渲染流水线

Cg 语言（Unity Shader 基础）

数学

光照

纹理

透明

动画

屏幕后处理

深度纹理

法线纹理

非真实感渲染

噪声

优化

基于物理渲染

漫反射着色

镜面反射

着色器反射

顶点

CgInclude 模块化

RenderTexture

屏幕特效（后效）

Pass

VertextLit 渲染路径

Forward 渲染路径

烘焙

LightProbes

阴影

固定管线

Surface Shader

凹凸材质

卡通材质

半透明材质

体积雾

Wrap Model

面积光

体积光

材质替代渲染

后效

地形

投影