

문법

2022년 5월 24일 화요일 오후 6:02

UnityEngine.ObjectToClipPos : 모델-뷰-프로젝션 공간 변환 (로컬-월드-뷰-프로젝션)

UnityEngine.ObjectToWorldPos : 로컬 공간의 버텍스를 뷰 공간으로 변환 (모델 - 뷰)

UnityEngine.WorldSpaceViewDir : 월드 공간에 있는 버텍스(포지션)을 뷰 방향으로 변환

UnityEngine.ObjSpaceViewDir : 로컬 공간에 있는 버텍스(포지션)을 뷰 방향으로 변환

reflect : 반사벡터

UnityEngine.ObjectToWorldNormal : 월드 공간에서의 법선 구함

UnityEngine._LightColor0 : 조명 색상

UnityEngine._WorldSpaceLightPos0 : 조명의 방향

float : 32비트 실수형 (고정밀도)

half : 16비트 실수형 (중정밀도)

fixed : 11비트 실수형 (저정밀도)

sampler2D : 텍스처

UnityEngine.TEXTURECOORD0 : 0,1,2... 텍스처맵의 순서 ex) 일반 텍스처, 노말 텍스처, 재질 텍스처 등등

SV_POSITION : fragment 넘길 때 사용하는 버텍스

NORMAL : 각 버텍스가 가지고있는 법선

#pragma vertex vert : vertex 셰이더 사용 (vert())

#pragma fragment frag : fragment 셰이더 사용 (frag())

Cull Back | Front : 앞 면 뒷 면 컬링

Tags {"LightMode" = "ForwardBase"} : { 태그 이름 = 태그 명칭 } (렌더링 방식 명시함)