Shader 介绍 :

1. shader 语言

opengl : SGI 跨平台 。

GLSL : opengl shader lauguage

dx : 微软开发。 非跨平台 性能非常好。

HLSL : high level shader lauguage .

CG : 微软和 英伟达公司。 跨平台 基于 C语言。

1. unity shader 语言:
2. unity shader分类：
3. shader 结构：

着色器 组成：

//shader 的名字会显示在 Unity 的 Inspector 中选择 shader 的菜单里面  
Shader "shader 的名字" {  
 // 属性  
 [Properties]  
 // 可能存在多个 subshader。Unity 会在所有 subshader 列表中选择当前环境中可用的第一个 subshader  
 Subshader {  
 // subshader 的标签  
 [Tags]  
 // 给多个 pass 公用的设置  
 [Common State]  
 // 可能存在多个 pass, 每个 pass 都会引起一次渲染过程  
 Pass {  
 // pass 的标签  
 [Pass Tags]  
 // 渲染设置, 如颜色混合  
 [Render Setup]  
 // 纹理设置，只有在 fixed function shader 中才可用  
 [Texture Setup]  
 }  
  
 // 可以有多个 pass  
 [其他的 Pass]  
 }  
  
 // 可以有多个 subshader  
 [其他的 Subshader]  
  
 // 当所有 subshader 失败的时候, 使用 Fallback 指定的 shader  
 [Fallback]  
  
 // 当有自定义 shader 的设置 UI 时候用  
 [CustomEditor]  
}