Sun Fog URP使用文档

## 初始设置：

1. 将路径SodaCraft/SunFog/Shaders中的SunFog.shader配置到Always Included Shaders中(Edit->Project Setting->Graphics)。
2. 在渲染管线文件中开启Depth Texture。
3. 在UPR的Renderer文件中，添加Sun Fog Render Feature。
4. 将SodaCraft/SunFog/Textures中的DitherBlueNoise.png赋予给Render Feature中的Dither Texture。
5. 在场景中创建Volume（右键->Volumes->Global Volume）。
6. 在Volume中添加Sun Fog组件。
7. 开始使用Sun Fog。

|  |  |
| --- | --- |
| 变量名称 | 说明 |
| Fog Density | 雾的密度，控制了雾浓度随距离的变化，通常是一个非常小的数值（比如0.002）。 |
| Fog Strength | 雾的强度，对雾整体的强度进行控制。 |
| Sun Fog Color | 太阳周围的雾的颜色。 |
| Sun Power | 控制了太阳雾的影响范围，数值越大影响范围越小。 |
| Sky Fog Color | 天空的颜色。 |
| Equator Fog Color | 地平线的颜色。 |
| Equator Sharp Power | 控制天空与地平线颜色的过渡。 |
| Start Fog Height | 雾开始变得稀薄的高度，从这里开始，越高的地方雾浓度越低。 |
| End Fog Height | 雾的浓度变成0的高度。 |
| Height Density Power | 控制雾随高度变化的Power曲线。 |
| Thickness | 控制雾的最大厚度，通常是一个大数，如果你希望做一些类似飞出大气层的效果，可以适当减少这个数值。 |

## 控制选项：