**烘焙透明物体**

**What:**

**Why:**

**How:**

**烘焙透明物体**

1. Unity的烘焙系统对透明的处理是硬编码的，首先它会根据材质的渲染队列来判断该材质是透明、不透明还是裁切材质。接着将\_MainTex和\_Color属性的Alpha相乘，然后通过\_Cutoff属性对该透明度进行裁剪。我们的Shader中目前有定义\_Cutoff属性，所以还需要定义\_MainTex和\_Color属性（虽然我们有定义\_BaseMap和\_BaseColor属性，它们作用是一样的，只是命名不一样，但是这也没办法，烘焙系统对透明的处理就是硬编码的），然后将这两个属性通过HideInInspector标签使它们不在材质面板中显示，因为我们不希望这两个属性被调节。

2. 我们要确保\_MainTex、\_Color的属性值和\_BaseMap、\_BaseColor属性值保持一致，在CustomShaderGUI脚本中定义一个CopyLightMappingProperties方法，若\_BaseMap、\_BaseColor属性值有修改，则应将其同步到\_MainTex和\_Color中。在OnGUI方法的最后面调用该方法进行追踪。