

### • 本教程配套blog 教程中抽取的RayMarching框架

# • 第一时间更新blog地址

## 1.内容:

• 本人shadertoy地址

- 1. 教程中会讲解在编写shader的常用技巧,以及在项目中如何使用这些shader
- 2. 大量的实例如水,火,粒子,海洋,山脉,闪电等 3. 一些shader实现的理论知识 因为本人也会点特效制作,所以本教程会有比较多的描绘自然现象的shader,如

## 熔岩,雪花,冰,水,火,粒子,海洋,山脉,闪电等.

2.目录

1.理论知识

4. 已经抽取一个RayMarching框架,更加方便编写raymarching shader

- 基本数学函数 • shader技巧总纲
- 2D shader框架 3D raymarching框架

### • 基本建模SDF • 多层透明叠加渲染

- 优化:用shader分摊CPU压力
- 2.实例
  - 1. 2D Shader基础 ○ 2D海洋
  - 。 雪花 。 火焰粒子

○ 熔岩

0 下雨

。 星空

。 天空

○ Unity 和 Raymarch 整合

2. 3D Shader

## 。 地形

。 湖泊

。 雾

0 🔀

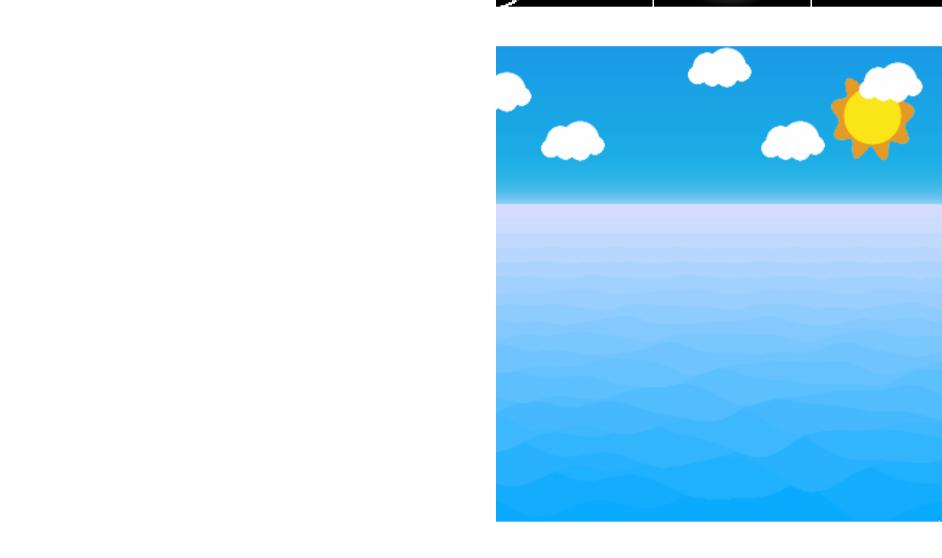
- 3. **shader技术整合** ○ GameUI 血瓶 ○ 荒原湖泊
- 西湖 4.专题

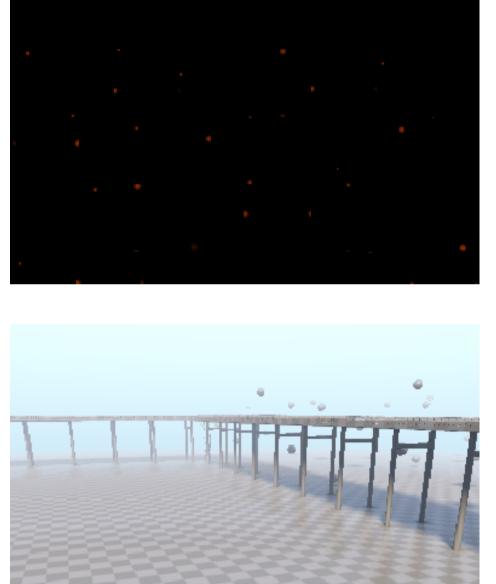
0 下雨

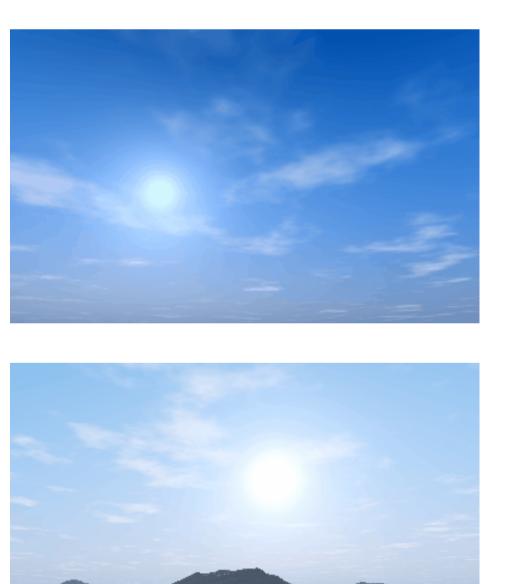
。 涟漪 。 水底焦散 ○ 窗前雨滴

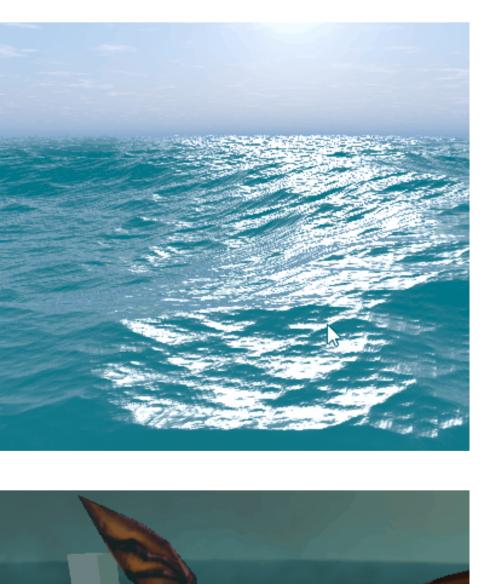
1. 水

6.部分效果图:

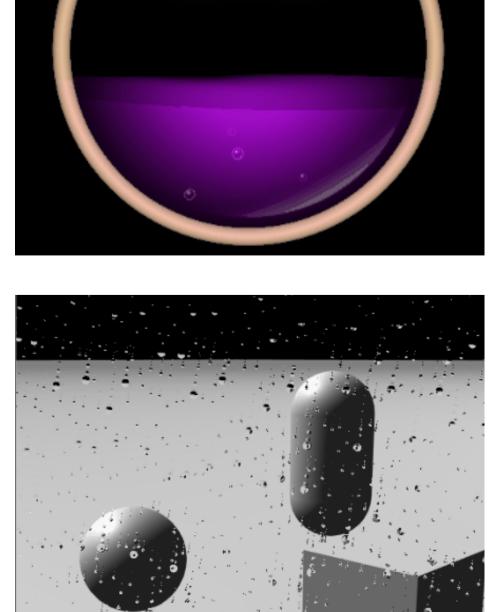


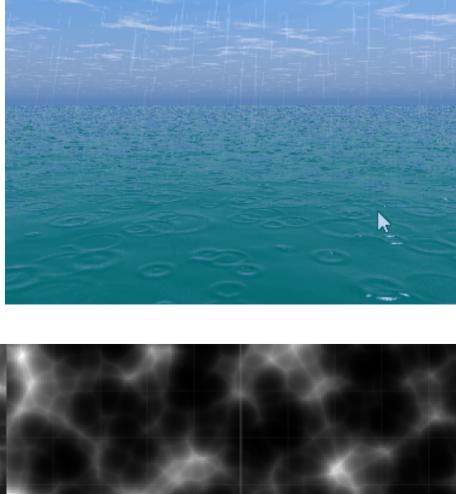






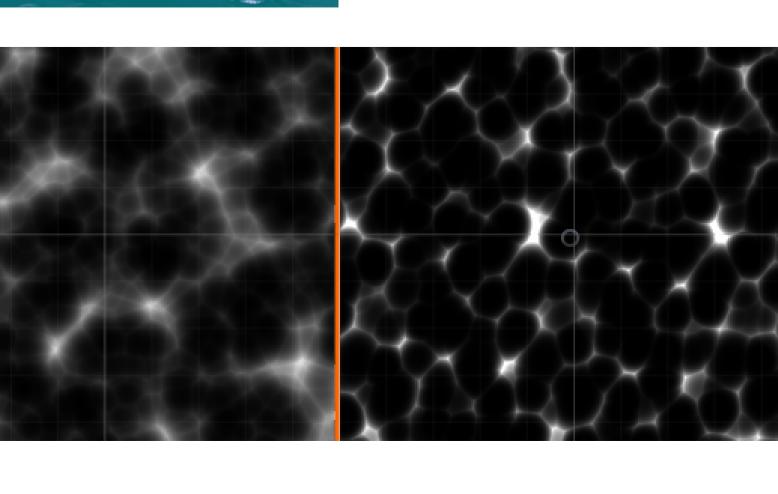






Docs

Status



Contact GitHub

Pricing

API

Training

Blog

**About** 

### • 本教程配套blog • 本教程配套项目源码

© 2021 GitHub, Inc.

3.链接:

- 教程中抽取的RayMarching框架 • 如果想学习哪种类型的shader,可以在这里留言,我优先出留言中的shader的教程

Terms

Privacy

Security