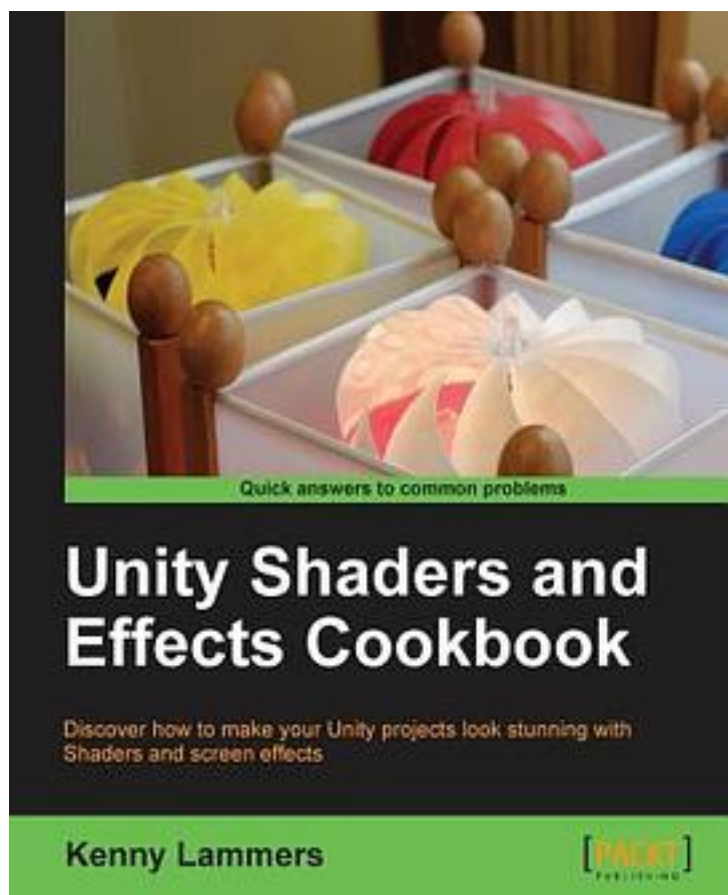


Unity Shaders and Effects Cookbook



[Unity Shaders and Effects Cookbook_ 下载链接1](#)

著者:Lammers, Kenneth

出版者:Packt Publishing

出版时间:

装帧:

isbn:9781849695084

作者介绍:

目录:

[Unity Shaders and Effects Cookbook 下载链接1](#)

标签

Shader

Unity

游戏开发

游戏

编程

unity3d

计算机图形学

Unity3D

评论

入门书。主要是 shader lab，cg / hlsl 介绍不多

前一段时间看了一遍。文字通俗易懂，英文水平不高的同学也可以读懂，不过内容偏重实践，对于背后的理论知识没有深入描述，需要查别的资料才能明白。

讲了很多常见的做法，没有涉及太多渲染管线和图形学方面的知识，对学习unity的sha

der还是很有帮助

拿来用还行，不够深入，没有原理性的讲解

总体还不错

基本上属于概览吧，不是特别给力，但是也可以看看

工作需要花了三个白天一个通宵看完了，条理清晰重点突出，实在是渲染程序猿入门好书，可惜还没有翻译版的。另外内容也比较少，连常用的一些shader都没涉及，更别说次世代和黑科技了，有点遗憾

[Unity Shaders and Effects Cookbook_下载链接1](#)

书评

中文笔记：<http://blog.csdn.net/candycat1992/article/category/1782159> 优点：
算是填补了国内外（对，没错，包括国外）关于Unity Shaders方面的空白。在这之前大多是依靠Unity文档、论坛和各种网站的资源学习的，而现在有了一个比较集中的书籍。在国外的网站上（例如packt...

书的英文版之前看过,卡在Fresnel,就没看了，最近突然想起来就结合着网友candycat1992和wolf96的文章看完了中译本，翻译的一般,没亮点,收获还是有一些,除了最后两章其余都是SurfaceShader,算是对SurfaceShader做一个系统了解吧，对渲染上很多方面都有些介绍，由于书上一些例子资...

[Unity Shaders and Effects Cookbook_下载链接1](#)