**Unity3D中常见的三类Shader的区别与用法**

Posted on 2013年03月15日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c)/被围观 445 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中常见的三类Shader：Diffuse、Diffuse Bumped、Bumped Specular。

这三种类型为常用类型，其中Bumped需要增加Normal法线贴图来实现凹凸。

Decal：这种材质为贴花材质，即相当于Mask类型，可以再Decal(RGBA)贴与一个带有Alpha通道的图像，形成和原图像相叠加的效果。

Diffuse Detail：这种材质可以创造出污迹和划痕的效果，即相当于Blend混合材质。

Reflective：其中各种类型可以创造出金属反射效果，需要增加Cubmap贴图。

Transparent：其中各种类型可以创造出透明的效果，需要增加具有Alpha的通道贴图。

注意：如果要做玻璃贴图，Alpha如果全是灰色或黑色（即要求全透明），那么Alpha就会失效，如果要全透明，材质Alpha其中必须至少有1像素为白色。

Nature：其中Soft Occlusion Leaves类型主要应用于片状的树叶材质。