第一步：把global light position轉成local light position，這功能在globalToLocal裡，方法是把原本的transform都改成反運算，在使用glGetFloatv得到反運算的矩陣，之後乘上global light position得到local light position。

第二步：畫出影子的邊緣，正對光源的面才需要畫，判定是否正對光源是用投影片中的方法二，正面畫逆時針，背面畫順時針，之後可用來判別正背面，這功能是在drawClip裡，最後需轉成world coordinate。

第三部：利用stencil test把背面的clip -1而正面的clip +1最後會剩下正確的影子部分，最後在用blend function與背景混和製作soft shadow。