**Meta Pass**

**What:**

**Why:**

**How:**

**Meta Pass的实现**

Unity使用一个特殊的Meta Pass来确定烘焙时从表面反射出来的光照，然后提供给烘焙系统，从而计算间接光照。

在Lit.shader和Unlit.shader中添加Meta Pass的定义，该Pass的LightMode设置为Meta，关闭剔除功能，include名为MetaPass.hlsl的文件。

Meta Pass可用于生成不同的数据，通过定义一个bool4类型的标记向量unity\_MetaFragmentControl进行通信。在片元函数中进行判断，如果标记了X分量，则需要漫反射率。