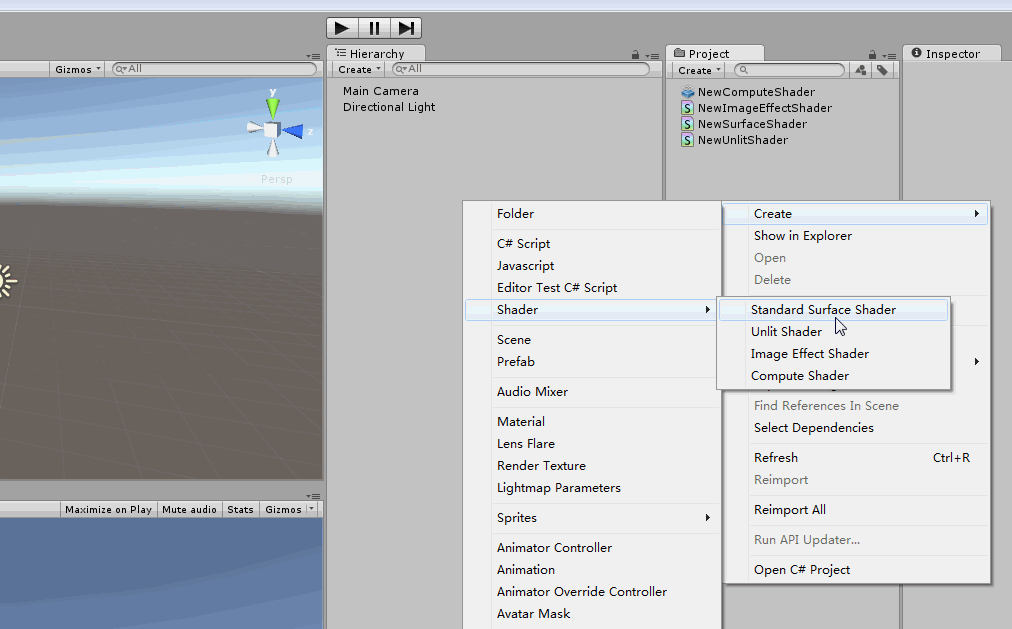
一、Unity Shader的创建



如上图所示，

其中：Standard Surface Shader 为一个包含了标准光照模型（？？）的表面着色器模板；

          Unlit Shader 则会产生一个不包含光照（但包含雾效）的基本的顶点（Vertex）/片元（Fragmaent）着色器；

          Image Effect Shader 提供了实现各种屏幕后期处理效果的一个基本模板；

          Compute Shader 为一种旨在利用GPU的并行性来进行一些与常规渲染流水线无关的计算 的一种特殊Shader。

二、Unity Shader 之 ShaderLab

首先，ShaderLab时Unity提供的编写Unity Shader的一种说明性语言，Unity Shader都是基于ShaderLab编写的。

ShaderLab基础结构如下：

Shader "ShaderName"                 //常用格式为 "Custom/MyShader"，也是该Shader所在位置

{

        Properties{

           //属性





