**参考书籍**

**What:**

**Why:**

**How:**

**哪些参考书籍和文档？**

参考文档：Jsper Flick的《Custom SRP》系列文章和雨松的《URP从原理到应用》教程。

参考书籍：《Unity Shader入门精要》和《Unity3D 内建着色器源码剖析》等。