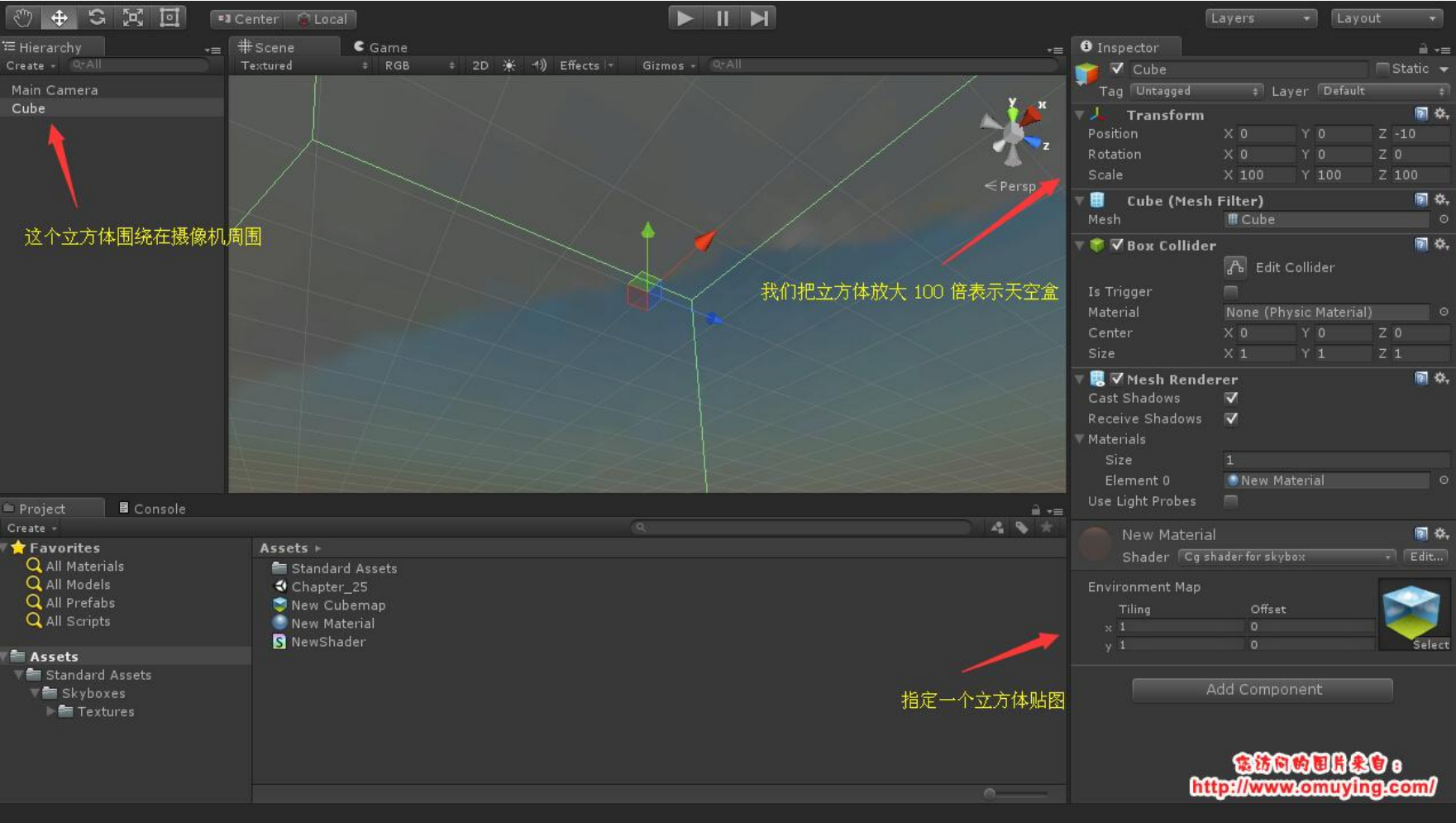






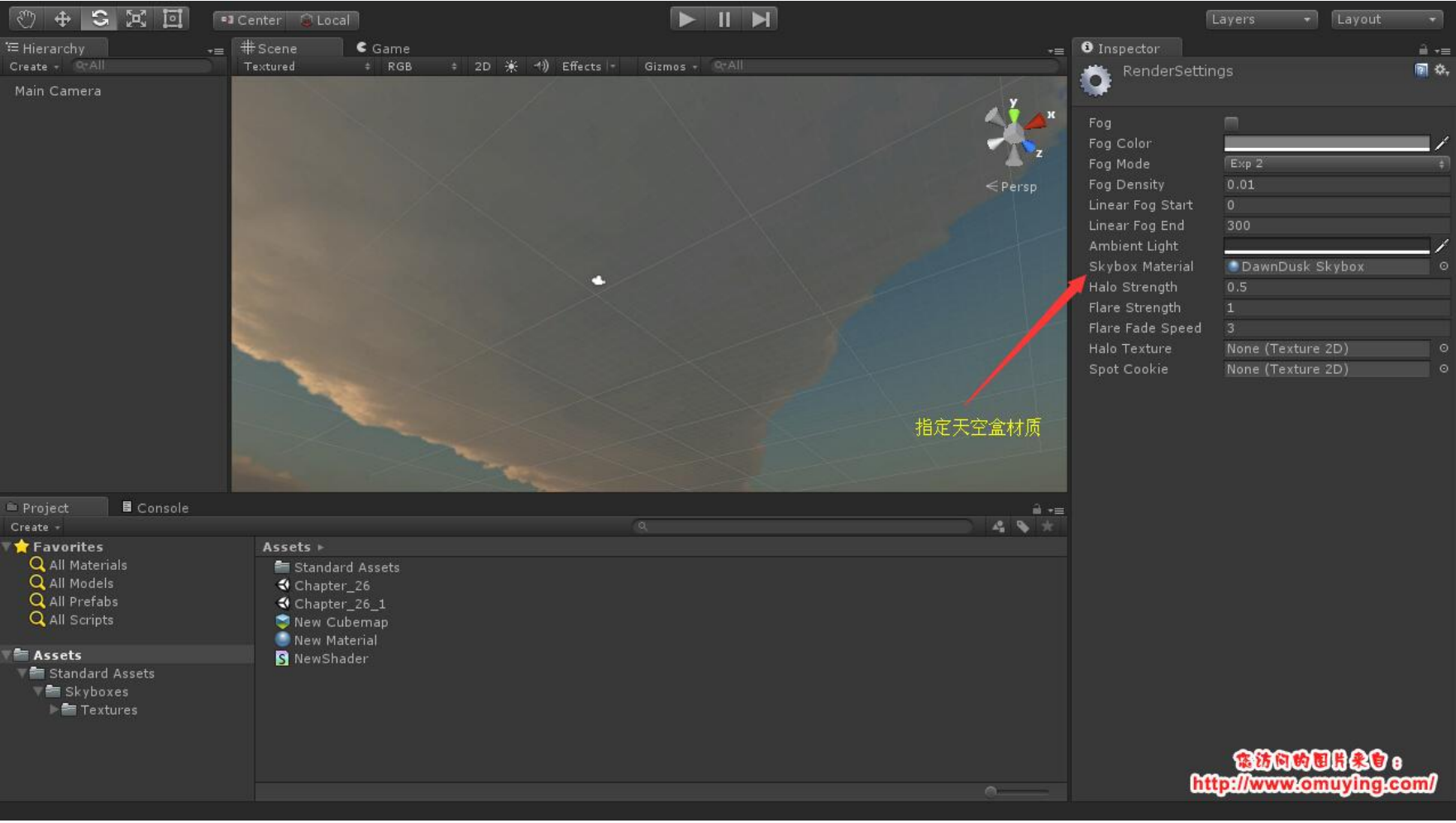
```
30 {
31     float4 pos : SV_POSITION;
32     float3 viewDir : TEXCOORD1;
33 };
34
35 vertexOutput vert(vertexInput input)
36 {
37     vertexOutput output;
38
39     float4x4 modelMatrix = _Object2World;
40     output.viewDir = mul(modelMatrix, input.vertex).xyz -
_WorldSpaceCameraPos;
41     output.pos = mul(UNITY_MATRIX_MVP, input.vertex);
42     return output;
43 }
44
45 float4 frag(vertexOutput input) : COLOR
46 {
47     return texCUBE(_Cube, input.viewDir);
48 }
49 ENDCG
50 }
51 }
52 }
```

我们在摄像机周围建立一个立方体，然后调整立方体的放大系统，并把这个着色器应用到这个立方体上，并且设置好相应的立方体贴图材质，效果如图：



### Unity 天空盒系统的着色器代码

上面的着色器演示了如何用一个指定的着色器来渲染一个围绕在摄像机周围的立方体天空盒，这是一个非常普遍的做法，但是 Unity 有它自己的天空盒系统，并且不需要任何游戏对象：你只需通过主菜单 Edit -> Render Settings -> Skybox Material 来指定天空盒着色器的材质，剩下的就由 Unity 自己处理了，如图：



【原创】Shader 内置 Shader 之 Bumped Specular 学习 - 1785 次阅读

【翻译】第十章节：镜面高光（关于每顶点光照） - 2007 次阅读

【翻译】第九章节：漫反射（关于每顶点漫反射和多光源漫反射） - 1946 次阅读

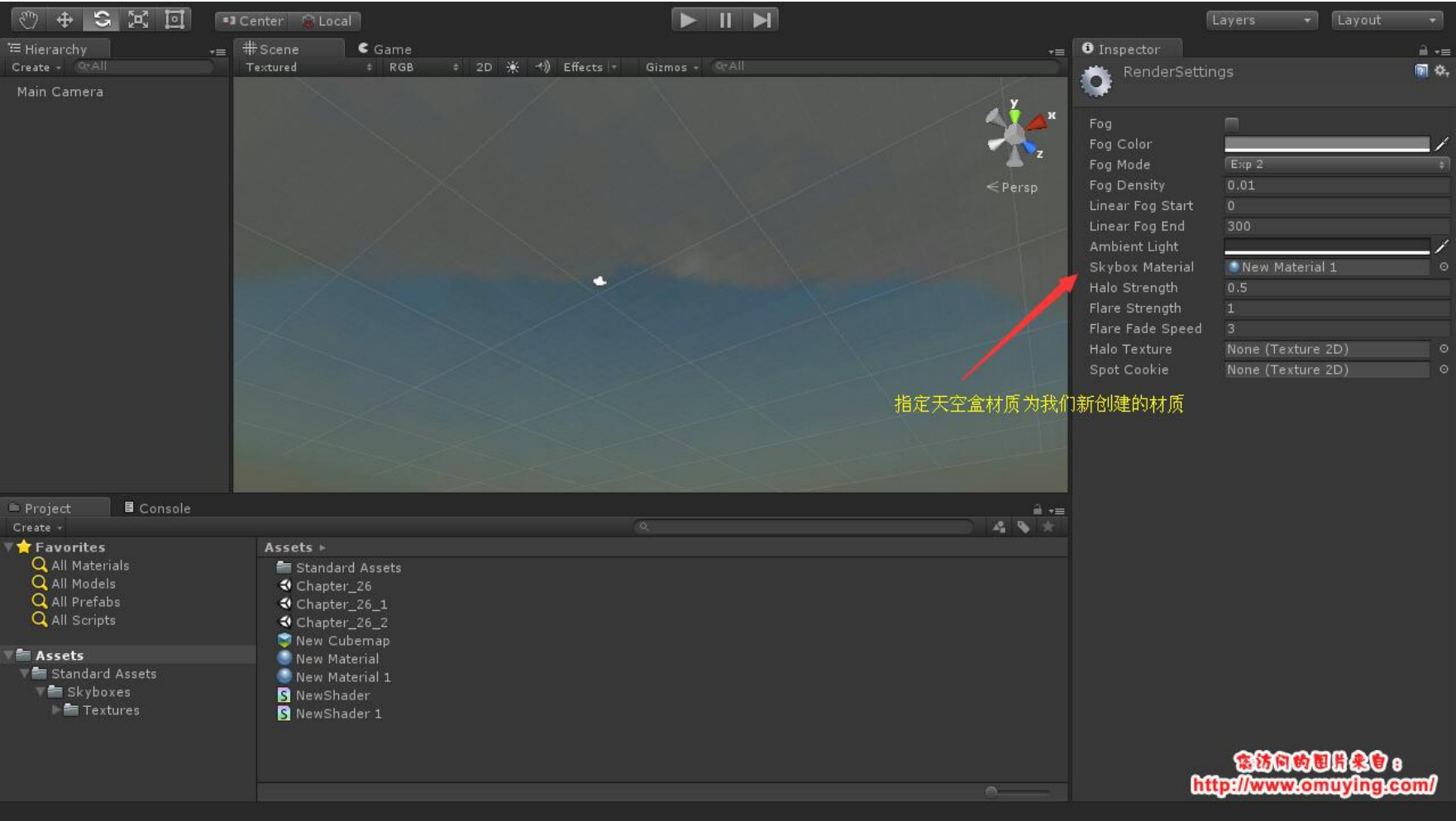
【翻译】第十六章节：表面纹理光照（关于纹理漫射光照） - 1306 次阅读

【翻译】第二十三章节：投影（关于使用投影纹理贴图实现投影） - 2519 次阅读

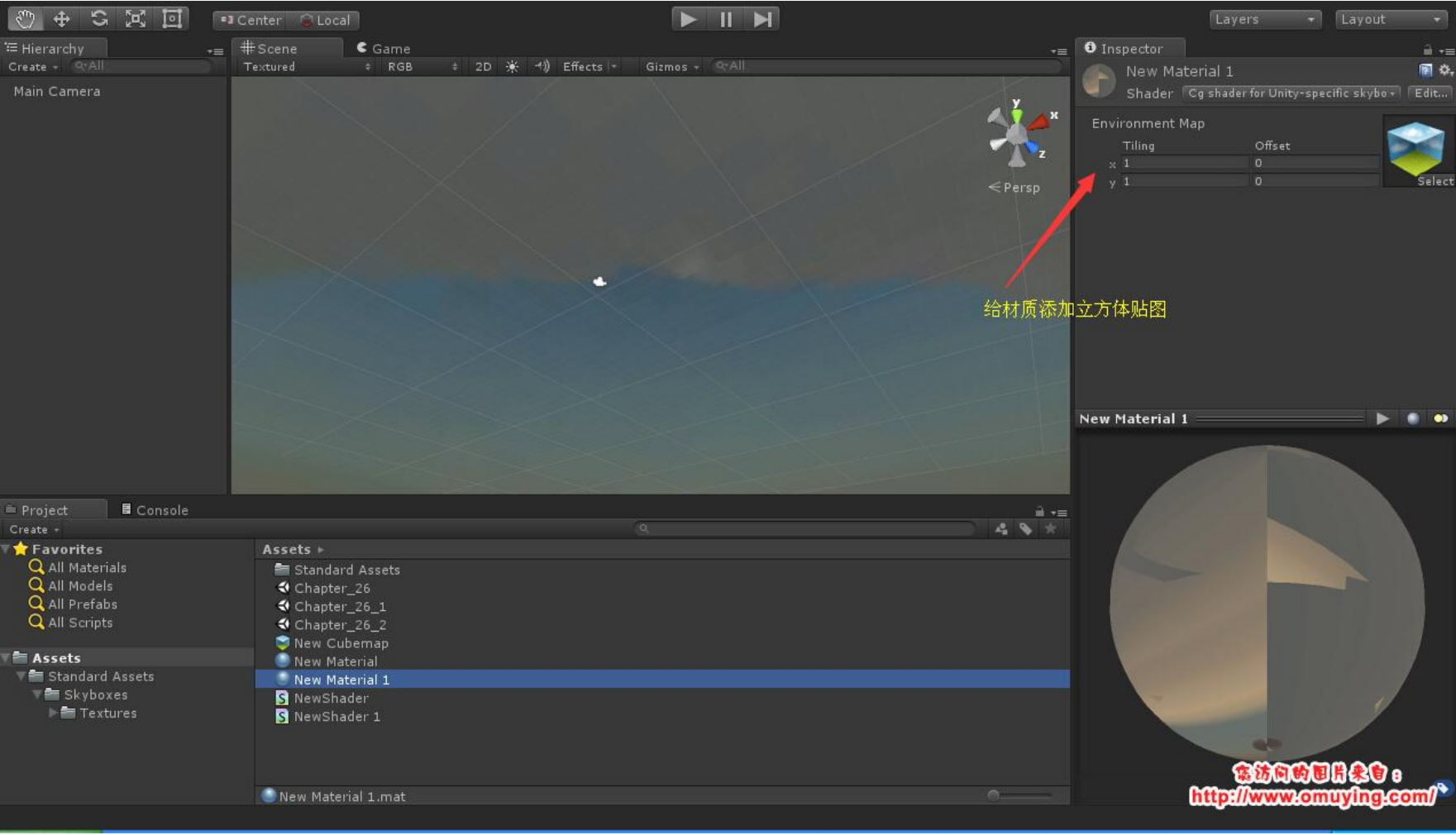
不幸的是，我们不能在这个系统中使用自己的着色器因为我们必须根据一个位置在立方体贴图中查找纹理，而这个位置是由顶点纹理坐标指定的，但是这实际上要比计算视图方向更加容易，着色器的代码如下：

```
01 Shader "Cg shader for Unity-specific skybox"
02 {
03     Properties
04     {
05         _Cube ("Environment Map", Cube) = "white" {}
06     }
07
08     SubShader
09     {
10         Tags { "Queue"="Background" }
11
12         Pass {
13             ZWrite Off
14             Cull Off
15
16             CGPROGRAM
17             #pragma vertex vert
18             #pragma fragment frag
19
20             // User-specified uniforms
21             samplerCUBE _Cube;
22
23             struct vertexInput
24             {
25                 float4 vertex : POSITION;
26                 float3 texcoord : TEXCOORD0;
27             };
28
29             struct vertexOutput
30             {
31                 float4 vertex : SV_POSITION;
32                 float3 texcoord : TEXCOORD0;
33             };
34
35             vertexOutput vert(vertexInput input)
36             {
37                 vertexOutput output;
38                 output.vertex = mul(UNITY_MATRIX_MVP, input.vertex);
39                 output.texcoord = input.texcoord;
40                 return output;
41             }
42             fixed4 frag (vertexOutput input) : COLOR
43             {
44                 return texCUBE (_Cube, input.texcoord);
45             }
46             ENDCG
47         }
48     }
49 }
```

正如前面提到的，你应该为这个着色器创建一个材质，通过 Edit -> Render Settings -> Skybox Material 菜单来指定一个材质，这儿你不需要给任何对象添加材质，如下面两张图：







恭喜你，在本章节中你应该了解：

- 1、如何渲染一般的天空盒。
- 2、如何不用一个对象在 Unity 渲染天空盒。

资源下载地址：[点击下载](#)，共下载 26 次。

前一篇：[第二十五章节：弧形玻璃（关于折射贴图）](#)

后一篇：[英语中的十大词类](#)



赞

4 人



打酱油

0 人



呵呵

0 人



鄙视

0 人



正能量

0 人



1 条评论

最新 最早 最热



应华1983

妈妈说，如果看到天书一样的内容!!我们就应该直接关闭他

2015年7月8日 回复 顶 转发

社交帐号登录: 微信 微博 QQ 人人 更多»



说点什么吧...



发布

最终幻想正在使用多说

1 条评论

最新 最早 最热



应华1983

妈妈说，如果看到天书一样的内容!!我们就应该直接关闭他

2015年7月8日 回复 顶 转发

社交帐号登录: 微信 微博 QQ 人人 更多»



说点什么吧...



发布

最终幻想正在使用多说