**Unity内置的时间变量**

**What:**

**Why:**

**How:**

**Unity有哪些内置的时间变量？**

\_Time：t是自该场景加载开始所经过的时间 (t/20, t, 2t, 3t)

\_SinTime：t是时间的正弦值 (t/8, t/4, t/2, t)

\_CosTime：t是时间的余弦值 (t/8, t/4 t/2, t)

Unity\_DeltaTime：dt是时间增量 (dt, 1/dt, smoothDt, 1/smoothDt)

**顶点动画注意事项**

1. 如果我们在模型空间下进行了一些顶点动画，那么批处理往往会破坏这种动画效果。因此，我们应该尽量避免使用模型空间下的一些绝对位置和方向来进行计算。
2. 其次，如果我们想要对包含了顶点动画的物体添加阴影，那么使用内置的Diffuse等包含了阴影的Pass来渲染，就得不到正确的阴影效果。我们需要提供一个自定义的ShadowCaster Pass，在这个Pass中，我们要进行相同的顶点变换过程。