**自发光表面**

有些表面可以发出光，即使场景中没用任何照明，因为它不是真正的光源，所以它不会影响其它表面，但可以参与烘焙光照贴图的计算中，从而照明周围的静态物体。

**烘焙自发光**

在Meta Pass文件的片元函数中进行判断，如果unity\_MetaFragmentControl的Y分量被标记，则返回自发光的颜色，Alpha为1。

自发光是通过一个单独的Pass进行烘焙的，我们需要对每个材质进行烘焙自发光的设置才行。

我们需要对每个自发光的物体材质的Global Illumination属性设置为Baked，这将在烘焙光照贴图时使用单独的Pass来烘焙自发光。但只是这样还不能起作用，当Global Illumination的切换选项发生改变时，我们应该更新每个材质的Global Illumination Flags标志，这是一个枚举。