1. 在场景阴影区域摆放碰撞体，勾选Is Trigger。
2. 调整碰撞体大小与阴影区域匹配。
3. 在碰撞体上添加脚本SceneShadowColliderTriger。该脚本会修改进入包围盒的角色（需有碰撞体与刚体组件）的shader属性。
   1. ShadowAreaColor，角色压暗程度。
   2. CloseShadow，是否关闭角色阴影。

