Chapter 5 开始Unity Shader学习之旅

1，使用假彩色图像

Chapter 7 基础纹理

1，法线贴图

Chapter8 透明效果

1，透明度测试

2，透明度混合

3，开启深度写入的透明度混合

4，双面渲染的透明度测试

5，双面渲染的透明度混合

Chapter9 更复杂的光照

1，前向渲染光照

2，投射阴影和渲染阴影

3，透明度测试阴影

4，透明度混合阴影

Chapter10 高级纹理

1. 创建CubeMap
2. 环境光反射
3. 环境光折射
4. 菲涅尔反射
5. 镜子效果
6. **玻璃效果**
7. 程序纹理

Chapter11 让画面动起来

1. 序列帧动画
2. 滚动的背景
3. 流动的河流
4. 广告牌
5. 有阴影的河流

Chapter12 屏幕后处理效果

1. 调整屏幕的亮度，饱和度和对比度
2. 边缘检测
3. 高斯模糊
4. Bloom效果
5. 运动模糊

Chapter13 使用深度和法线纹理

1. 运动模糊
2. 全局雾效
3. 边缘检测