**着色器语言**

**What:**

**Why:**

**How:**

**有哪些着色器语言？**

微软DirectX的HLSL、OpenGL的GLSL和NVIDIA的CG。

**我们使用哪种语言？**

CG已经停止更新多年，基本上已经被放弃了。现在SRP的着色器代码库使用的是HLSL，Unity也使用了HLSL的编译器来编译Shader，且HLSL转GLSL比较容易。