

Readme

- 3 different post processing effects (Blur + ChromaticEffect):
 - **Blur:** Un shader que es controla mitjançant la quantitat de blur (`_blurAmount`) i el número de repeticions del desplaçament de la textura (`_samples`). Es crea un offset que modifica la textura en vertical i en horitzontal per aconseguir l'efecte de distorsió.
 - **ChromaticEffect:** Un shader que ens permet controlar la barreja (Blend), la intensitat i el color de la llum que incideix per pantalla.
 - **DistorsionRim** (necessita un material per funcionar): Consisteix en el desplaçament de la textura que reflexa diagonalment. Està pensat per funcionar amb esferes i se li pot afegir un color.
 - **ExtraEffect:** Aquest shader s'aplica directament a la càmera i consisteix en barrejar la imatge un cop carregada amb un shader (aquest està compost per un material acoplat a una textura determinada). A la vegada, controlem la quantitat de píxels que seran afegits a la barreja per a donar l'efecte de que la imatge final s'està distorsionant.

- 3 different parameterizations (Plastic, Metal i Default):

Funcion utilitzades:

Fresnel (Schlick):

$$F_{Schlick}(q, l, h) = q + ((1 - q)(1 - h \cdot l))^5$$

Distribución (Beckmann):

$$D_{Beckmann}(h) = \frac{1}{\pi \alpha^2 (n \cdot h)^4} \exp\left(-\frac{(n \cdot h)^2 - 1}{\alpha^2 (n \cdot h)^2}\right)$$

Geometria (Neumann):

$$G_{Neumann}(l, h, v) = \frac{(n \cdot l)(n \cdot v)}{\max(n \cdot l, n \cdot v)}$$