

A large red square with a white border, centered on a white background. Inside the square, the words "Post" and "Processing" are written in white, stacked vertically.

Post Processing

Post Processing in Unity

- Fog
- Anti Aliasing
- Ambient Occlusion
- Screen Space Reflection
- Depth of Field
- Motion Blur
- Eye Adaption
- Bloom
- Color Grading
- User Lut
- Chromatic Aberration
- Grain
- Vignette
- Dithering

Computergrafik vs Ästhetik



Computergrafik vs Ästhetik



Einstellungen

Kamera

- Deffered Rendering
- kein Anti Aliasing
- HDR auswählen

Quality Settings

- kein Anti Aliasing
- Linear Light Model

Fog

Atmosphären-Effekt für Ferne

Anti Aliasing

- Fast Approximate
- Quality vs Performance → Foto = Extreme Quality

Ambient Occlusion

Nachträgliches Ausleuchten von Schattenzonen

Technik: Screen Surface Ambient Occlusion (SSAO)

Einstellungen:

- Intensität
- Radius
- Sample Count → High
- kein Downsampling (aber: Performance-intensiv)

Screen Space Reflection

Objekte spiegeln sich in “metallischen” Oberflächen

Depth of Field

Kameraeigenschaften

- Brennweite f
- Apertur (Blende)
- Fokusslänge (mm)

Motion Blur

Bewegungsunschärfe

Eye Adaption

Hell-/Dunkel-Übergänge

Beeinflusst die Belichtungszeit

Bloom

Bleeding Light from Bright Sources to neighbouring Pixels

Kleiner Treshhold = mehr Blooming

Color Grading

Farbausgleich im Bild

Funktioniert nur gut mit HDR

→ Filmic

Verschiedenste Einstellmöglichkeiten

Exposure, Hugh, Saturation, Contrast ...

Chromatic Aberration

Kameraverzeichnungen an den Rändern (Unschärfen)

→ Tunnel

Grain

Körnigkeit

Vignette

Schatten an den Rändern

Dithering

Aufbrechen von gleichförmigen Bereichen (Bändern) durch kontrolliertes Rauschen.

Unity vs Raytracing



Unity vs Raytracing

