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)
- Fokuslänge (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)

 \rightarrow Tunnel

Grain

Körnigkeit

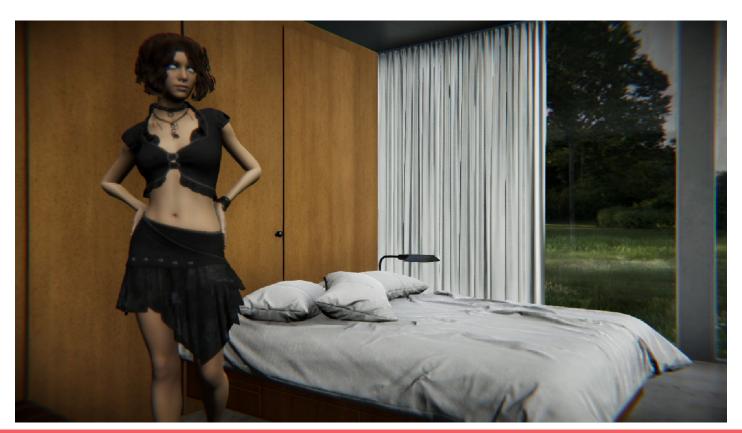
Vignette

Schatten an den Rändern

Dithering

Aufbrechen von gleichförmigen Bereichen (Bändern) durch kontrolliertes Rauschen.

Unity vs Raytracing



Unity vs Raytracing

