**线性空间**

**What:**

**Why:**

**How:**

**伽马颜色空间工作流程**

贴图制作 🡪 Gamma校正 🡪 光照计算 🡪 FB(正确结果) 🡪 显示器输出(gamma转换) 🡪 显示正常(但并不完全正确)

**取消勾选sRGB，图片会变亮还是变暗？**

变亮

**线性颜色空间工作流程**

在输出到显示器的阶段使用sRGB Frame Buffer，进行sRGB Gamma校正。

**选择哪一个？**

伽马颜色空间光照计算会出错，PBR必须使用线性颜色空间

**SP下如何使用线性颜色空间？**

Unity使用线性空间，所有的贴图在Unity中要勾选sRGB (法线贴图除外）

**PS下如何使用线性颜色空间？**

检查工作空间的Color Profile，如果其Gamma=2.2，在Unity中要勾选sRGB

如果Gamma=1.0(或者使用每通道32bit的格式)，在Unity中不勾选sRGB

工作前调整显示器的Color Profile，使之与PS工作空间的Color Profile相同