**渲染路径**

**什么是渲染路径？**

渲染路径决定了光照是如何应用到Unity Shader中的。

**Unity支持哪些类型的渲染路径？**

前向渲染路径，延迟渲染路径和顶点照明渲染路径(废弃)。

**渲染路径的数量**

大多数情况下一个项目只使用一种渲染路径。但有时，我们希望可以使用多个渲染路径，我们可以在每个摄像机的渲染路径设置中进行设置。

**LightMode标签支持哪些渲染路径设置选项？**

Always：该Pass会被渲染，但不会计算任何光照

**ForwardBase**：用于前向渲染，该Pass会计算环境光，最重要的平行光，逐顶点/SH光源和Lightmaps。

**ForwardAdd**：用于前向渲染，该Pass会计算额外的逐像素光源，每个Pass对应一个光源。

Deferred：用于延迟渲染，该Pass会渲染G缓冲。

ShadowCaster：把物体的深度信息渲染到阴影映射纹理或一张深度纹理中。

PrepassBase，PrepassFinal，Vertex：遗留渲染