**Unity Shader**

标准光照模型

简单纹理

法线纹理

透明度测试

透明度混合

反射

折射

镜子

序列帧动画

流动的河流

边缘检测

利用一些边缘检测算子对图像进行卷积操作。

卷积操作指的是使用一个卷积核对一张图像中的每个像素进行一系列操作。

高斯模糊

使用卷积操作，它使用的卷积核中的各个元素值都相等，且相加等于1，也就是说，卷积后得到的像素值是相邻域内对所有像素排序后的中值替换掉源颜色。

Bloom效果

我们首先根据一个阈值提取出图像中的较亮的区域，把它们存储在一张渲染纹理中，再利用高斯模糊对渲染纹理进行模糊处理，模拟光线扩散的效果，最后

再将其和原图像进行混合，得到最终效果