**LUT**

**LUT What：**

执行每个像素的所有颜色分级步骤工作量很大，我们可以将颜色分级烘焙到查找表中（简称LUT，Look-Up-Table），通过对其采样来转换颜色。

**LUT的格式**

LUT是一种3D纹理，通常为32\*32\*32。LUT是3D纹理，但常规着色器无法渲染到3D纹理。因此我们将2D切片连续放置一排，组合成一个宽的2D纹理来模拟3D纹理。这样LUT纹理的高度等于配置的分辨率，其宽度等于分辨率的平方。

**Log C空间值范围是多少？**

略低于59。