# 0.注意搞清楚一些概念，

## 什么是PBR-map

|  |
| --- |
|  |

### 就是可以把这三个纹理导出为一个贴图，这里我们没有这样子的贴图

## 什么是MetalicRounessness Map

|  |
| --- |
|  |

### 就是把Roughness Map 和Matallic Map合并在一起的贴图，我们这里有没有这样子的贴图

# 1.导入PBR模型

## 参考下面的演练示例

# 2.PBR Shader主要参数的意义

|  |
| --- |
|  |
|  |

# 3.关联和显示PBR的美术模型

# 4.演练,导入一个没有然后纹理的模型和一些纹理图片，然后把模型和这些图片一起做物理渲染，得到一个非常解决真实的又颜色的背包

## 1.新建一个项目，起名classSeventeen-PBR,然后在assets文件夹里面新建3个文件夹：AssetsPackage，Scenes和Scripts，然后把主场景作为main保存到Scenes文件夹中

|  |
| --- |
|  |

## 2.在里面新建一个Models文件夹，放入一个没有物理的模型，backpack.fbx和一些纹理图片，和老师的不一样

|  |
| --- |
|  |

## 3.把fbx模型拖拽到场景中，就可以场景一个物体

|  |
| --- |
|  |

## 4.在Models文件夹里面新建一个材质，起名backpack1，使用标准材质

|  |
| --- |
|  |

## 5.为了方便学习，我们把backpack相关的图片名字都添加一个bp-前缀

|  |
| --- |
|  |

## 6.勾选实现检查器里面的USE NORMAL MAP宏，然后把bp-normal法线贴图拖拽进NormalMap一栏

|  |
| --- |
|  |

## 7.勾选USE ALBEDO MAP（也就是baseColor）宏，然后把bp-diffuse纹理图片拖拽到AlbedoMap一栏里面

|  |
| --- |
|  |

## 8.USE PBR MAP这个选项这里不能勾选，因为我们并没有把R(aoMap)，G(roughnessMap)和B(metalnessMap)合并在一起的贴图

## 9.USE METALLICROUGHNESS MAP这个选项这里可以勾选，虽然我们并没有把G(roughnessMap)和B(metalnessMap)合并在一起的贴图，使用这个选项的原因是，aoMap并不是必须的，有时候可能没有aoMap。但是我们可以把roughnessMap放到这里，不过这不是最好的做法

|  |
| --- |
|  |

## 10 USE EMISSIVE MAP表示是否使用自发光贴图，我们这里也没有，不需要勾选

## 11.下面有一个Emissive选项就是设置物体的自发光颜色，默认是黑色，我们可以修改一下，比如改为红色

|  |
| --- |
|  |

## 12.EmissiveScale选项可以设置发光的强度，我们还是把发光颜色改为黑色，下面有Occlusion，Roughness和Matallic分别代表环境遮挡系数，粗糙度系数和金属度系数。调整他们也是会改变最终渲染的颜色。

## 13.我们可以勾选USE OCCLUSION MAP宏，然后把bp-ao贴图拖拽到OcclusionMap一栏里面

|  |
| --- |
|  |

## 14.点击属性检查器的绿色√保存设置

|  |
| --- |
|  |

## 15.由于这个backpack模型太多细节了，非常难搞，我们在场景在新建一个立方体来代替，我们使用wall-textures文件夹里面的纹理来创建另外一个材质来给立方体

|  |
| --- |
|  |

## 16.保存材质后给立方体设置这个材质

|  |
| --- |
|  |

## 17.可以修改材质的颜色

|  |
| --- |
|  |

### 注意，如果一个模型他本身是没有任何金属的部分，不需要有金属度，我们可以在材质里面把它的Matallic参数调整为0