

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «СОВРЕМЕННЫЙ ШЕРЛОК ХОЛМС»

Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре, или сама выступающая в качестве партнера.

Для придания определенной атмосферы игры или же для улучшения восприятия окружения игроком, используются различные эффекты, фильтры, которые называются пост-эффектами. А сам процесс их добавления — пост-обработкой.

Компьютерная игра, разработанная в данном дипломном проекте, разрабатывалась на игровом движке Unity.

Пост-обработка в этом движке доступна только для проектов HDR или URP. Эти типы проектов используют определенные вычислительные методы для придания необходимого освещения. Для их регулирования в Unity используется компонент `PostProcessStackV2`.

`PostProcessStack` (стек постобработки) — это суперэффект, сочетающий полный набор визуальных эффектов в одном алгоритме постобработки. Это дает следующие преимущества:

- Эффекты всегда выстраиваются в правильном порядке,
- можно включать множество эффектов в один проход,
- конфигурация построена на ассетах, что облегчает работу с пресетами,
- все эффекты сгруппированы для удобства.

В дипломном проекте использовались следующие эффекты:

- Ambient Occlusion,
- Bloom,
- Размытие при движении,
- Цветокоррекция,
- Хроматическая абберрация.