

# URP Universal Render Pipeline

No sé para que sirve del todo, pero lo uso para dar luz a los materiales.

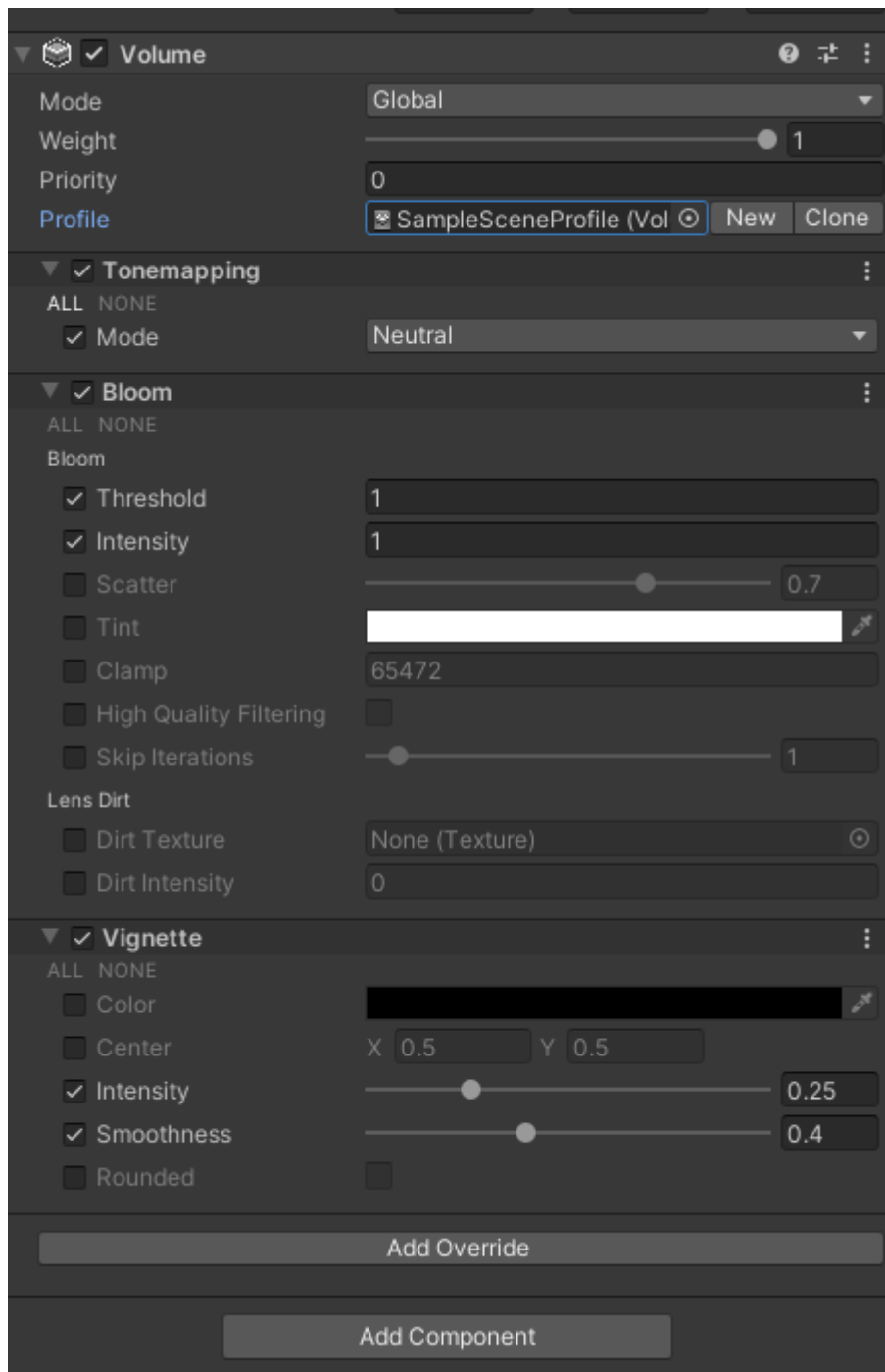
Instalación:

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.render-pipelines.universal@7.1/manual/InstallURPintoAProject.html>

Para que el material se vea se tiene que convertir a URP en "Edit > Rendering > Materials > Convert Selected Built-in Materials to URP"

Luego hay que añadir "Global Volume" y a este los Overrides:

Tonemapping  
Bloom  
Vignette



## Luces

<https://www.youtube.com/watch?v=2PBgCl-zlZQ>

From:  
<http://wiki.legido.com/> - Legido Wiki

Permanent link:  
[http://wiki.legido.com/doku.php?id=informatica:realidad\\_virtual:unity:urp](http://wiki.legido.com/doku.php?id=informatica:realidad_virtual:unity:urp)

Last update: 2023/01/31 16:06



