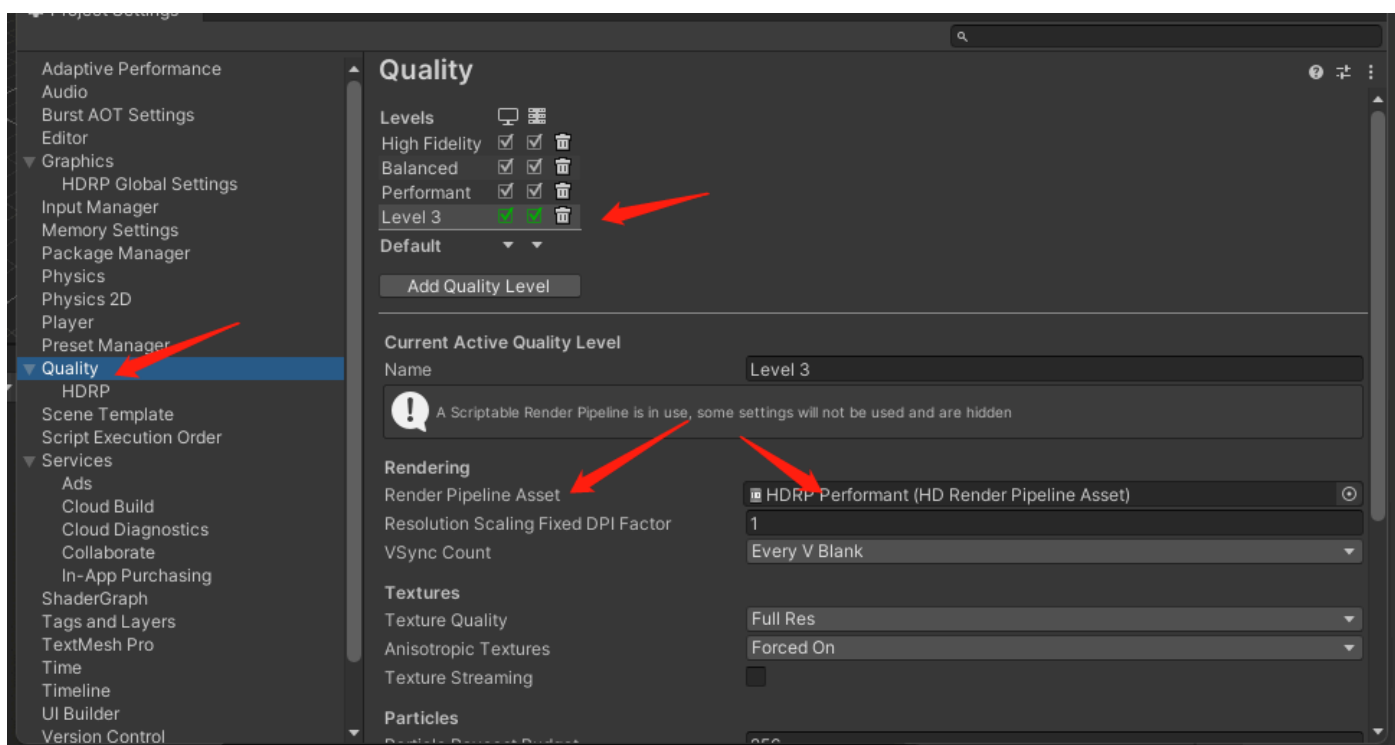


# HDRP场景渲染



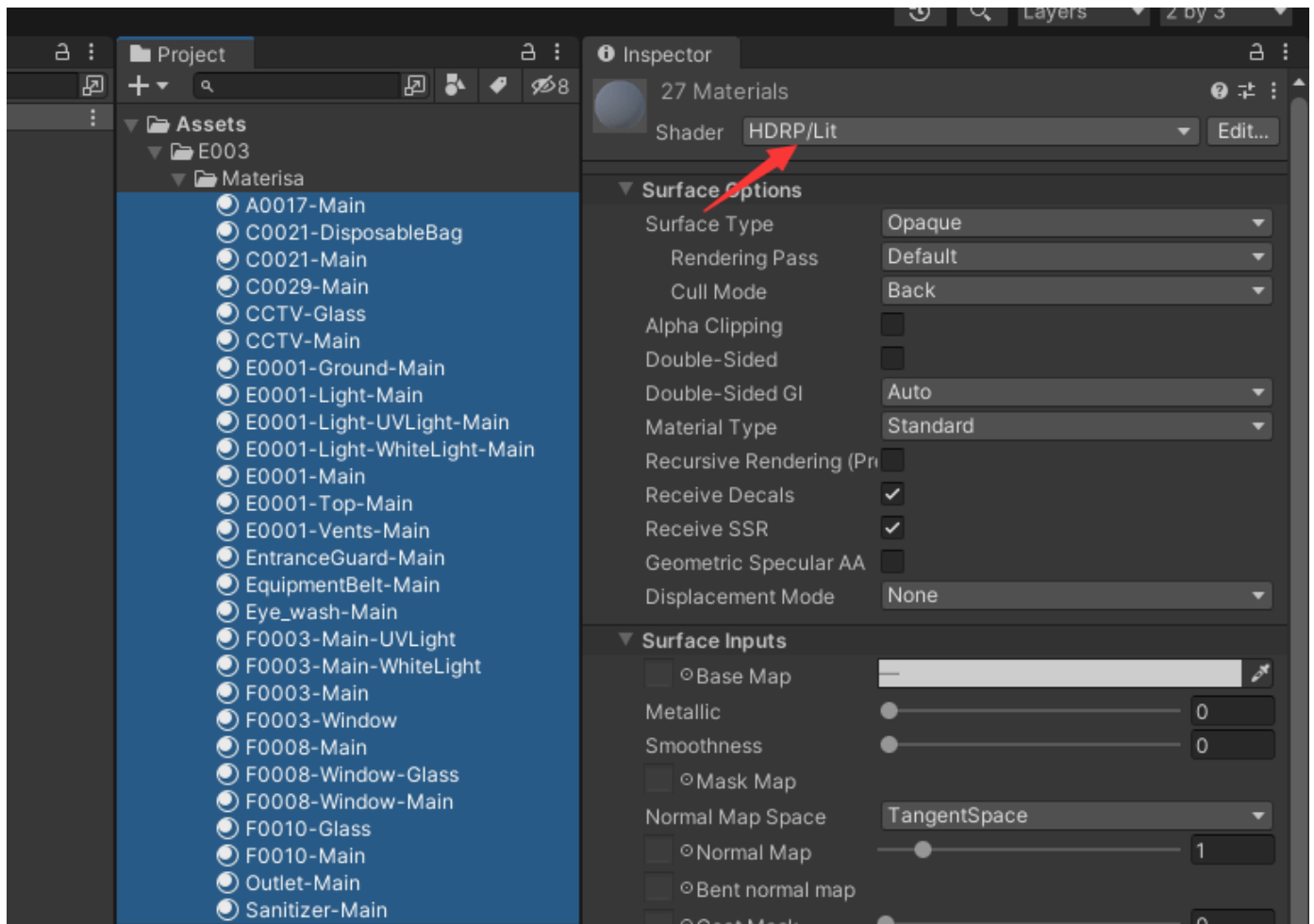
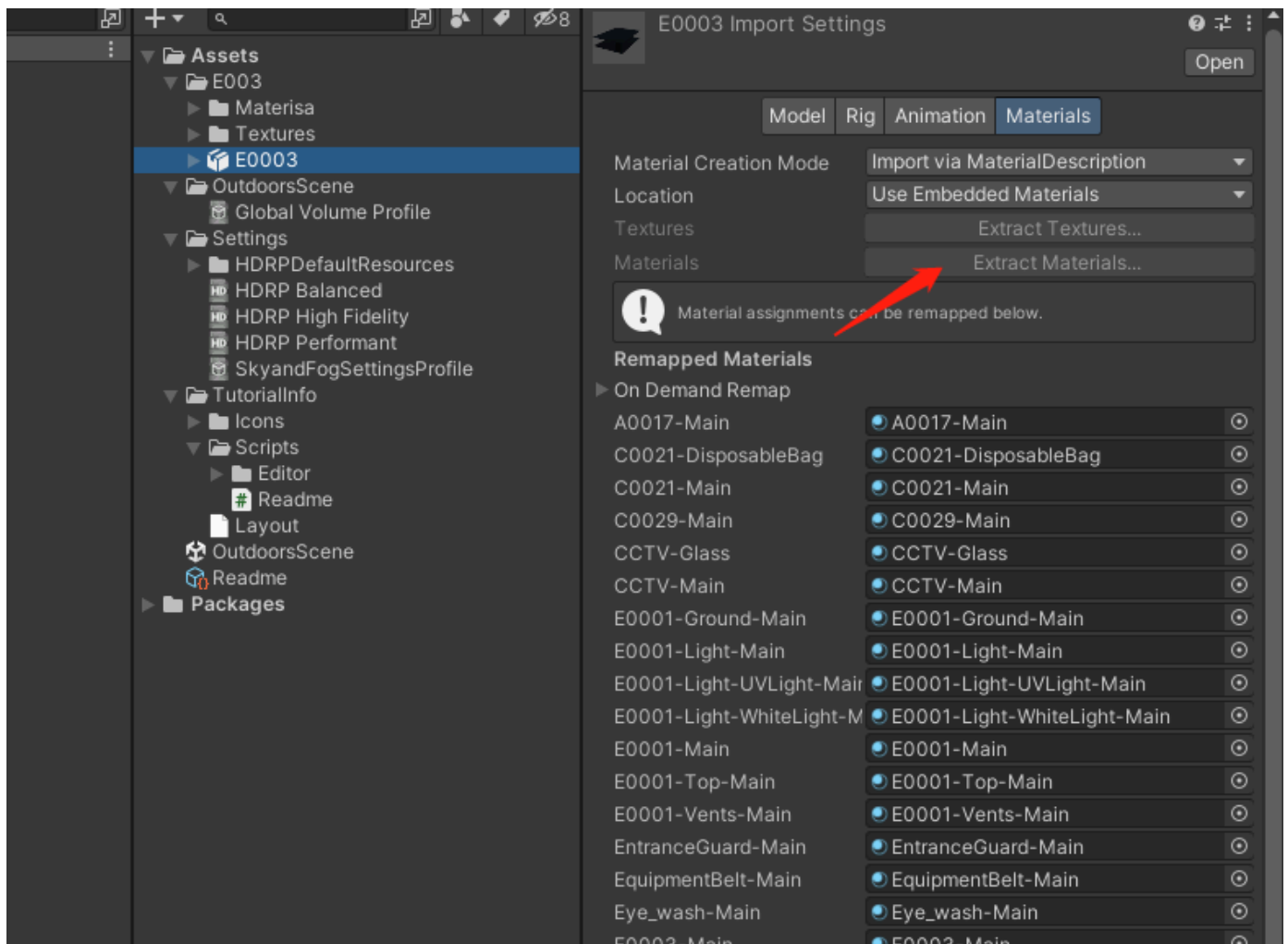
1-window-Rendering-Hdrp wizard--HDRP+DXR ---fix

2 project setting--Quality--然后创建新的Add quality level, 选择render pipeine Asset



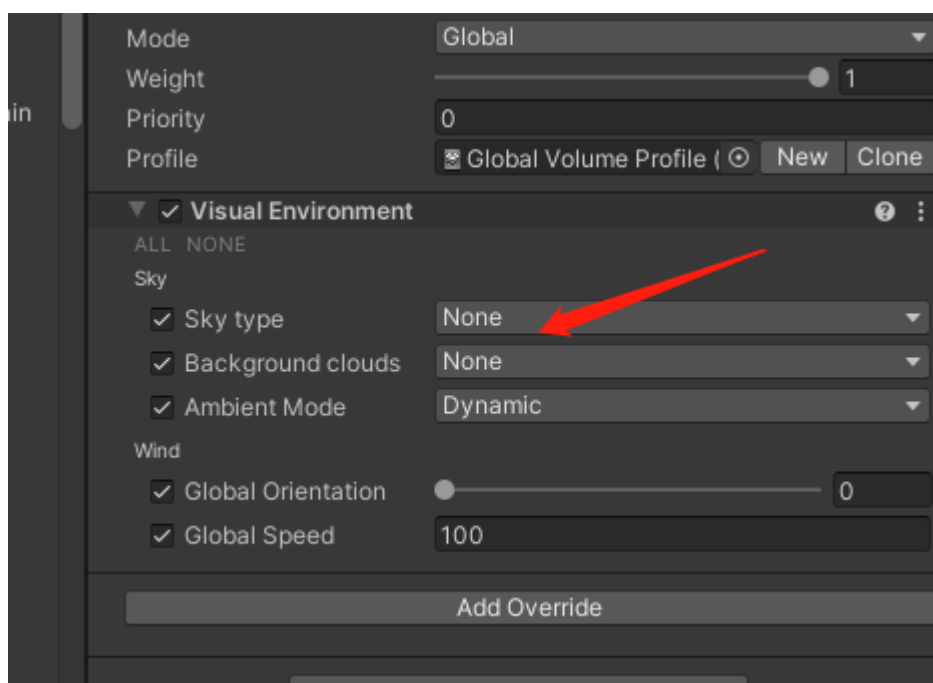
3, 选中新创建的, 搜索screen, 在screen后面都打上√。

4, 导入模型后, 选择ExtractMaterials, 把模型的材质导出来, 选择所有的模型, 切换到HDRP-Lit  
同时在Model中选择最后一个 Generate Lightmap UVs。

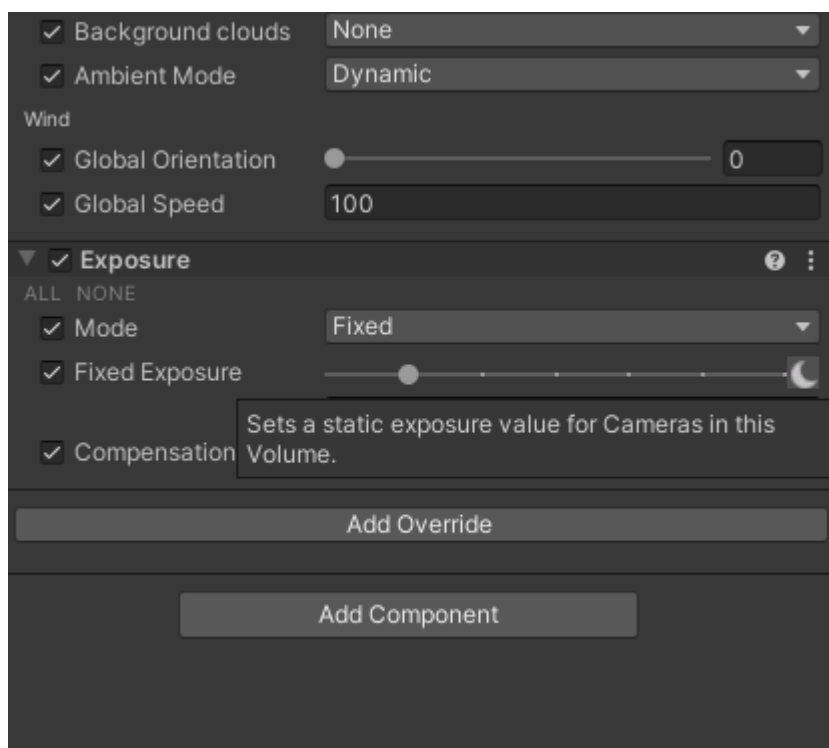


5,把对应的贴图到相应的材质上，贴图类型切换为NormalMap

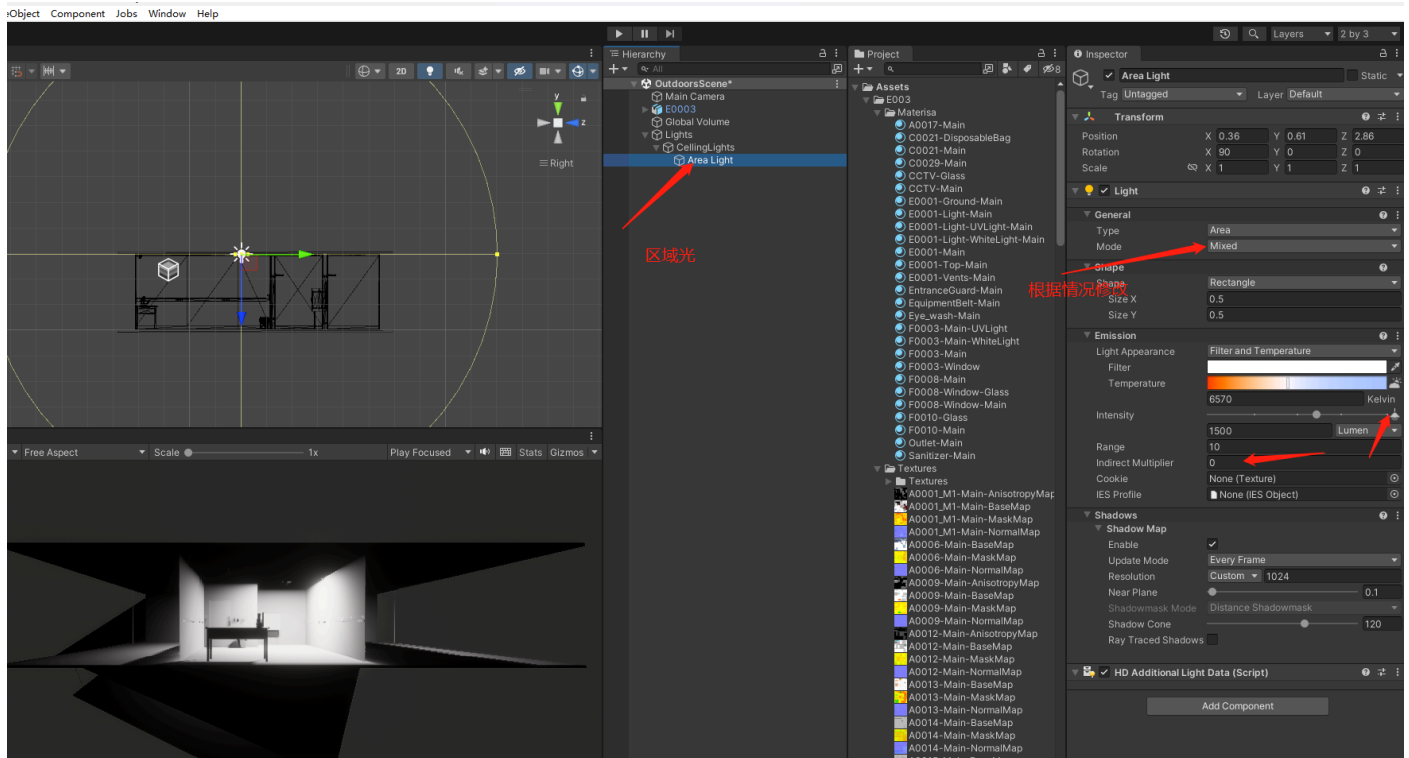
6，创建GlobalVolume ， 在GlobalVolume 添加visualEnvironment,把sky调整为none.



7,添加exposure

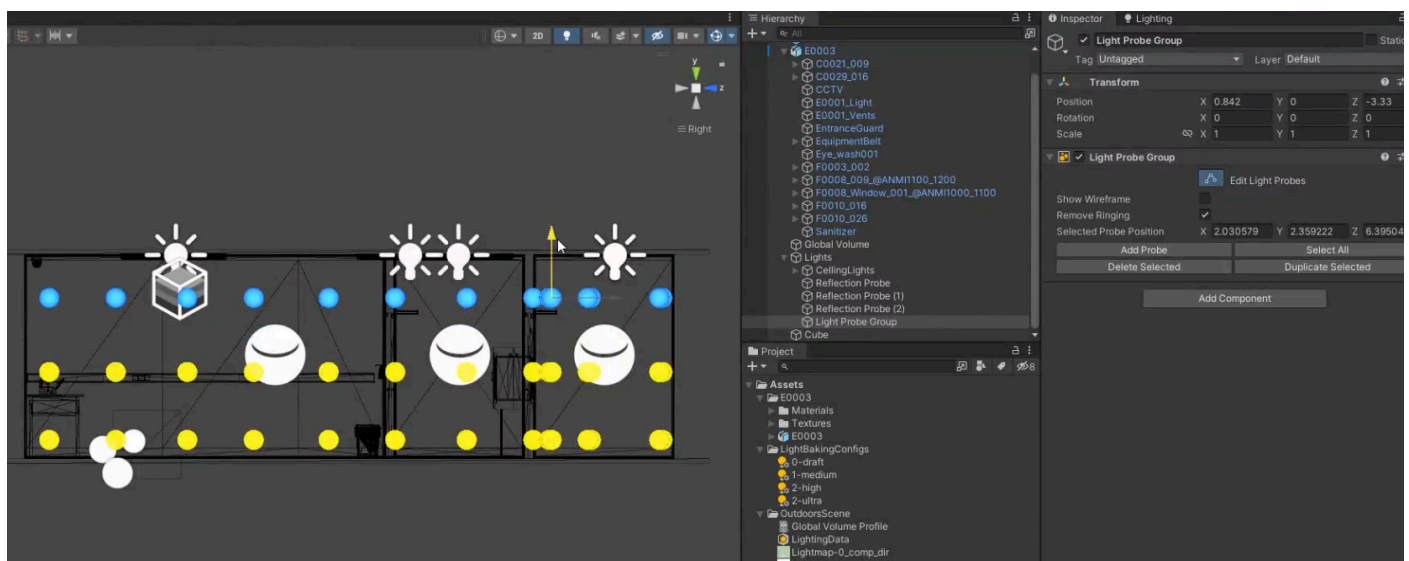


8 创建灯光 8-1（天花板的灯光创建）创建空物体来作为灯光的父物体，然后创建AreaLight，在GlobalVolume中添加PathTracing，这个可以观看你的灯光的实际效果。

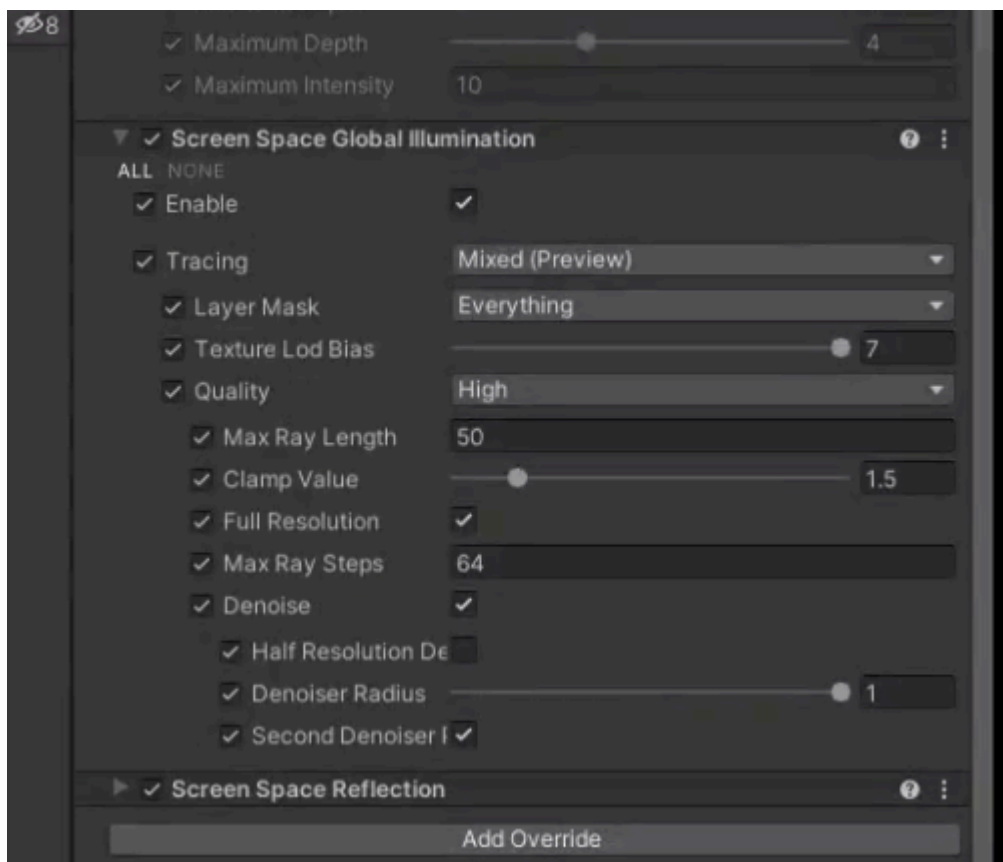
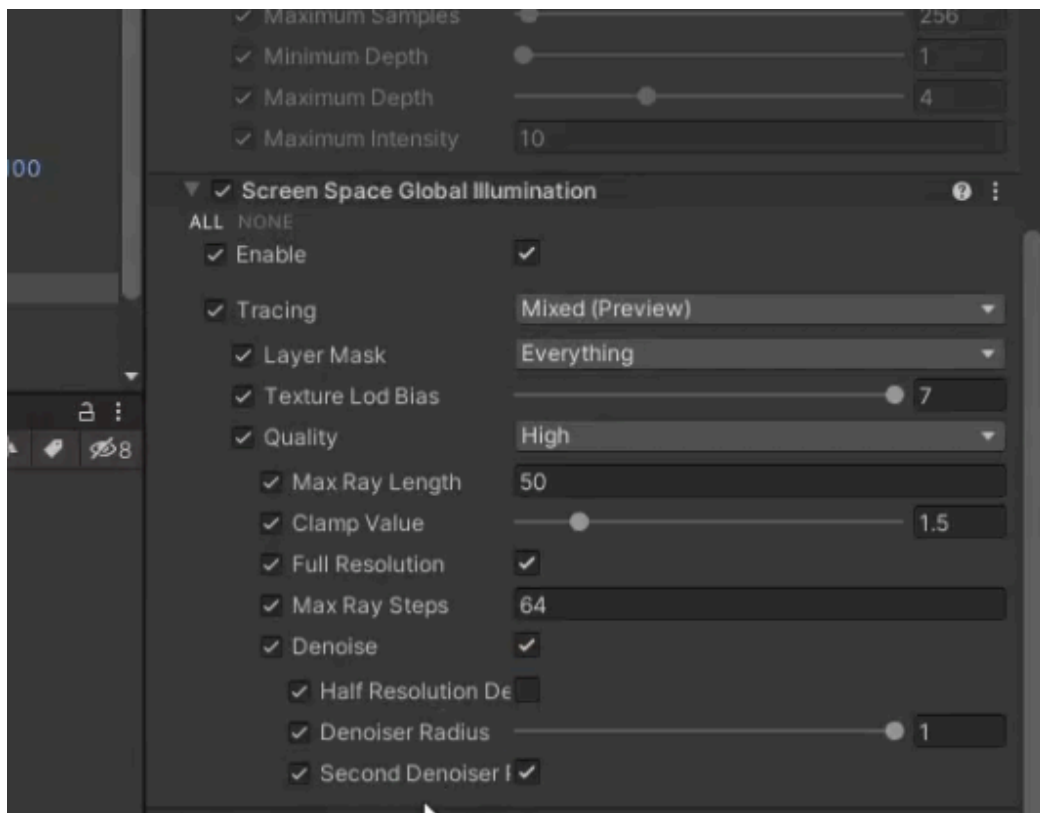


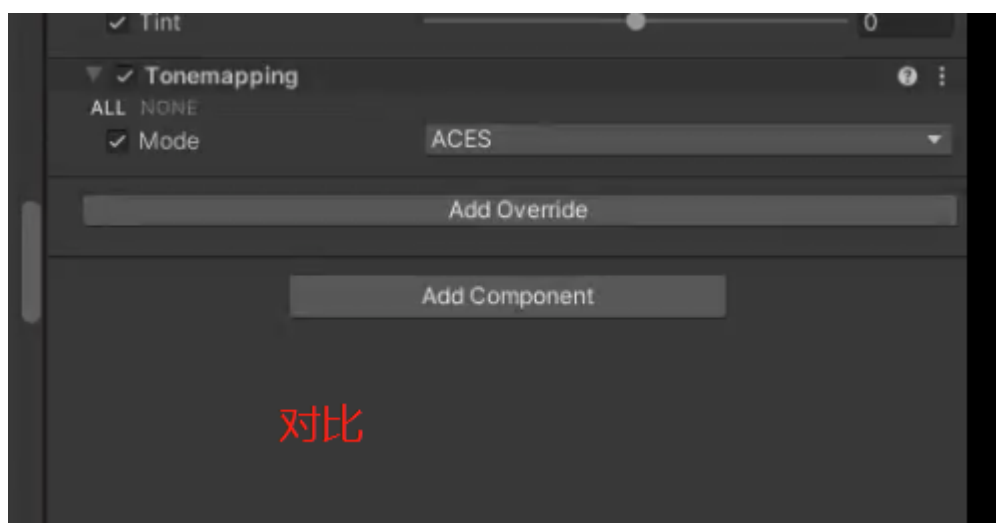
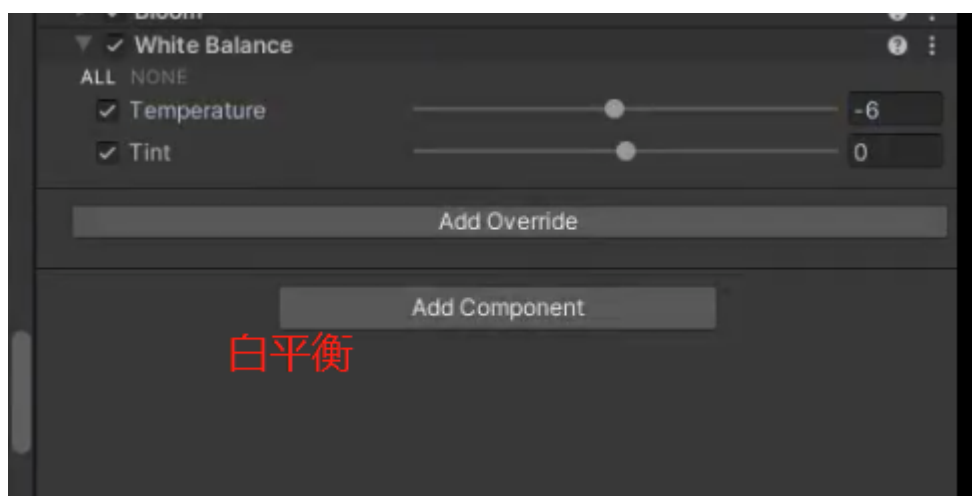
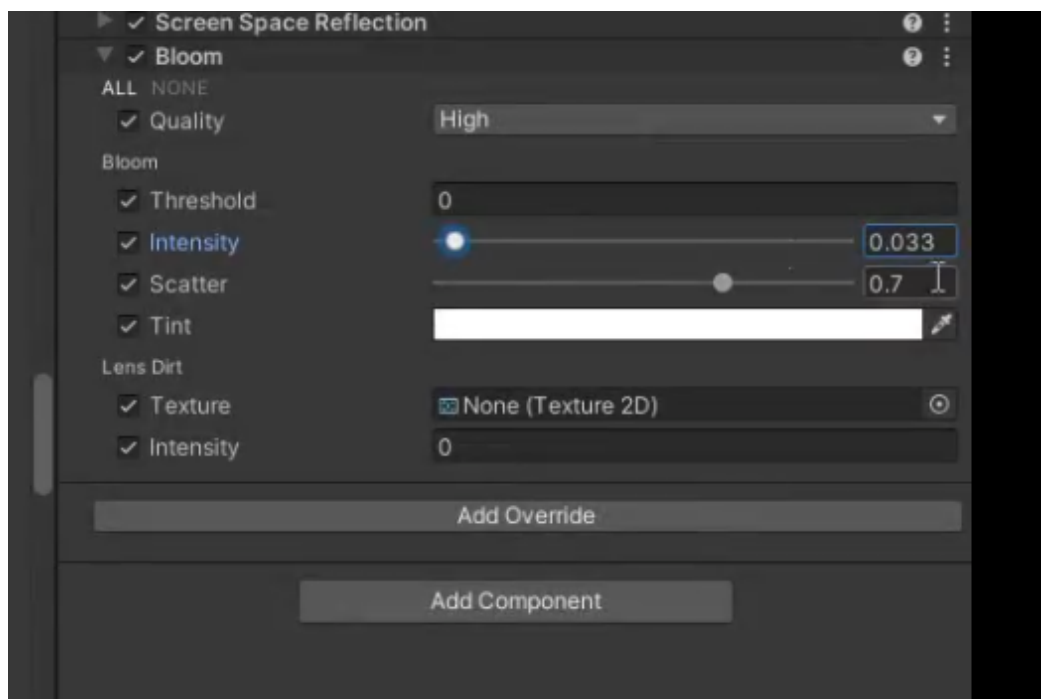
8-2 添加反射探头。选择light-ReflectionProbe，基本上一个房间放一个探头。

8-3 light-lightProbe-Group，可以给房间里动态的物体打光。确保房间的每个物体都能照到，需要用-lightProbe-Group铺满整个房间。上下左右都需要。



9 在GlobalVolume添加全局照明和全局反射





## 间接光控制器

### Indirect Lighting Controller

ALL NONE

Indirect Diffuse Lighting Multiplier 1.57

Indirect Diffuse Lighting Layer Mask Everything

Reflection Lighting Multiplier 1.39

Reflection Lighting Layer Mask Everything

Reflection/Planar Probe Intensity 1.39

Add Override