**烘焙光照**

**What:**

**Why:**

**How:**

**预计算的光照信息烘焙到哪里？**

静态物体表面颜色信息烘焙到光照贴图，动态物体的照明信息烘焙到光照探针。

**烘焙光照的设置**

Light的Mode设为Mixed；

Lighting Mode有3个选项：Baked Indirect，Shadowmask和Subtractive。Baked Indirect仅对光源提供的间接照明部分进行预计算烘焙。我们使用Baked Indirect。

Lightmapping Setting的设置，Lightmap Resolution设置为20，取消Compress Lightmaps勾选，Direcional Mode选择Non-Directional。

勾选对象Mesh Renderer组件上的Contribute Global illumination复选框。勾选Contribute GI的static选项。

**采样烘焙光照**

间接光照的来源不固定，只能用于漫反射照明，镜面反射通过反射探针实现的。

要获取光照贴图的UV坐标，需要由Unity将其发送到着色器中。

perObjectData = PerObjectData.Lightmaps

光照贴图的UV坐标需要在顶点和片元输入结构体中都定义它，在顶点函数中将其转换到片元函数中用于贴图采样。

光照贴图的UV坐标通常由Unity给每个Mesh自动生成，或者在建模软件中设置好后作为Mesh数据的一部分导入进来。

把源码库中的EnityLighting.hlsl文件include进来，从中获取光照贴图和它的采样器。