

# **Grafika i Multimedia**

Laboratorium nr.8

Data 09.06.2023

**Temat: "TWORZENIE RZECZYWISTOŚCI  
WIRTUALNEJ. POSTEFEKTY"**

Wariant: 2

Szymon Białek  
Informatyka  
II stopień  
stacjonarne  
1 semestr, Gr.1

**Zadanie**

Opracować grę dla Zajęcia 5 "TWORZENIE ANIMACJI Z UŻYCIEM MASZYNY STANÓW MECANIM: ANIMACJI NON-CHARACTER" z użyciem post-efektów

Depth and Field

Deprecated Bloom Optimized

Edge Detection

Sun Shafts

Blur Motion

Global Fog

Antialiasing

**Wszystkie pliki można zobaczyć pod linkiem:**

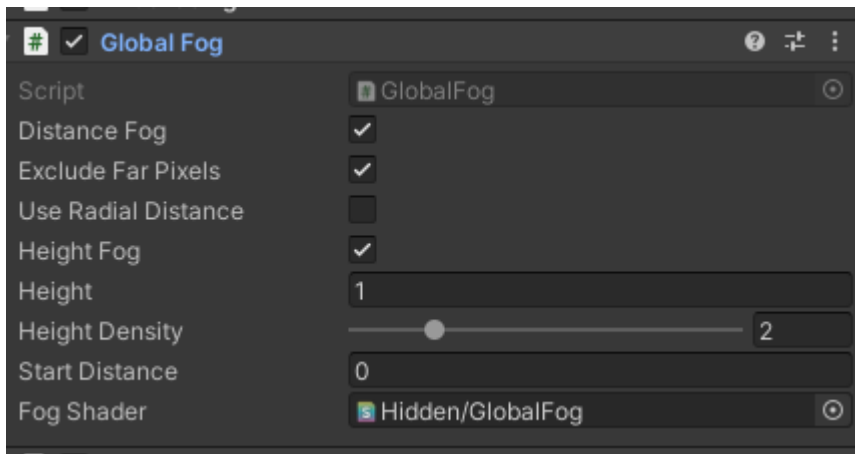
[https://github.com/NynyNoo/GrafikaUnity/tree/Zad8\\_POSTEFEKTY](https://github.com/NynyNoo/GrafikaUnity/tree/Zad8_POSTEFEKTY)

**Podgląd wyników:**

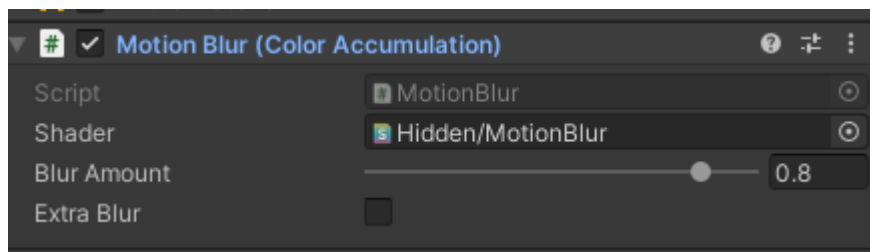
**Bez zmian**



## Fog-mgla







## Blur



## Sun Shaft



 **Sun Shafts**   

Rely on Z Buffer?☒

Current camera mode: Depth

Resolution

Normal


Blend mode

Screen


Shafts caster

None (Transform)

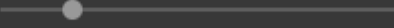
Threshold color



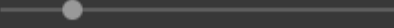
Shafts color




Distance falloff

 0.25

Blur size

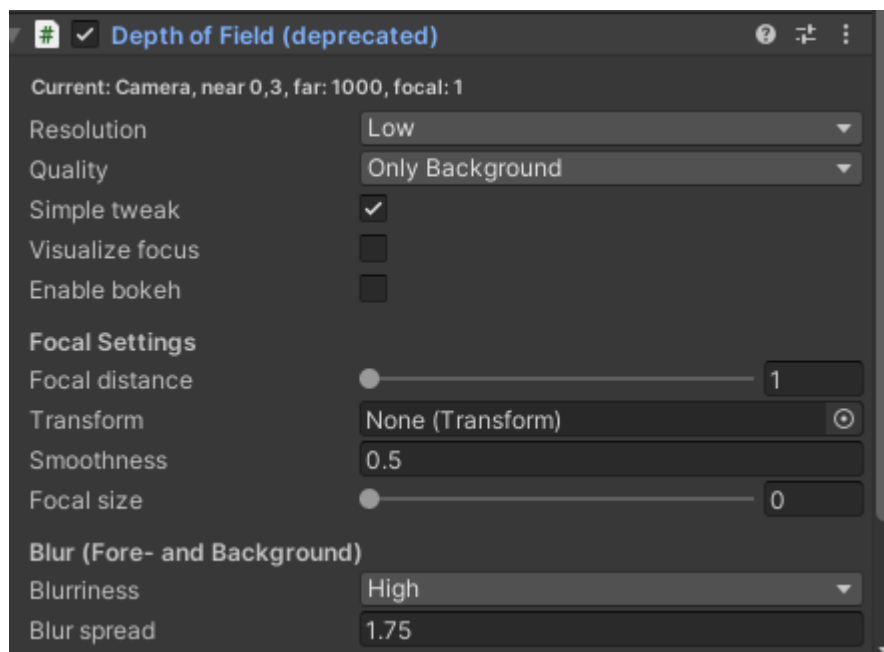
 2.5

Blur iterations

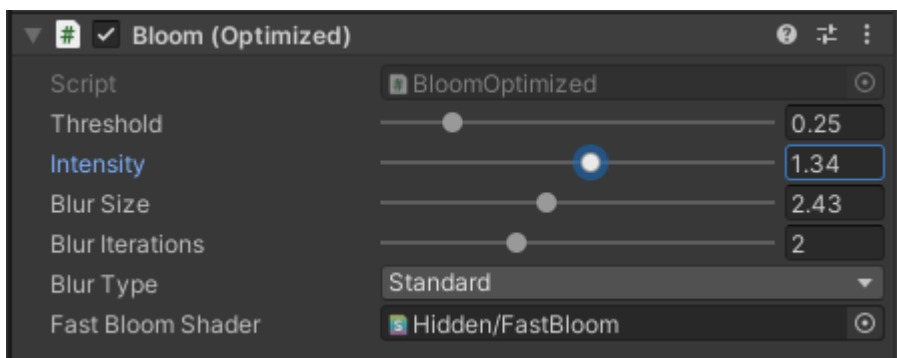
 2

Intensity

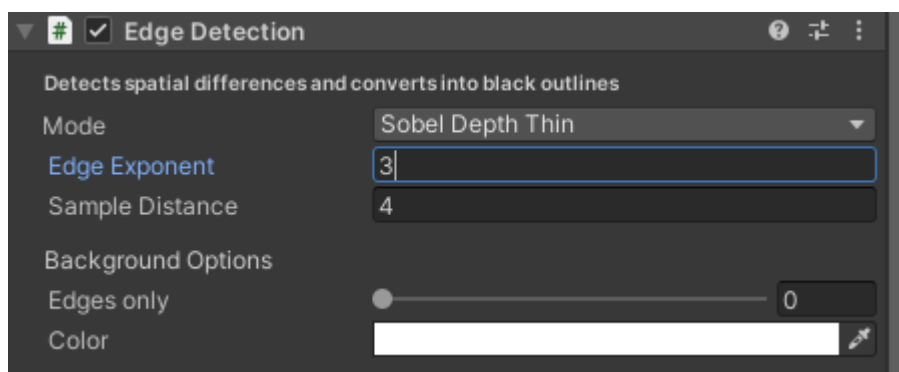
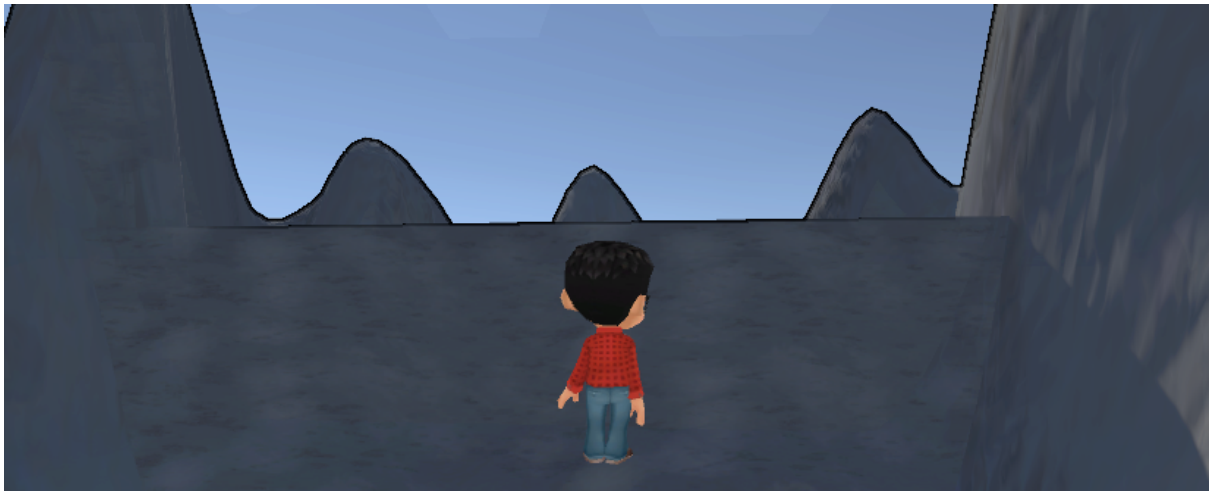
## Depth Of Field



## Bloom

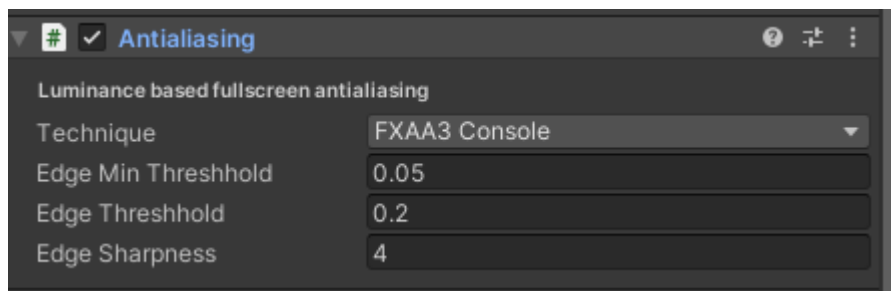


## Edge Detection





## AntyAliasing(nie do końca widoczny)



## Efekty są nakładane na obiekt kamery:

