# 屏幕后处理

主要函数是：

将src的纹理，经过处理后交给dest

private void OnRenderImage(*RenderTexture* source, *RenderTexture* destination)

{

if (material != null)

{

material.*SetFloat*("\_Brightness", brightness);

material.*SetFloat*("\_Saturation", saturation);

material.*SetFloat*("\_Contrast", contrast);

// 将source 通过 material材质处理后 交给destination

*Graphics*.*Blit*(source, destination, material);

}

else

{

*Graphics*.*Blit*(source, destination);

}

}

### 明亮度，饱和度，对比度

brightness, saturation, contrast

