

1、所有向量在使用时不能依赖强制转换，必须手动拆分，如有 half4 color，传给 half3 a 时必须写成 a = color.rgb。

2、shader中的分支macro需要向前缩进一至多次，保持正文都在在一个缩进量上且与macro错开。如：

```
1  half a = 0;
2  #if SWITCH_A
3    a = 1;
4  #else
5    #if SWITCH_B
6      a = 3;
7    #endif
8  #endif
9  return a;
```

3、头文件中的正文需要向右缩进一次，给可能的分支macro留出向左缩进的空位，如：

```
1  #ifndef TEMP_INC
2  #define TEMP_INC
3
4  half3 GetRed()
5  {
6    return half3(1, 0, 0);
7  }
8
9  #endif
```

4、关于向量与坐标的命名标准：

全称 + 空间后缀

后缀有WS (WorldSpace) 、OS (ObjectSpace) 、CS (Clip Space) 等

例子：

```
1  struct VertInput
2  {
3    half4 positionOS : POSITION;
4    half3 normalOS : NORMAL;
5    half4 tangentOS : TANGENT;
6  };
7
8  struct FragInput
```

```
9 {  
10     half4 positionCS : POSITION;  
11     half3 normalWS : TEXCOORD0;  
12     half3 positionWS : TEXCOORD1;  
13 };
```

5、保持统一的空格规则，每人可以有自己的规则但必须全文统一