Unity的表面着色器探秘

表面着色器

What:

在顶点/片元着色器之上又添加了一层抽象。

Why:

How:

一个表面着色器中最重要的部分是两个结构体以及它的编译指令。

编译指令最重要的作用是指明该表面着色器使用的表面函数和光照函数，并设置一些可选参数。编译指令的一般格式如下：

#pragma surface surfaceFunction ligntMode [optionalparams]

如果你需要和各种光源打交道，尤其是想要使用Unity中的全局光照的话，你可能更喜欢使用表面着色器。