

🎨 3. Bloom发光通道

前面两节课，通过 `OutlinePass` 给大家演示过后处理的整个流程，本节课给大家演示一个 Bloom发光通道案例。

- `OutlinePass.js` : 高亮发光描边
- `UnrealBloomPass.js` : Bloom发光

Bloom发光通道 `UnrealBloomPass`

`UnrealBloomPass.js`扩展库目录: `examples/jsm/postprocessing/`

```
// 引入UnrealBloomPass通道
import { UnrealBloomPass } from 'three/addons/postprocessing/UnrealBloomPass.js'
```

`UnrealBloomPass` 参数1是一个二维向量 `Vector2` , 二维向量尺寸x、y分量要和Canvas画布的宽、高度尺寸保持一致。

```
// canvas画布宽高度尺寸是800, 600
const bloomPass = new UnrealBloomPass(new THREE.Vector2(800, 600));
```

```
// canvas画布宽高度window.innerWidth, window.innerHeight
new UnrealBloomPass(new THREE.Vector2(window.innerWidth, window.innerHeight));
```

发光强度 `.strength`

Bloom发光强度 `bloomPass.strength` , 默认1.0。

```
console.log('发光强度', bloomPass.strength);
```

```
//bloom发光强度  
bloomPass.strength = 2.0;
```

js

全文检索关键词 **EffectComposer**

threejs文件包examples文件目录，全文检索关键词 **EffectComposer**，可以找到后处理的很多案例。

threejs后期处理有很多相关的通道，大家学习的时候，也不可能都记住，平时用到那个通道，可以去examples文件搜索对应关键词。

全文检索关键词 **UnrealBloomPass**，可以找到Bloom发光通道的相关3D案例，你可以参考学习。

← **2. OutlinePass描边样式**

4. 多通道组合(GlitchPass和描边) →