

쉐이더

2022년 5월 18일 수요일 오후 3:14

쉐이더

1. 3D 컴퓨터 그래픽에서 물체의 3차원의 위치를 나타내는 x,y,z 좌표나, 색상, 텍스처, 조명 등 다양한 시각적 효과를 계산하여 최종적으로 화면에 출력할 픽셀의 위치와 색상을 계산한다.

DirectX : HLSL

OpenGL : GLSL

NVDA : CG

UNITY : CG 또는 HLSL

유니티 쉐이더의 종류

1. Shader Lab
2. Surface Shader
3. Vertex & Fragment Shader