Unity中的基础光照

吸收和散射

What：

Why：

How：

吸收和散射

光线与物体相交的结果有两个：散射和吸收。

散射只改变方向，不改变密度和颜色。散射后，有两种方向：一种是反射，形成高光反射；另一种是折射，对于不透明物体，折射的光线的一部分会重新发射出物体表面，称为漫反射。

吸收只改变光线的密度和颜色，但不改变光线的方向。

标准光照模型

What:

Why:

How:

进入摄像机的光线分为哪4个部分？

自发光，高光反射，漫反射和环境光