## Surface vertex:

Unity3d 5.0 以后 ：

#pragma surface surf Standard fullforwardshadows

void surf (Input IN, inout SurfaceOutputStandard o)

#pragma surface surf StandardSpecular fullforwardshadows

void surf (Input IN, inout SurfaceOutputStandardSpecular o)

Unity3d 自定义灯光渲染 ：

#pragma surface surf Lambert finalcolor:mycolor vertex:myvert

Vertex : 定义 顶点着色器的入口函数

Surf : Surface 入口 可以看成 片段 着色器

Lambert： 定义 灯光作用的入口函数

Finalcolor : 计算雾 最后一次 计算 像素的入口函数 。

Surface vertex:

渲染流程：

Vertex 🡪 Surf 🡪 Lambert 🡪 Finalcolor

Inout: 表示 即是 输入 也是 输出 。

精度

Float : 32

Half : 16

Fixed: 12