

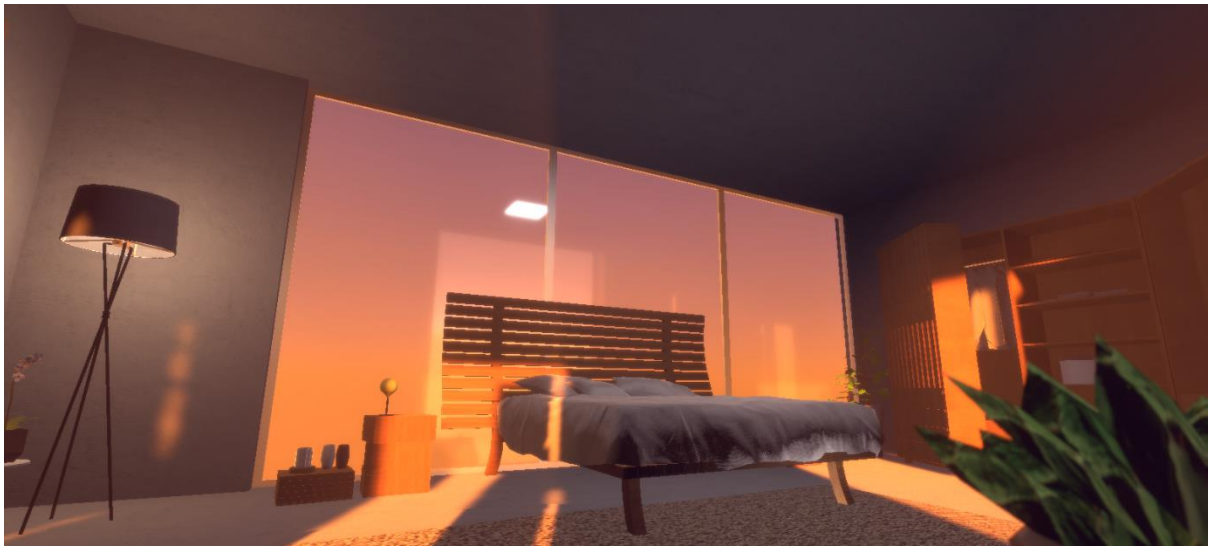
Lighting

Before & After

View 1



View 2



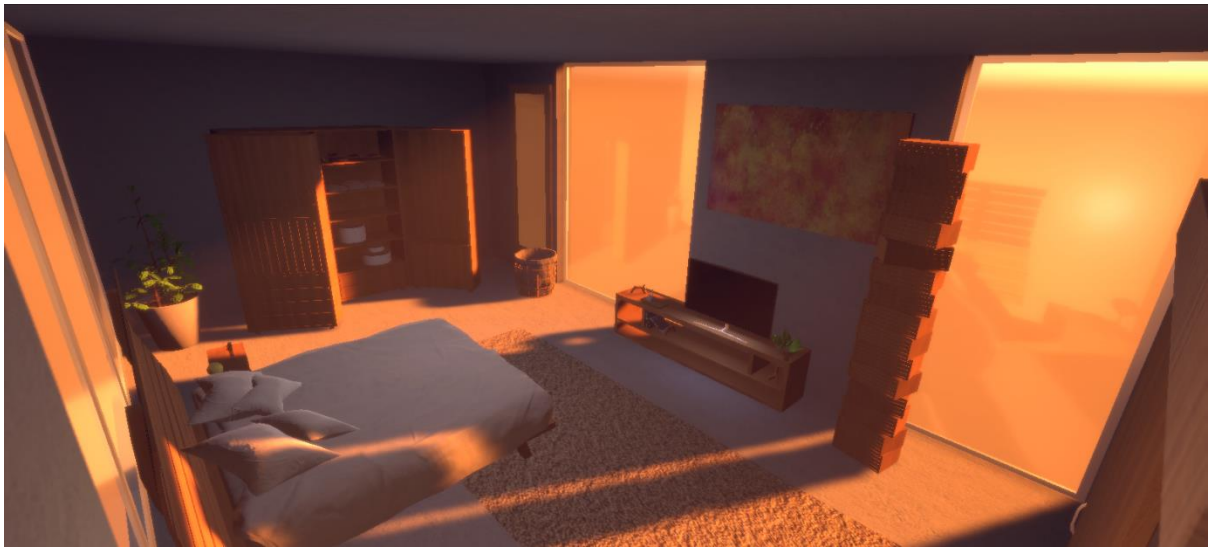
View 3



View 4



View 5



เทคนิคและขั้นตอนการทำงาน

1. สร้างโปรเจค
 2. ติดตั้ง HDRP package
 3. นำโมเดลมาจัดฉาก / ใส่ HDRI Sky / จัดแสง Direct และ Indirect light
 4. ใส่ Reflexion probe static สำหรับทุกโมเดลยกเว้นกระจก หน้าต่าง
 5. สร้าง Global Volume และ Sky and Fog Global Volume เพื่อจัดแสงเพิ่มเติม
 6. ใช้เทคนิคใน Global Volume โดยการ ADD Override Exposure / Tone mapping / Bloom / Color Adjustments / Indirect Lighting Controller / White Balance / Vignette / Lift – Gamma - Gain / Fog
 7. ใส่ Texture / Material ของโมเดล (Base Map / Mask Map / Normal Map)
 8. ตั้งค่า Bake และกด Generate Lighting
-

ส่วนของ Model / Material / Texture เป็นการใส่ Asset แถมมาหมดเลย

Scene ใน Unity Project ที่ทีมงานอยู่คือ Scene “ TheMinmalist_Me ”

MinimalistBedroom > Scenes > TheMinmalist_Me

<https://github.com/Natthaya-Polp/Lighting-GDM330>