ShadowMap

What:

Why:

How:

什么是Shadow Map？

确定阴影区域的方法是把光源想象成一个摄像机。用光源相机执行一次取景操作，使用LightMode标签为ShadowCaster的Pass，把在光源相机所在角度所有可视的片元深度信息存储在一个帧缓冲区中，称为阴影贴图（Shadow Map），其本质是一张深度图。在渲染时把每一个待输出片元再次放到光源相机的角度下计算深度值，如果计算的深度值比阴影贴图的深度值要远，就表示它落在阴影区域中。

Shadow Map渲染哪些东西？

DrawShadows方法只渲染Shader中带有ShadowCaster Pass通道的物体。

如何接受物体的投影？

渲染了阴影贴图后，还需要对贴图进行采样才能接收物体的投影。