

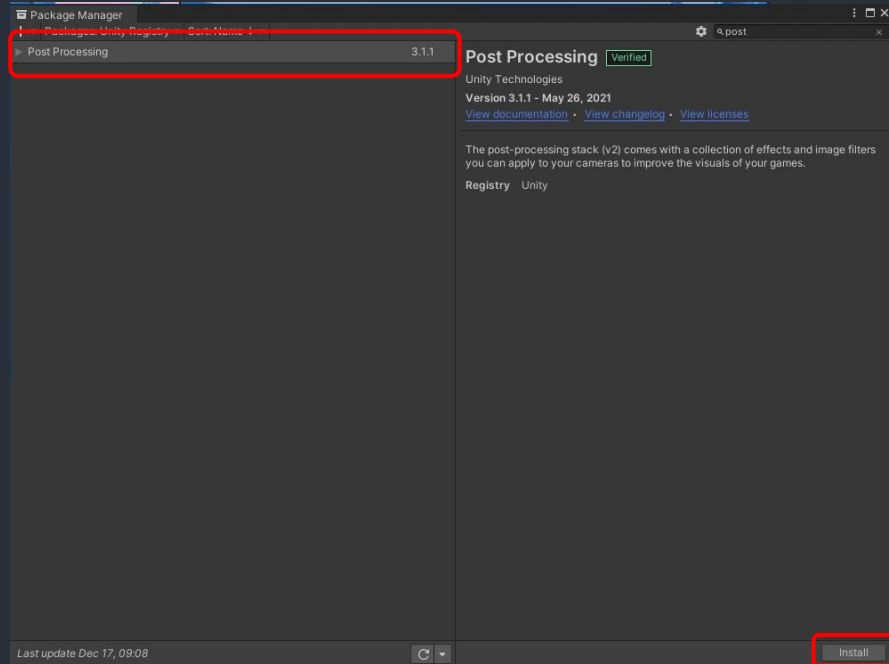
Unity

Jogo de aventura 3D:
Pós Produção e Câmeras

Post Processing

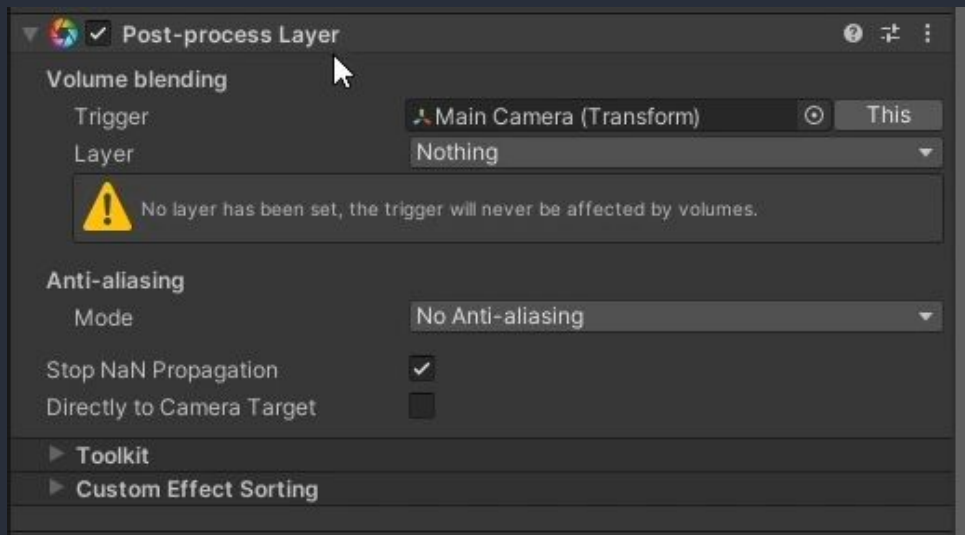


Para instalar o **Post Processing** no seu projeto, vá até o Package Manager, e procure pelo pacote **Post Processing**. Agora é só clicar em instalar.



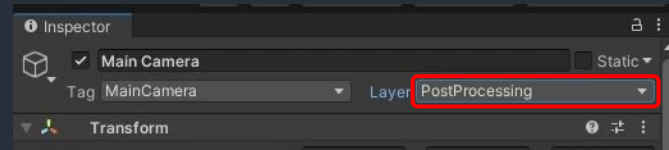
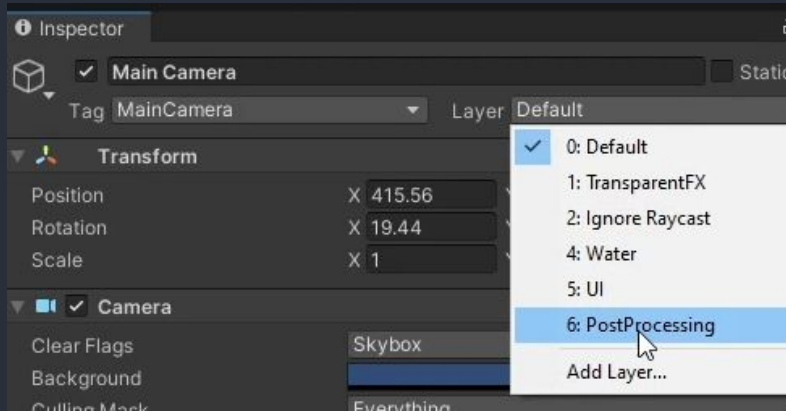
Para fazer a configuração inicial funcionar com a cena do seu projeto, aqui é a sequência de passos que devemos realizar:

Na **câmera** que queremos que o post processing funcione, adicione o componente **Post-process Layer**

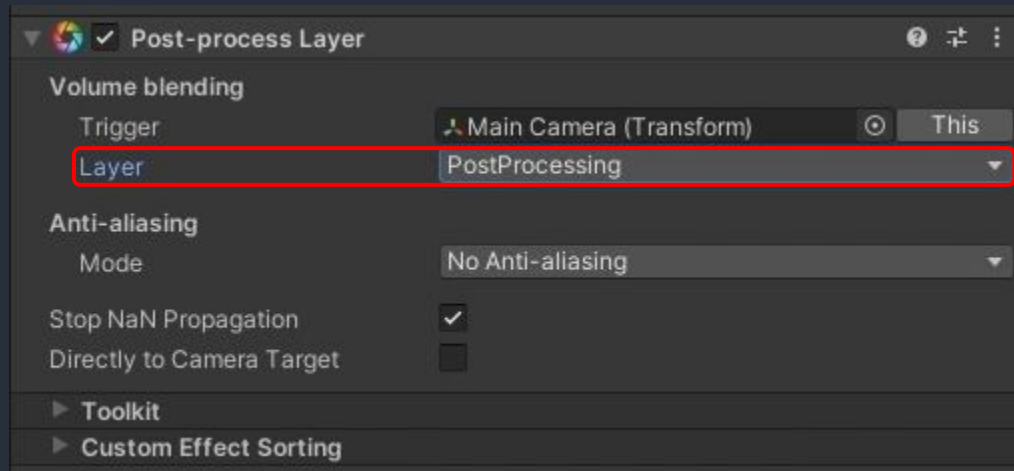


Crie um novo layer **exclusivo** para o **Post Processing**.

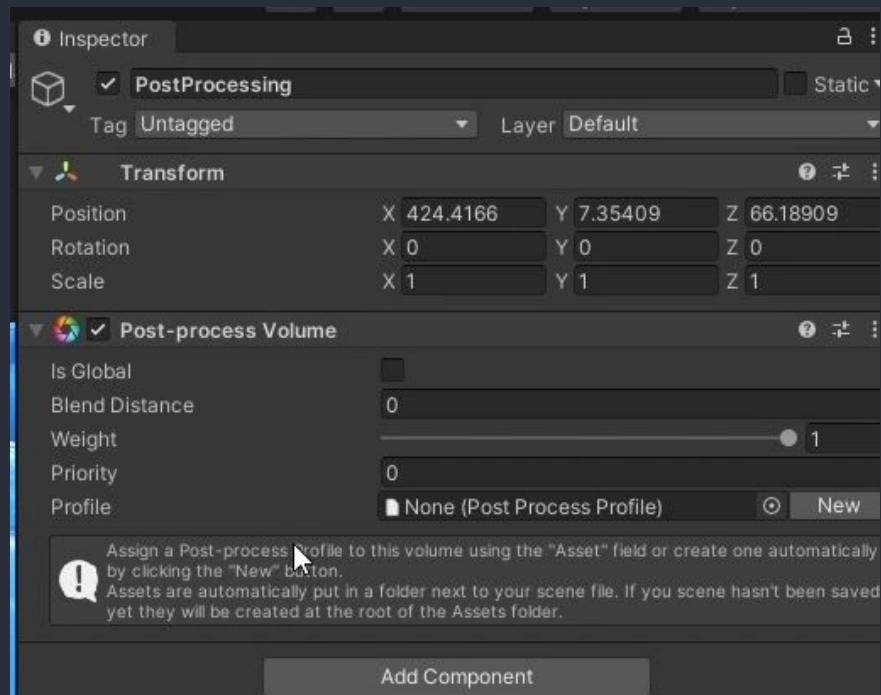
Coloque o layer da câmera, onde acabamos de colocar o post-processing Layer, para Post Processing.



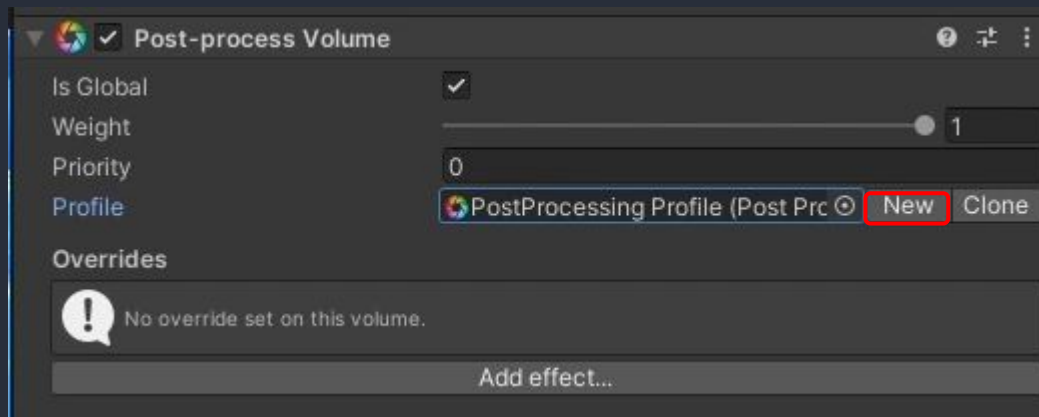
No script **Post-processing Layer**, ajuste a opção **Layer** para o que acabamos de criar: **PostProcessing**



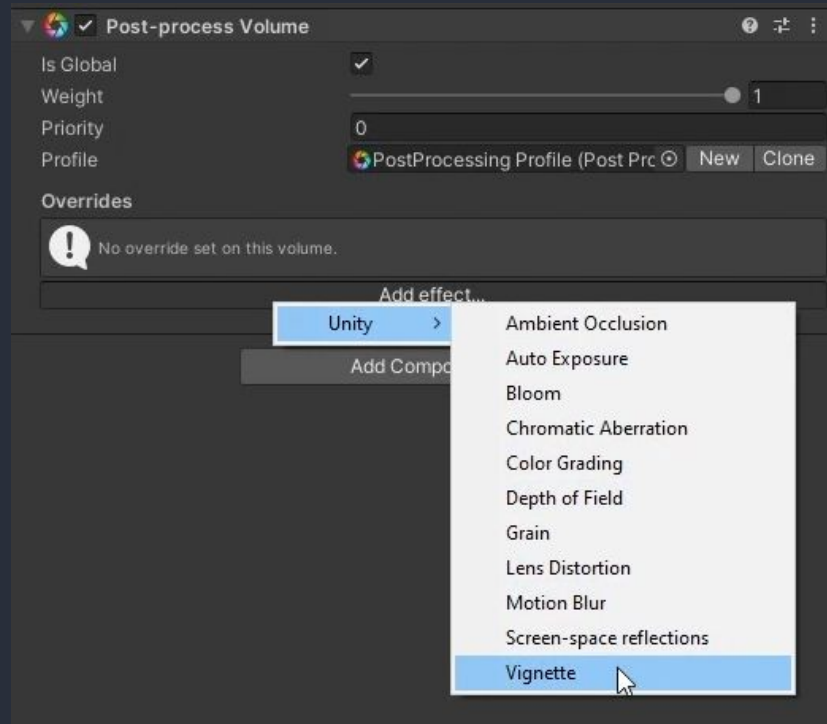
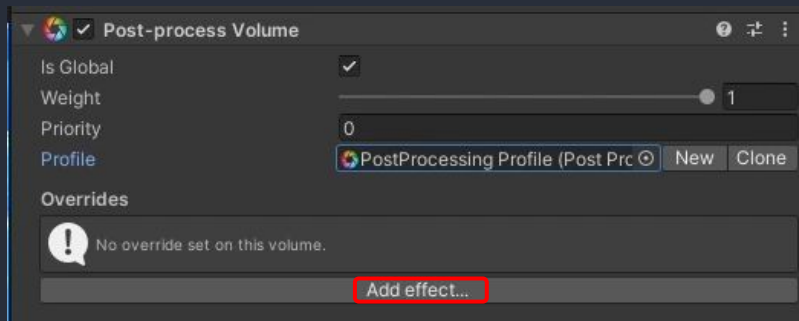
Crie um novo GameObject na cena, e adicione o script **Post-process Volume**. É esse script que será o responsável por controlar e gerenciar todos os efeitos.



Crie um novo **Profile**. Ele que guardará a informação sobre os efeitos.



Você pode clicar em **Add effect...** e então adicionar e configurar os efeitos disponíveis, como na imagem abaixo.



Para mais informações sobre **Post Processing**, acesse a documentação:

<https://docs.unity3d.com/Manual/PostProcessingOverview.html>