体积阴影原理

沿着光照方向（点光源的话就传入光源位置，然后顶点与光源位置做差求出方向，平型光直接就有方向），挤出模型两次，第一次挤出剔除掉反面，第二次剔除掉反面，然后两次渲染结果做blend，留下不同的部分就是阴影

Demo中融合的方法是有些问题的，但是能看出效果，以后有更好的效果随时补充，暂时没必要也无法深究，这里只解释下demo中的效果

无法解释，感觉有漏洞，以后有其他demo在做研究，这个demo只关注挤出就可以，两次颜色blend阴影无法解释，在替换plane后，阴影展示失败，暂时不费时间研究垃圾，需要更明确的demo再进一步研究

//第一次剔除掉反面 时 使用了 DstColor One

//第二次剔除掉正面 时 使用了 DstColor Zero 正片叠底

//为什么这两次能保证最终得到影子呢

//这里假设再做任何渲染前，背景为白色就是(1,1,1)

//那么第一次计算为 (1,0,0)\*(1,1,1)+(1,1,1)=(2,1,1)

//(2,1,1)这个值在显存中就是原值，但是一旦显示，就会变成(1,1,1)

//第一次操作出的值，可以理解为将新颜色(1,0,0)减淡后(如果背景不是1,1,1才表现为减淡)////在与背景色叠加，那么最终存的值(2,1,1)就是减淡后的新颜色(1,0,0)+没发生过变化的背景色//(1,1,1)

//第二次 (1,0,0)\*(2,1,1)=(2,0,0)