

# UnityShader 笔记

郑华

2018 年 8 月 29 日



# 第一章 Shader2.0

## 1.1 矩阵变换

Unity 3D 矩阵一般是左乘。在Shader 中的前缀为UNITY\_MATRIX\_

1. M: 将物体坐标系变换到世界坐标系
2. V: 将世界坐标系变换到相机坐标系
3. P: 将 3D 坐标系转换成 2 维屏幕坐标系

当然在脚本中也可以完成类似功能，如

```
Transform.parent.localToWorldMatrix.MultiplyPoint(tranform.localPosition).
```