

GitHub s materijalima: <https://github.com/MrMirror01/ShaderRadionicaMaterijali>

GitHub mojeg **završnog rada o Postprocessing shaderima**:

https://github.com/MrMirror01/ZavršniRad_PostProcessing

- gore je elaborat u kojem imate dobar uvod o osnovama shadera, desetak efekti je detaljno opisano, a ima i kod koji je više manje zakomentirani

Videi za **vektore i matrice** (prvih par videa je jako korisno za shadere i game development općenito):

https://youtube.com/playlist?list=PLZHQObOWTQDPD3MizzM2xVFitgF8hE_ab&si=62ctPYdhFI7hBqLf

- jako dobar kanal ako vas interesira matematika, može biti od pomoći na fakultetu jer pomaže s intuitivnim shvaćanjem kompleksne matematike

Najbolji Youtube kanal koji između ostaloga ima videe o raznim shaderima (**ray tracing**, ray marching, oblaci, simulacija vode, renderiranje vode...)

<https://www.youtube.com/@SebastianLague>

- glavni izvor za Ray Tracing shader kojeg ćemo napisati na radionici

Jako dobar **zabavni Youtube kanal** od kojeg možete naučiti jako puno o **shaderima** (glavini izvor za moj završni rad o postprocessing shaderima)

https://www.youtube.com/@Acerola_t

Video za **shader art**: <https://youtu.be/f4s1h2YETNY?si=f5UclcG8bgux7h82>

- kanal je fora ali je malo annoying jer ima AI glas

Shadertoy – Velika **baza fora efekti** s shaderima: <https://www.shadertoy.com/>

Graphtoy – stranica za vizualizaciju funkcija za shadere: <https://graphtoy.com/>

Više o **matricama za transformaciju iz prostora u prostor** za renderiranje (Object space, World space...)

http://www.codinglabs.net/article_world_view_projection_matrix.aspx

Stranica za generiranje kernel matrica za Gaussian blur <http://demofox.org/gauss.html>

Popis ugrađenih varijabli u shaderima koje postavlja Unity (kao npr. `_Time`)

<https://docs.unity3d.com/Manual/SL-UnityShaderVariables.html>

Sve informacije o pojedinom vrhu (vertex) koje možemo dobiti od Unityja su

[[u dokumentaciji](#)]

- `POSITION` is the vertex position, typically a `float3` or `float4`.
- `NORMAL` is the vertex normal, typically a `float3`.
- `TEXCOORD0` is the first UV coordinate, typically `float2`, `float3` or `float4`.
- `TEXCOORD1`, `TEXCOORD2` and `TEXCOORD3` are the 2nd, 3rd and 4th UV coordinates, respectively.
- `TANGENT` is the tangent vector (used for normal mapping), typically a `float4`.
- `COLOR` is the per-vertex color, typically a `float4`.