# Creator3D:shader7\_尽然还有双pass这波操作

# 前言

此时此刻终于体会到啥叫从入门到放弃，从接触到现在半个月，前两天有人给我提到了双pass，整个人瞬间就郁闷了，一个pass还没整明白，咋还有双pass呢，上网查了一下，我的天，尽然还有多pass。

# 正文

## 1.实现

郁闷归郁闷，既然入坑了，就要坚持。下面大概说一双pass的使用，其实就是一个pass下定义了两组顶点着色器和片元着色器的入口，大概代码如下

```

// Effect Syntax Guide: https://github.com/cocos-creator/docs-3d/blob/master/zh/material-system/effect-syntax.md

CCEffect %{

techniques:

- name: opaque

passes:

- vert: general-vs:vert # builtin header

frag: unlit-fs:frag

properties: &props

mainTexture: { value: white }

mainColor: { value: [1, 1, 1, 1], editor: { type: color } }

- name: transparent

passes:

- vert: unlit-vs:vert

frag: unlit-fs:frag

- vert: custom-vs:vert

frag: custom-fs:frag

blendState:

targets:

- blend: true

blendSrc: src\_alpha

blendDst: one\_minus\_src\_alpha

blendSrcAlpha: src\_alpha

blendDstAlpha: one\_minus\_src\_alpha

rasterizerState:

cullMode: none

properties: \*props

}%

//第一个pass

CCProgram unlit-vs %{

...

vec4 vert () {

....

}

}%

CCProgram unlit-fs %{

....

vec4 frag () {

...

}

}%

//第二个pass

CCProgram custom-vs %{

...

vec4 vert () {

....

}

}%

CCProgram custom-fs %{

....

vec4 frag () {

...

}

}%

```

## 2.地址

- 微信公众号：搬砖小菜鸟

![](https://gitee.com/carlosyzy/Creator3D\_Mesh\_Basics/raw/master/file/gzh.png)

扫码关注公众号，