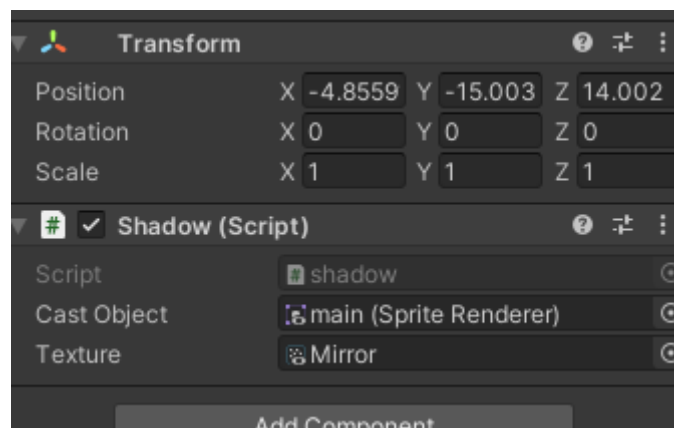


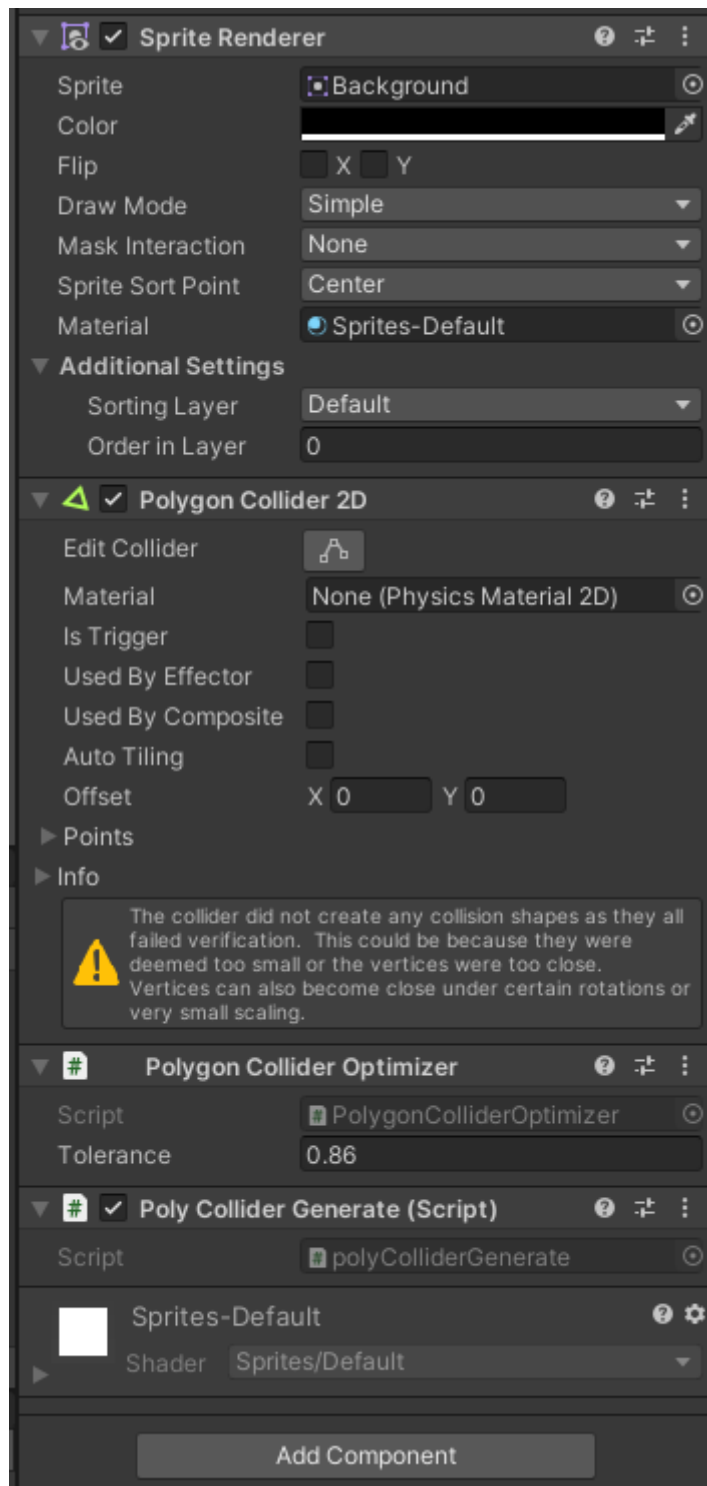
## 主要组件和脚本

---



主要rendertexture转换sprite脚本shadow

- castobject: 目标spriterenderer
- texture: rendertexture

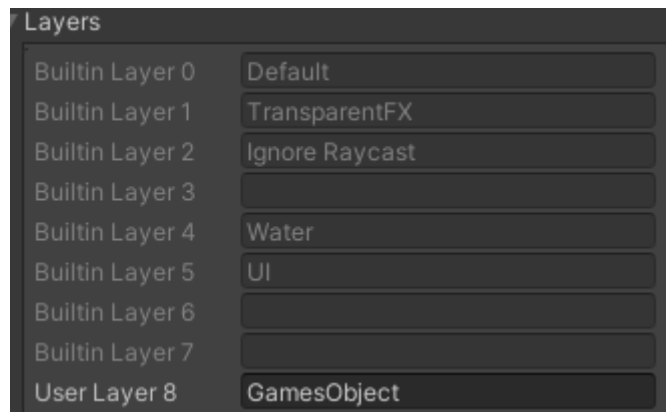


castobject的脚本

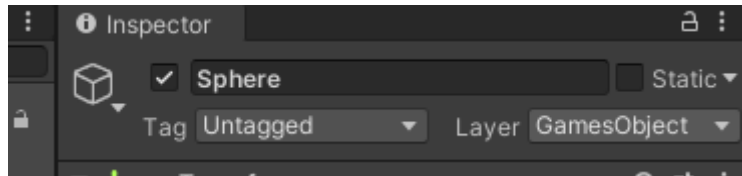
- polygonColliderOptmizer: 减小polygonCollider的shapeCount, Tolerance越大, 生成的polygoncollider边数越小
- polyColliderGenerate: 实时生成polygoncollider的边, 由于找不到reset的相关接口, 只能重新destroy和addcomponent

## layer

---



GameObject代表需要投影的层级，在layer里设置一下就好了



另外点光源需要改变的参数都可以通过shadowCamera改变



## 锯齿

锯齿的话可以通过改变rendertexture的size改变，但是这样性能消耗比较大，可以再调一下

