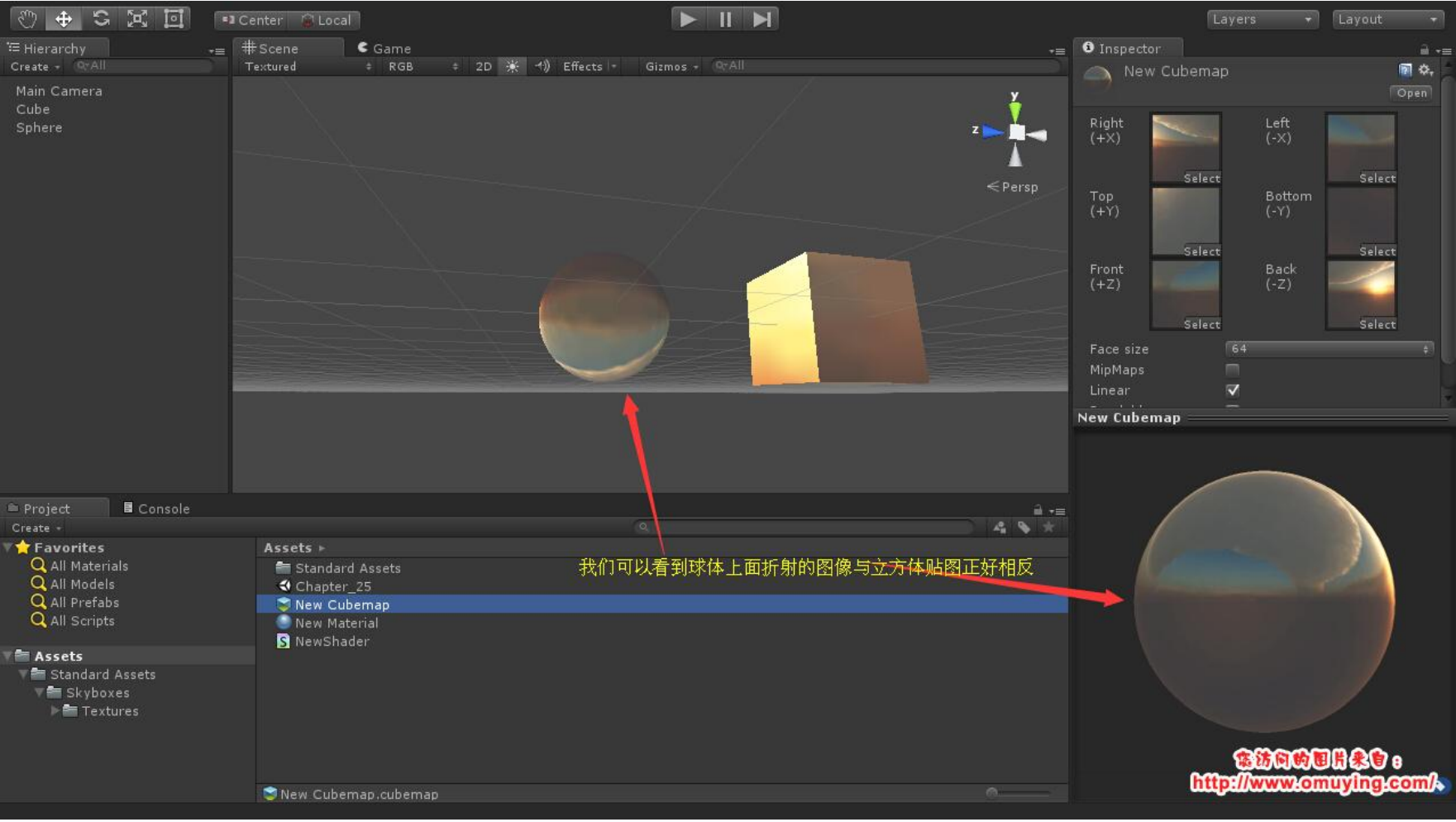


随机阅读

```
34 {
35     vertexOutput output;
36
37     float4x4 modelMatrix = _Object2World;
38     float4x4 modelMatrixInverse = _World2Object;
39     // multiplication with unity_Scale.w is unnecessary
40     // because we normalize transformed vectors
41
42     output.viewDir = mul(modelMatrix, input.vertex).xyz -
_WorldSpaceCameraPos;
43     output.normalDir = normalize(mul(float4(input.normal, 0.0),
modelMatrixInverse).xyz);
44     output.pos = mul(UNITY_MATRIX_MVP, input.vertex);
45     return output;
46 }
47
48 float4 frag(vertexOutput input) : COLOR
49 {
50     float refractiveIndex = 1.5;
51     float3 refractedDir = refract(normalize(input.viewDir),
normalize(input.normalDir), 1.0 / refractiveIndex);
52     return texCUBE(_Cube, refractedDir);
53 }
54 ENDCG
55 }
56 }
57 }
```

这个着色器的效果如图：



恭喜你，在本章节中你应该了解：

- 1、如何使用 refract 指令来把反射贴图当成折射贴图使用。

资源下载地址：[点击下载](#)，共下载 24 次。

前一篇：[第二十四章：表面反射（关于反射贴图）](#)

后一篇：[第二十六章：天空盒（关于用环境贴图渲染背景）](#)



赞
6 人



打酱油
0 人



呵呵
0 人



鄙视
0 人



正能量
0 人



2条评论

最新 最早 最热



暂无图片

【翻译】第八章：轮廓加强（关于转换法线向量） - 1830 次阅读



暂无图片

【原创】Shader 内置 Shader 之 Diffuse Detail 学习 - 1460 次阅读



暂无图片

【翻译】概要：Unity Cg 编程（关于顶点与片段着色器） - 7680 次阅读



暂无图片

【翻译】第二章节：RGB 立方体（关于顶点输出参数） - 2256 次阅读



暂无图片

【翻译】第三章节：在着色器中调试（关于顶点输入参数） - 2499 次阅读



翻译得太好了，下面的呢？能不能继续翻译下去呢？

2015年12月11日 [← 回复](#) [♥ 顶](#) [→ 转发](#)



[✖ .最终幻想.](#)

[回复 海风:](#) 如果后面有时间的话会继续翻译，只是现在时间越来越少了

1月4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

2条评论

[最新](#) [最早](#) [最热](#)



海风

翻译得太好了，下面的呢？能不能继续翻译下去呢？

2015年12月11日 [← 回复](#) [♥ 顶](#) [→ 转发](#)



[✖ .最终幻想.](#)

[回复 海风:](#) 如果后面有时间的话会继续翻译，只是现在时间越来越少了

1月4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