

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。

控制选项：

变量名称	说明
Fog Start Distance	雾开始的距离
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。