模拟相机的噪点。

CamPost2中加强了环境光遮蔽的效果。

CamPost3中加强了bloom扩散的效果，让场景显得更有梦幻感。

**4、**雾效设置

设置Linear Fog，调整了雾的颜色、Start、End参数。