**Shadowmask模式**

**Shadowmask有哪两种模式？**

Shadowmask和Distance Shadowmask。

**这两种模式的区别是什么？**

Shadowmask的工作原理和Distance Shadowmask相同，但在这个模式下Unity会把静态物体的实时阴影替换为烘焙阴影。这样意味着需要渲染的实时阴影变少，使得渲染效率变高，代价是距离视野比较近的静态阴影质量会较低。