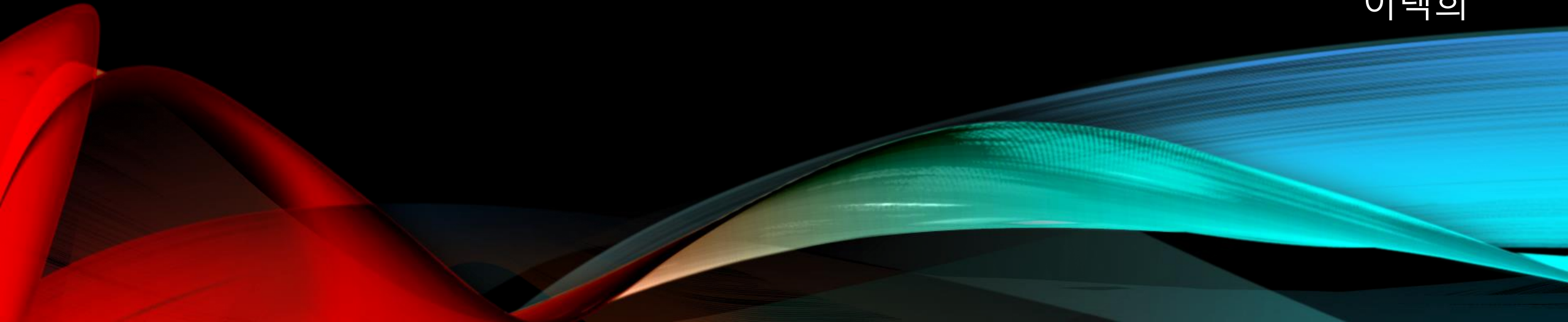


# 고급그래픽스효과

Lecture 5\_1

이택희

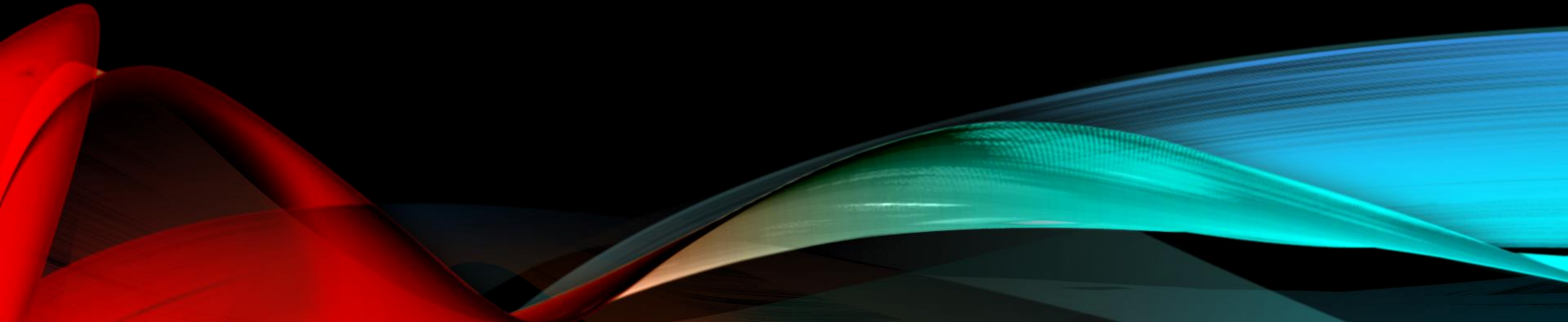


# 개요

- Post Process Volume

# POST PROCESS VOLUME

렌더링 결과물을 이용한 사후처리



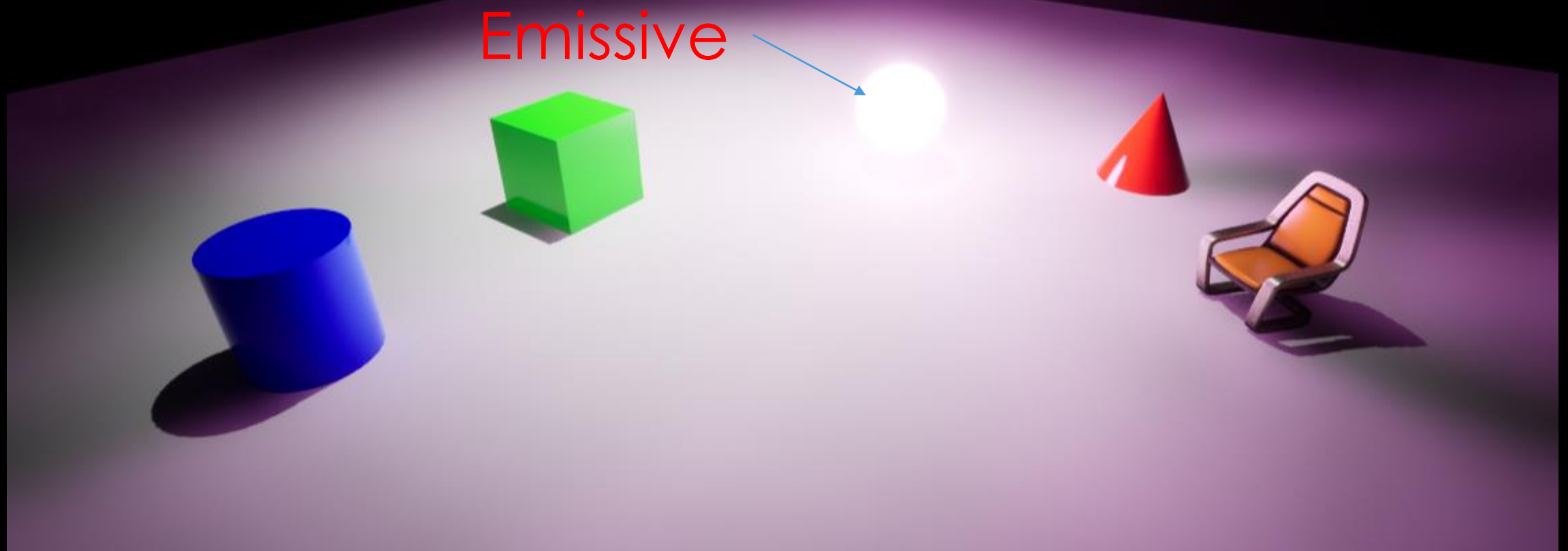
# POST PROCESS VOLUME

- 렌더링 결과 후처리 방식
  - 엔진에서 제공되는 기능 사용 가능
  - 머터리얼 형태로 활용 가능



# POST PROCESS VOLUME

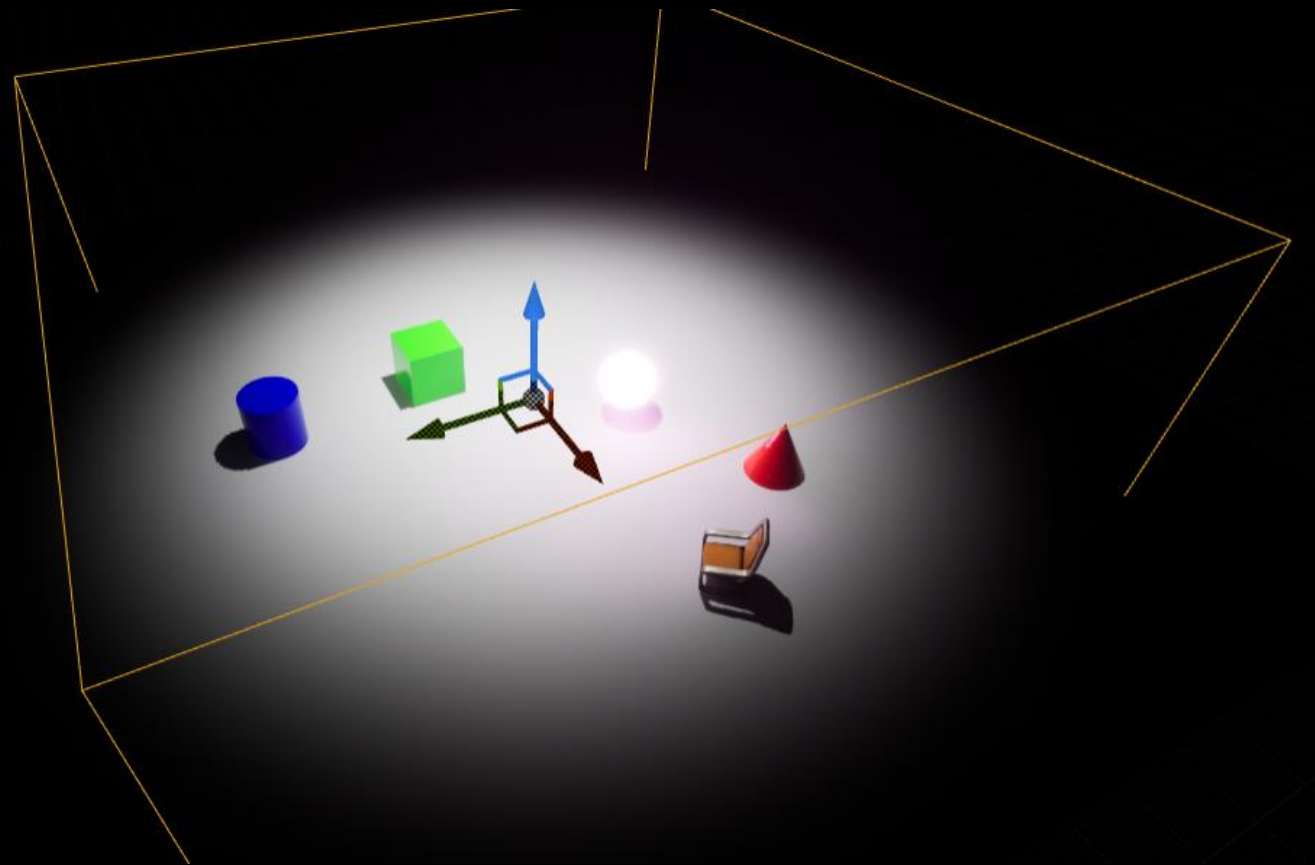
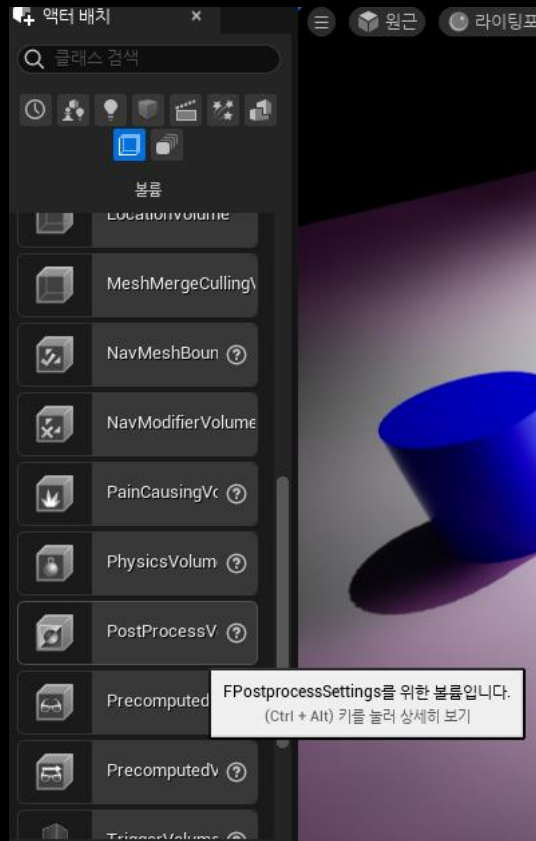
- 화면에 아래와 같이 배치 후 기능을 사용해 보자 (3인칭 프로젝트 생성 → 새 레벨)





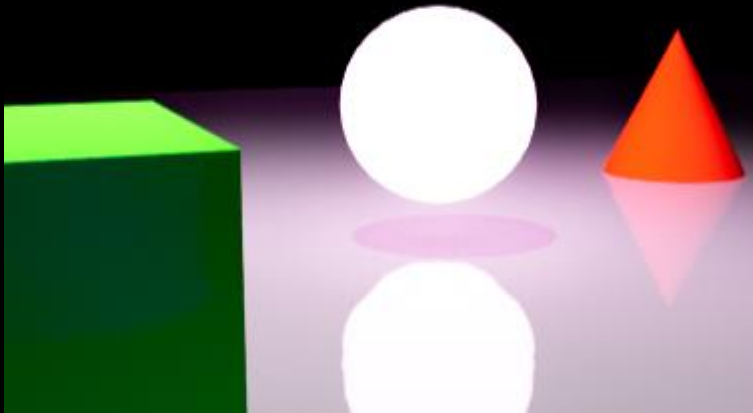
# POST PROCESS VOLUME

- Post Process Volume 배치

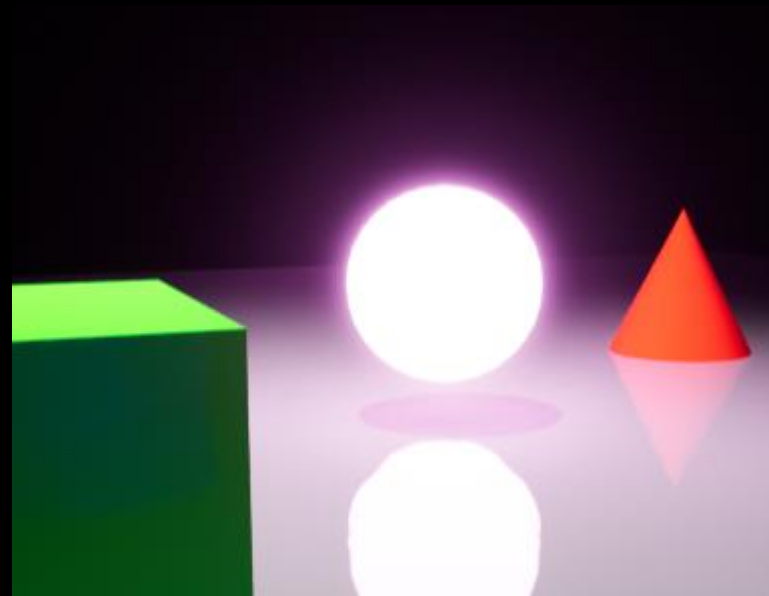


# POST PROCESS VOLUME

- Bloom : 빛 번짐 효과



Bloom Off



Bloom On

# POST PROCESS VOLUME

- Chromatic Aberration

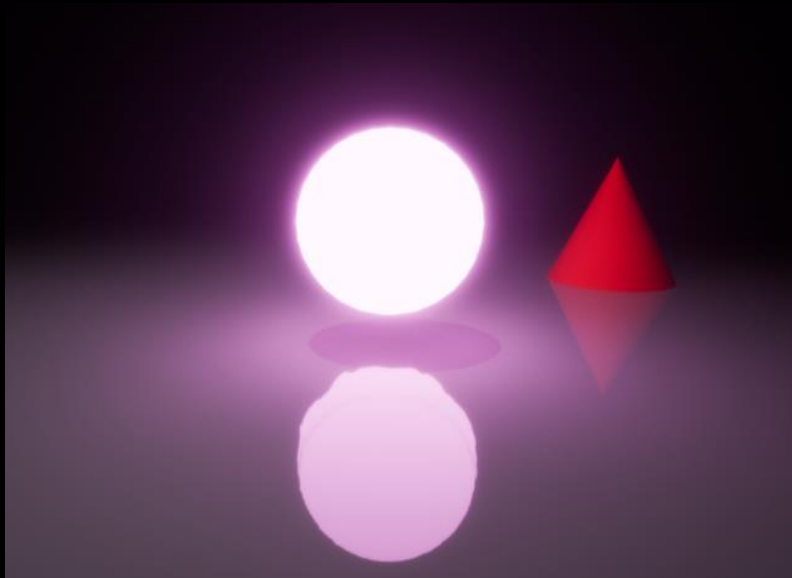


실제 카메라 렌즈에서 볼 수 있는 색 변환 효과를  
시뮬레이션해 보여주는 색수차 효과

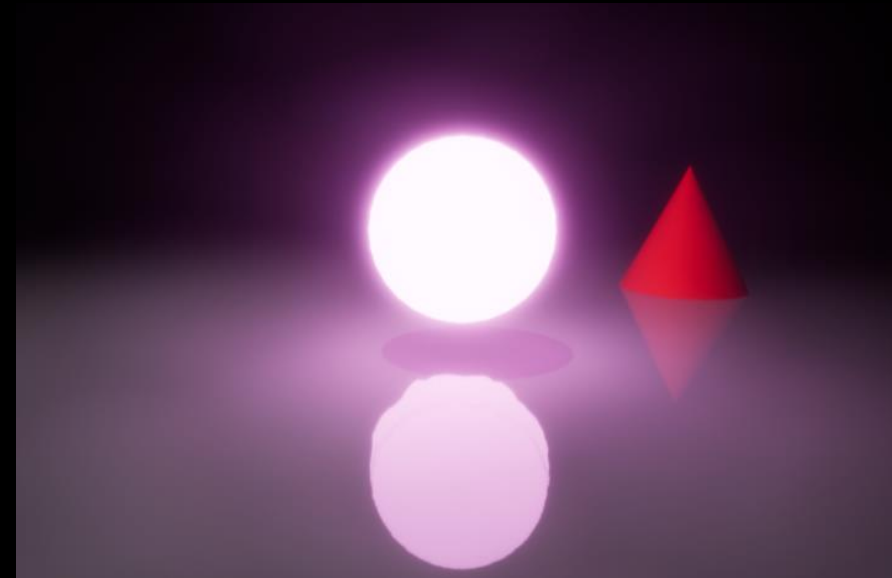


# POST PROCESS VOLUME

- Dirt Mask



Dirt Mask  
Off



Dirt Mask  
On

Texture  
setting  
필요

# POST PROCESS VOLUME

- Lens Flare



카메라 렌즈로 밝은 물체를 볼 때, 그 결함때문에  
빛이 산란되는 것을 시뮬레이션해 보여주는  
이미지 기반 기법

# POST PROCESS VOLUME

- Vignette



실제 카메라 렌즈처럼 어두워지는 현상을 시뮬레이션



# POST PROCESS VOLUME

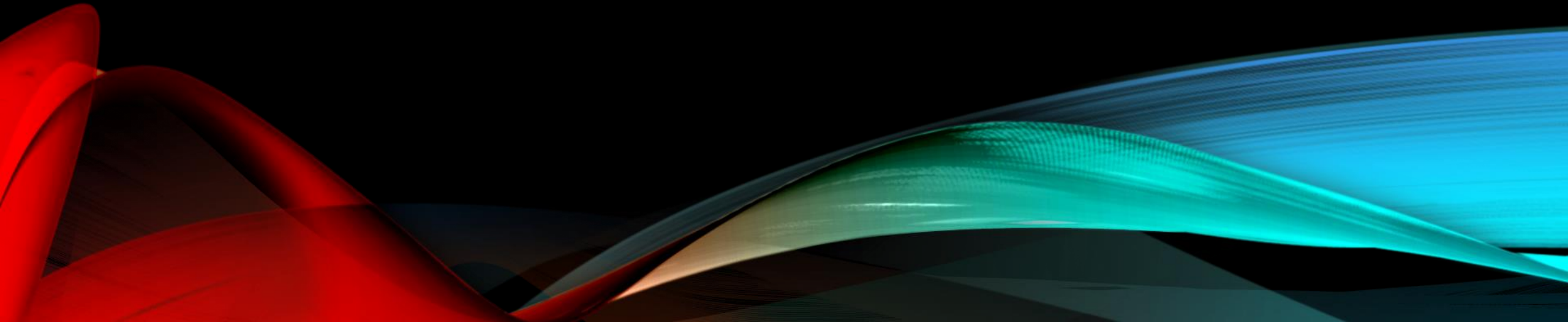
- Depth Of Field



씬의 포커스 지점 앞이나 뒷부분을  
거리에 따라 흐리게 만드는 기법

# POST PROCESS VOLUME MATERIAL

렌더링 결과물을 이용한 사후처리를 언리얼 머터리얼로 작업 가능







# POST PROCESS VOLUME MATERIAL