GPU Instancing的原理

额外的光照如何计算

雾是如何计算的？

Height Map的作用是什么？

法线是如何存储和解压的？

阴影是如何计算的？

全局光照SAMPLE\_GI如何计算的？

采SH

SSAO是怎么算的？

UniversalFragmentPBR的color

MixFog(color)

光照

GlobalIllumination

主光源 LightingPhysicallyBased

额外光源 LightingPhysicallyBased