**后期处理概述**

后期处理是什么阶段将全屏滤镜和效果应用于图像缓冲区的过程？

要在项目中使用后期处理，可导入Unity的什么内容？您也可以编写自己的后期处理效果。

**Post-processing stack（后期处理栈）**

什么是一种超级效果，将一整套效果组合到一个后处理管线中？

post-processing stack（后期处理栈）的优势是什么？

**设置post-processing stack(后期处理栈)**

为了获得最佳的后期处理结果，建议在启用什么的空间中工作？

屏幕后处理的功能从哪里获得？

**各种后期处理效果**

什么效果提供了一组算法来防止锯齿并为图形提供更平滑的外观？

挨着折痕线、小孔、相交线和平行表面的地方变暗。在现实生活中，这些区域往往会阻挡或遮挡周围的光线，因此它们会显得更暗。使用什么后期效果处理？

重用屏幕空间数据来计算反射的技术。通常用于产生较微妙的反射，例如在潮湿的地板表面或水坑中。

环境遮挡效果和屏幕空间反射非常昂贵

根据与摄像机的距离将颜色叠加到对象上的效果。这种效果用于模拟室外环境中的雾或雾气，通常还用于在摄像机的远剪裁面向前移动以提高性能时隐藏对象的剪裁。

在现实生活中，摄像机只能在特定距离的对象上清晰聚焦；距离摄像机更近或更远的物体会在一定程度上失焦。这种模糊效果不仅提供了关于对象距离的视觉提示，而且还引入了散景，这是一种讨人喜欢的视觉瑕疵，出现在图像失焦的明亮区域周围。

可模拟当摄像机拍摄的对象移动得比摄像机的曝光时间快时的图像模糊情况。这种效果可能是由快速移动对象或长曝光时间引起的。

用于再现真实摄像机成像瑕疵的效果。该效果会产生从图像明亮区域边界向外延伸的光线条纹，给人的感觉是极其明亮的光线压制住了摄像机或是透过眼睛看到该场景。

Bloom的什么效果应用全屏污迹或灰尘层来衍射泛光效果。常用于现代第一人称射击游戏。

改变或校正最终图像的颜色和亮度的过程。后期处理栈中包含的颜色分级工具是完全实时的 HDR 工具，且内部处理在 ACES 颜色空间中完成。

由于摄像机镜头未能将所有颜色会聚到同一个点而产生的结果。它沿着图像明暗分隔边界显示为“条纹”。此效果用于复现这种摄像机缺陷，此外还经常用于产生艺术效果，如摄像机碰撞或中毒效果。

由于电影胶片的金属银中存在小颗粒，因此薄膜颗粒是摄影胶片的随机光学纹理。后期处理栈中的什么效果基于相干梯度噪点。此效果通常用于模仿电影的明显缺陷，往往在恐怖主题的游戏中夸大恐怖氛围。

在摄影中，什么表示相对于中心朝图像边缘变暗和/或去饱和。这种情况通常是由厚的或堆叠的滤镜、二次镜头和不正确的镜头遮光罩引起的。经常用于表现艺术效果，例如将焦点绘制到图像的中心。

故意应用噪点来随机化量化误差的过程。这样可防止大尺寸图案，例如图像中的色带。

**编写后期处理效果**

任何使用什么函数的 Unity 脚本都可以用作后期处理效果？必须将其添加到摄像机游戏对象才能使脚本执行后期处理。