原理解释

把A投影到B(一般是简单的平面)

1 Shader在投影物体A上，第一次正常着色，第二次着色A在B上的投影

2 把世界坐标转到B空间矩阵，和B坐标转换到世界空间矩阵传入到shader

3 切换到B所在空间，根据1光照方向，2顶点向量，3 B的y坐标值 ，在三角平面内计算，找到在平面上对应的点，并渲染成影子

4 根据B上影子点和向量点距离计算影子衰减

缺点:

屏幕投影实际应用作用不大，有很大局限，但是可以用来学习熟悉空间坐标变换

如果物体B(接收投影物体)不是平面，是不规则表面，就是说B的物体上的点y值不确定的情况，平面投影就没法使用了