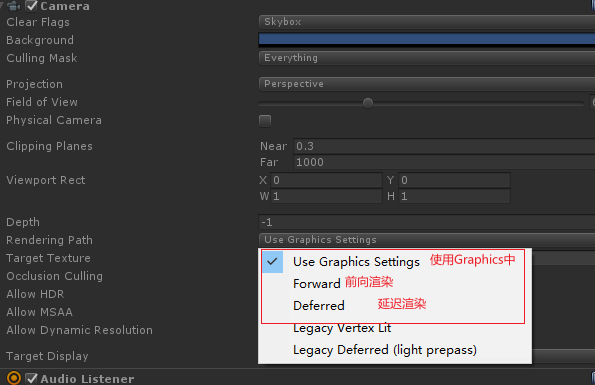
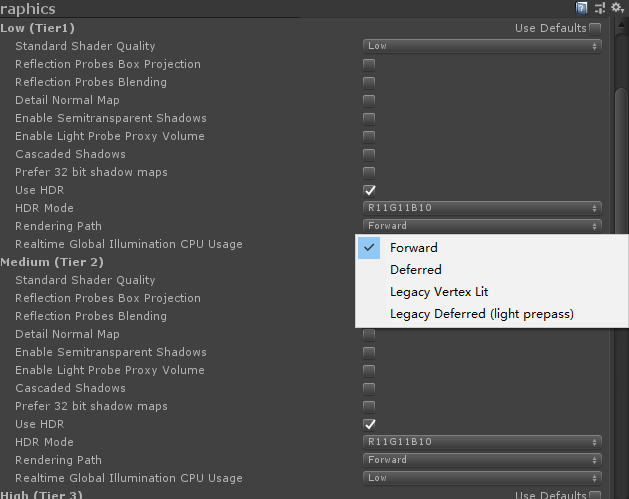
## 复杂光照

## 前向渲染

1. 设置

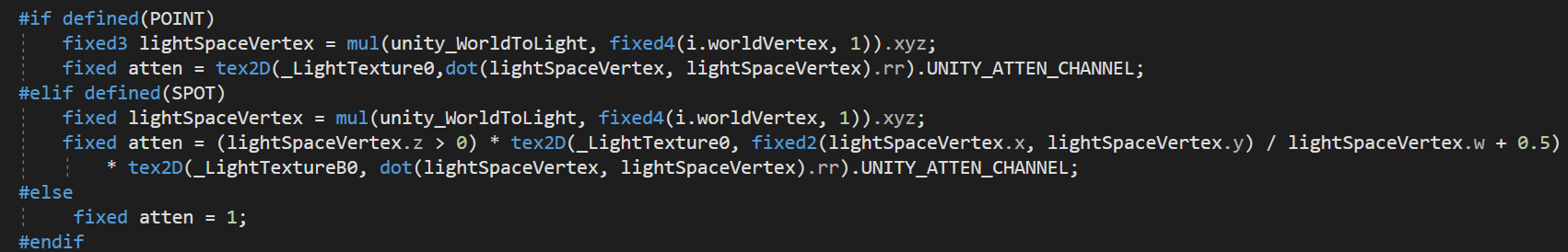




1. Unity中灯光分为逐像素光源，逐顶点光源，球谐光源

逐像素光源 1.Light组件如果为Important那么一定为逐像素光源（ForwardAdd） 2.Light组件如果为Auto，如果光源数量小于QualitySetting Pixel Light Count数量，那么为逐像素光照（ForwardAdd），如果Auto光源数量大于Pixel Light Count数量，那么为逐顶点光照（ForwardBase）。3. ForwardBase中最大为4个逐顶点光照，超过4个后为球谐光源。在ForwardAdd中处理的光源会增加一个DrawCall。

1. 点光源和聚光灯的衰减值



聚光灯使用\_LightTexture0来存储光照距离衰减值。

点光源使用\_LightTexture0来存储边缘光照衰减值，\_LightTextureB0来存储距离光照衰减值。除以w的原因是要将坐标进行归一化（0,0,0）-（1,1,1）。（0.5,0.5）处的衰减值为1

unity\_WorldToLight矩阵将从世界空间转变到光照空间。

1. 宏定义

#pragma multi\_compile\_fwdbase

#pragma multi\_compile\_fwdadd

1. Tag

Tags{"LightMode"="ForwardBase"}

Tags{"LightMode"="ForwardAdd"}