LUT

什么是LUT？

执行每个像素的所有颜色分级步骤是一个很大的工作量，我们虽然可以添加一些只执行某些步骤的变体，但也需要声明大量的关键字。相反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是一种3D纹理，通常为32\*32\*32，用烘焙填充该纹理并稍后进行采样比直接对整个图像执行颜色分级要少很多工作量，URP和HDRP也使用这个方法。

渲染到2D LUT纹理

1. 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

2. 从现在开始，我们要将颜色分级和色调映射都渲染到LUT纹理中，重命名现有的色调映射通道，因此ToneMappingNone将变为ColorGradingNone等等，然后将源纹理渲染到LUT纹理中而不是相机目标中，最后再将源纹理数据拷贝到相机目标，以获取未经调整的图像作为最终结果，并释放LUT。