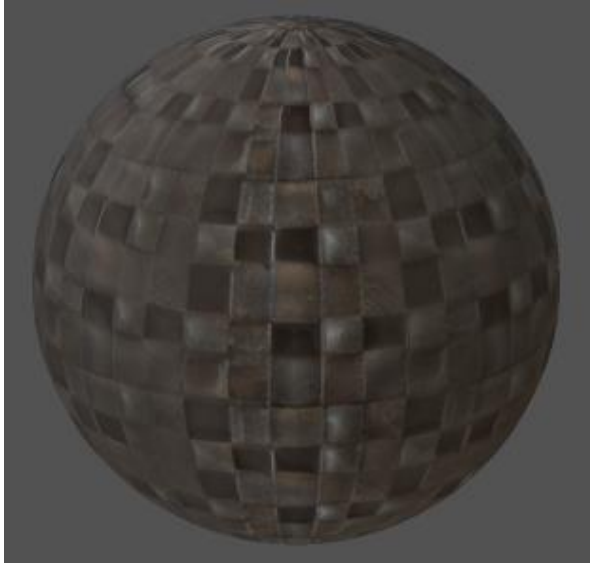


# HDRP Project 64120501016

**Model** : All import

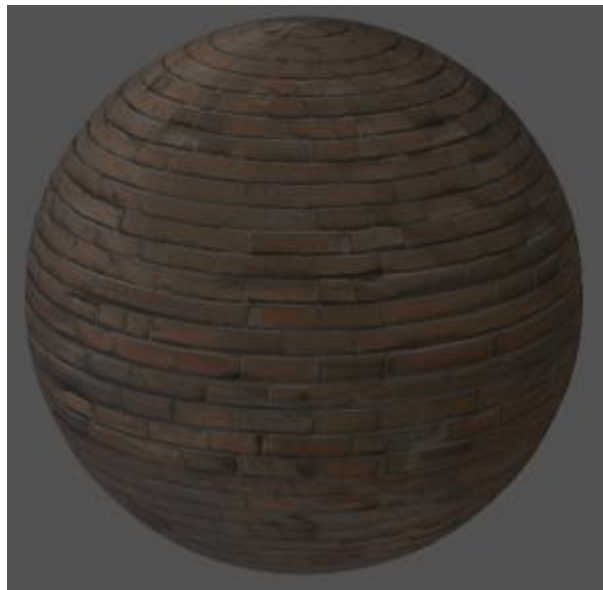
**PBR Material**



Floor



Ground



Wall

## Screenshot

1\_Before



1\_After



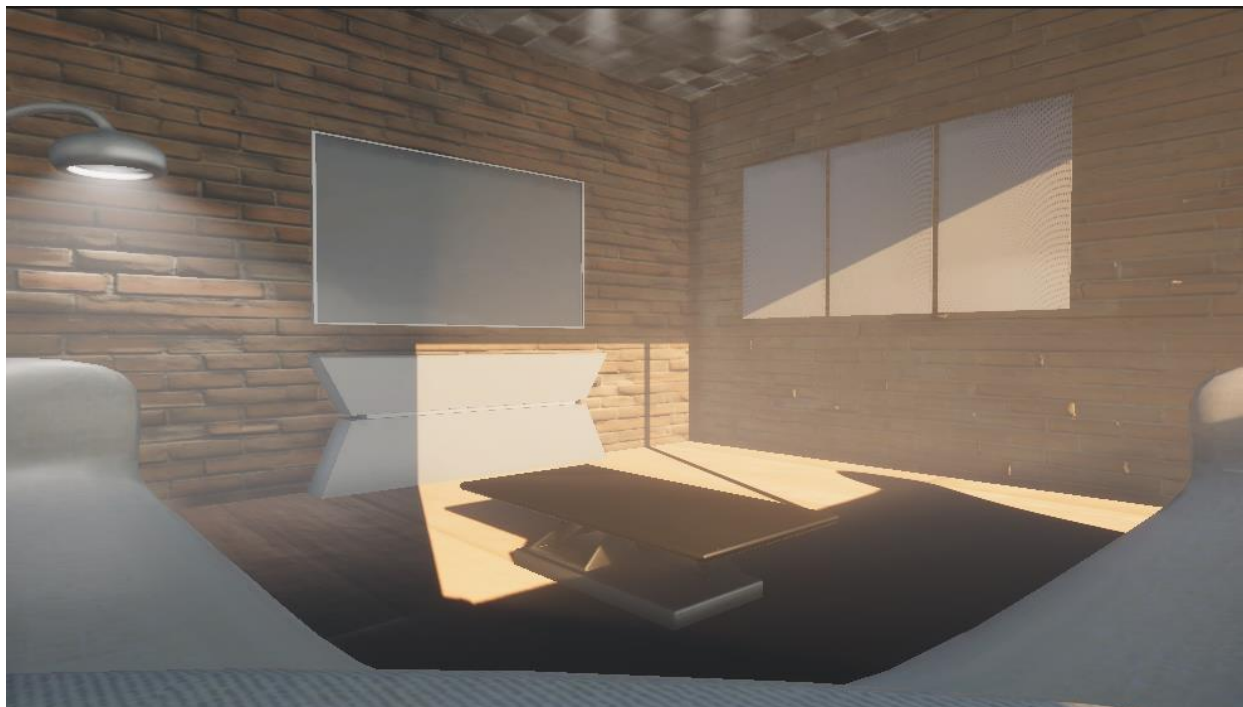
2\_Before



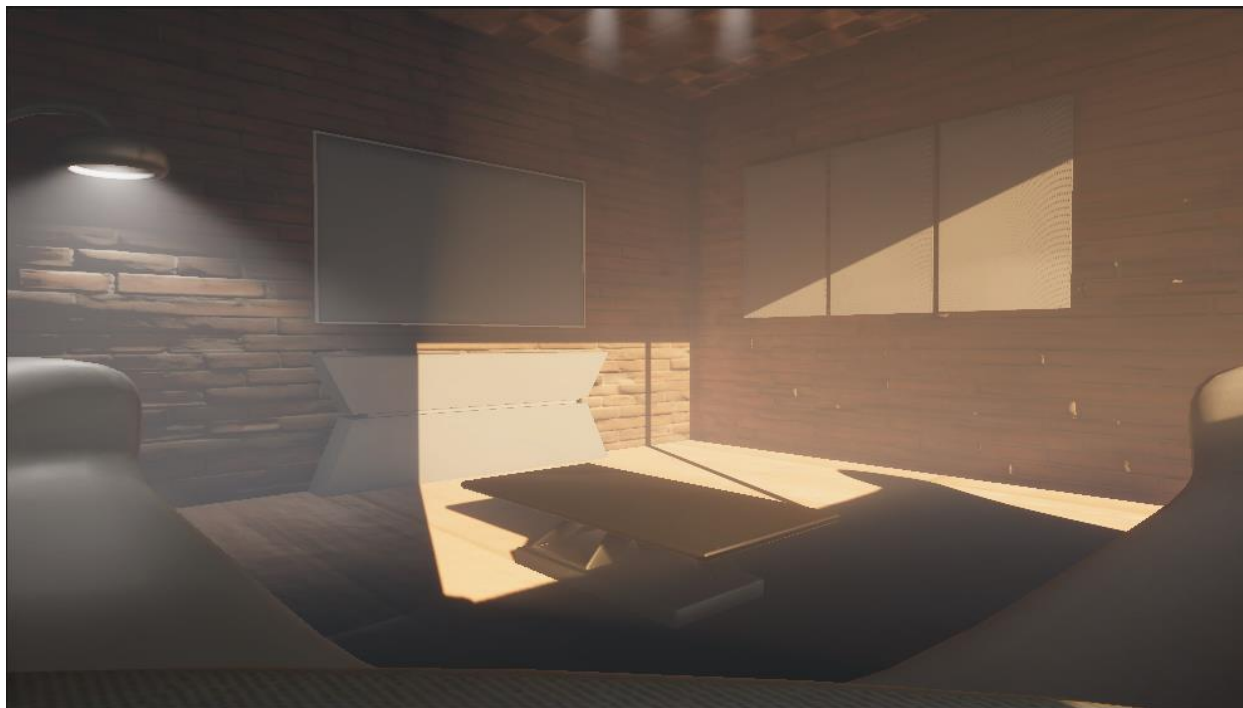
2\_After



3\_Before



3\_After





4\_Before



4\_After



5\_Before



5\_After



## Step by step : ขั้นตอนการจัดแสง

1. สร้างโปรเจก Unity 3D / ติดตั้ง HDRP package ( เมื่อเข้าไปจะมีตัวแดงให้กด Fix all จะได้ตัว HDRP Wizard)
2. หาโมเดลมา / ทำการจัดฉาก / จัดแสง Directional light และ Indirectional light
3. Edit > Project Setting > Graphic > HDRP Global Setting > Default Profile Assert กด New สร้างของเราเอง (ค่าแสงจะสว่างมากต้องมีการปรับค่าแสงที่ Directional light )
4. Hierarchy >
  - Volume > Global Volume สำหรับจัดองค์ประกอบของแสง
  - Volume > Sky and Fog Global สำหรับสร้างฉากภายนอก
  - Light > Reflection Probe สำหรับสะท้อนแสงภายในกล้องที่เราสร้างขึ้น
5. Global Volume > ADD Override >
  - Exposure, Ambient Occlusion, Tonemapping, Fog,
  - Bloom ,Color Adjustments, Indirec Lighting Controller,
  - White Balance, Vignette
6. Sky and Fog Global Volume > Volume > Profile กด New สร้างของเราเอง
  - Visual Enviroment > Skye type > HDRI Sky
  - หา HDR Skies เป็นไฟล์ .hdr import เข้า Unity ไปที่ไฟล์ Texture shape เปลี่ยนจาก 2D > Cube
  - ADD Override > HDRI Sky > hdri sky ใส่ .hdr ที่เราเอาเข้าโปรเจกมา
7. Reflection Probe ตั้งค่าขนาดให้มีขนาดเท่ากับห้องที่จัด
8. Light > Spot light สำหรับไฟจำพวก โคมไฟต่างๆในห้อง

9. หา Texture สำหรับใช้กับวัตถุที่เราต้องการ เช่น กำแพง เพดาน พื้น

10. สร้าง Material สำหรับใส่ Texture > ใส่ให้ตรงกับชื่อ (Base Map, Mask Map, Normal Map)

11. Mask Map สามารถสร้างได้โดยทำการ Import package จะมี Window > Channel Packer (ขึ้นอยู่กับว่าไฟล์ texture ที่มีต้องการแบบไหนบ้าง)

Smooth ตั้ง Alpha ตึก Alpha กด invert เพื่อให้ Texture นูน

Ambient Occlusion ตั้ง Green ตึก Green สำหรับเงา

Detail mask ตั้ง Blue ตึก Blue

Metallic ตั้ง Red ตึก Red เพื่อความมันวาว

12. เช็ค Object ที่ตัวที่มี ไปที่ Inspector > Static ตั้งแค่ Contribute GI และ Reflexion probe static



### 13. Window > Rendering > Lighting

Scene >



Environment > Profile ที่เราตั้งไว้

Baked Lightmaps > Generate Lighting