固定管线

可编程管线

# properties(属性)

SubShader {

Tags { "RenderType"="Opaque" }

Cull off

UsePass "Toon/Basic/BASE"

Pass {

Tags{

"Queue"标签。定义渲染顺序。预制的值为

* + "Background"。值为1000。比如用于天空盒。
  + "Geometry"。值为2000。大部分物体在这个队列。不透明的物体也在这里。这个队列内部的物体的渲染顺序会有进一步的优化（应该是从近到远，early-z test可以剔除不需经过FS处理的片元）。其他队列的物体都是按空间位置的从远到近进行渲染。
  + "AlphaTest"。值为2450。已进行AlphaTest的物体在这个队列。
  + "Transparent"。值为3000。透明物体。
  + "Overlay"。值为4000。比如镜头光晕。
  + 用户可以定义任意值，比如"Queue"="Geometry+10"

"RenderType"标签。Unity可以运行时替换符合特定RenderType的所有Shader。[Camera.RenderWithShader](http://docs.unity3d.com/ScriptReference/Camera.RenderWithShader.html)或者[Camera.SetReplacementShader](http://docs.unity3d.com/ScriptReference/Camera.SetReplacementShader.html)配合使用。Unity内置的RenderType包括：

* + "Opaque"：绝大部分不透明的物体都使用这个；
  + "Transparent"：绝大部分透明的物体、包括粒子特效都使用这个；
  + "Background"：天空盒都使用这个；
  + "Overlay"：GUI、镜头光晕都使用这个；
  + 还有其他可参考[Rendering with Replaced Shaders](http://docs.unity3d.com/Manual/SL-ShaderReplacement.html)；用户也可以定义任意自己的RenderType字符串。
* "ForceNoShadowCasting"，值为"true"时，表示不接受阴影。
* "IgnoreProjector"，值为"true"时，表示不接受Projector组件的投影。

和SubShader有自己专属的Tag类似，Pass也有Pass专属的Tag。  
其中最重要Tag是 "LightMode"，指定Pass和Unity的哪一种渲染路径（“Rendering Path”）搭配使用。这里需要描述的Tag取值可包括：

* Always，永远都渲染，但不处理光照
* ShadowCaster，用于渲染产生阴影的物体
* ShadowCollector，用于收集物体阴影到屏幕坐标Buff里。
* }

SubShader {

Tags { "RenderType"="Opaque" }

Cull off

UsePass "Toon/Basic/BASE"

Pass {