**阴影蒙版**

**烘焙阴影的作用**

在阴影最大距离之内使用实时阴影，超出范围则使用烘焙阴影。

**什么是Shadowmask(阴影蒙版)？**

阴影蒙版是一种纹理，它和与之搭配使用的光照贴图纹理使用相同的UV采样坐标和纹理分辨率。阴影蒙版的每一个纹素，存储着它对应场景位置点上面最多4个光源（纹素只支持RGBA 4个颜色通道）在该位置的遮挡信息，即记录这一点中有多少个光源能照到。

​

**如何开启Shadowmask？**

Window🡪Rendering🡪Lighting🡪Mixed Lighting

Lighting Mode:Shadowmask

**有哪两种方法可以使用阴影蒙版混合照明？**

Shadowmask和Distance Shadowmask

Quality🡪Shadows🡪Shadowmask Mode

**采样Distance Shadow Mask阴影数据的关键步骤？**

1. 根据光源类型判断是否使用Distance Shadow Mask；
2. 将是否开启信息传到Shader Feature传递到GPU；
3. 在perObjectData中加入|PerObjectData.LightProbeProxyVolume；
4. Shader采样unity\_ShadowMask；