**SubShader的标签类型**

|  |  |
| --- | --- |
| 标签类型 | 说明 |
| Queue | 控制渲染顺序，指定该物体属于哪个渲染队列。 |
| RenderType | 对着色器进行分类，这可以被用于着色器替换功能。 |
| DisableBatching | 指明是否使用批处理。 |
| ForceNoShadowCasting | 控制物体是否投射阴影。 |
| IgnoreProjector | 是否受Projector影响，通常用于半透明物体。 |
| CanUseSpriteAtlas | 当该SubShader是用于精灵(sprites)时，将该标签设为False。 |
| PreviewType | 指明材质面板将如何预览该材质。 |