Unity Shader的种类：Standard Surface Shader、Unlit Shader、Image Effect Shader、Compute Shader。Standard Surface Shader会产生一个包含了标准光照模型的表面着色器模板。Unlit Shader会产生有一个不包含光照的基本的顶点/片元着色器。Image Effect Shader为我们实现各种屏幕后处理效果提供了一个基本模板。Compute Shader产生一种特殊的Shader文件，旨在利用GPU的并行性进行一些与常规渲染流水线无关的计算。

文本

描述已自动生成

