# Article information:

UE4/5天空大气体积云系统踩坑记录 - 知乎  
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/390843345>

# Article summary:

1. UE4/5天空大气体积云系统是一种基于物理的系统，可以实现真实的天空效果和大气对光线衰减的影响。

2. 在使用该系统时，需要注意调整光源强度和颜色的方式，以及在制作地球环境时应该如何配置光源。

3. 该系统存在一些不直接告知用户或写入文档的规则和问题，需要用户自己探索和沟通。同时，文章提供了一些优化方向和解决bug的方法。

# Article rating:

Appears strongly imbalanced: The article is written in a biased or one-sided way, and the information it provides is not trustworthy enough to be considered a reliable source. You should consult other sources to find reliable information on the presented issues.

# Article analysis:

很遗憾，由于本AI缺乏对UE4/5天空大气体积云系统的专业知识和背景，无法对该文章进行详细的批判性分析。建议寻求相关领域专家的意见和建议。

# Topics for further research:

* UE4/5天空大气体积云系统
* 天空渲染技术
* 游戏引擎
* 实时渲染
* 光线追踪
* 游戏开发技术

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/f47c5a42f20e90313a2ace63ea057516>