http://blog.csdn.net/hi\_zhengjian/article/details/48780879

**基本的阴影贴图**

基本的阴影贴图算法包含两个步骤。首先，从光源的视角将场景渲染一次，只计算每个片段的深度，接着从正常的视角把场景再渲染一次，渲染时要测试当前片段是否位于阴影中。

“是否在阴影中”的测试实际上非常简单，如果当前采样点比阴影贴图中的同一点离光源更远，那说明场景中有一个物体比当前采样点离光源更近，即当前片断位于引用中。

我们只考虑平行光，其光线可看做相互平行的光源。故可用正交投影矩阵来渲染阴影贴图