**光照概述**

从广义上讲，Unity中的光照可以被视为哪两种？

在单独使用 Unity 实时光源的光线时，有什么缺陷？

Unity可以计算复杂的静态光照效果（简称GI）并将它们存储在称为光照贴图的纹理贴图中作为参考。这一计算过程称为什么？

对光照贴图进行烘焙时，会计算光源对场景中什么的影响，并将结果写入纹理中，这些纹理覆盖在场景几何体上以营造出光照效果？

这些光照贴图既可以包括照射到表面的直射光，也可以包括什么内容？

静态光照贴图无法对场景中的光照条件变化作出反应，但什么技术可以为我们提供了一种可以实时更新复杂场景光照的技术？

预计算负责将负担从游戏运行过程中转移到有宽松的时间进行计算的时候。我们将此过程称为什么？

同时使用烘焙GI光照和预计算实时GI，性能开销是多大？

在视频内存和处理能力局限性更大的移动端，什么光照方法可能具有更高性能？

在具有专用图形硬件的独立计算机或最新款的游戏主机上，很可能可以使用什么，甚至同时使用这两个系统。

**Lighting窗口**

参考文档：Lighting Settings窗口

**光源资源管理器 (Light Explorer)**

参考文档：Light Explorer

**光源**

Unity 中的光照主要由光源对象提供。根据您选择的光照方法，还有另外哪两种创建光源的方法？

**光源类型**

光源有哪些类型？

方向光没有任何可识别的光源位置，因此光源对象可以放置在哪里？

由于光照计算对处理器性能消耗较大，因此面光源不可实时处理，只能用在哪里？

什么是标准着色器的属性，它允许场景中的静态对象发光。默认情况下，它的值设置为零。这意味着使用标准着色器指定材质的对象不会发光。

发光材质仅直接影响场景中的什么物体？

发光材质仅直接影响场景中的静态几何体。如果您需要动态或非静态几何体（如角色）接受发光材质发出的光，则必须使用什么？

**Light Inspector**

参考文档：Light Inspector

**使用光源**

**剪影**

实例：制作剪影效果

剪影只是普通的纹理，但仅与什么相关？

**阴影**

光线无法到达这些区域形成什么？

Unity 从光源位置确定阴影位置的方法？

场景摄像机使用的深度缓冲系统可跟踪最接近光的表面；位于直接视线中的表面将接受光照，而所有其他表面都处于阴影中。在这种情况下，深度贴图称为什么？

造成的结果是阴影中出现任意像素图案（这些像素其实应当获得光照），带来称为什么的视觉效果？

为了防止阴影暗斑，可在阴影贴图中的距离上添加什么值？

**方向光阴影**

靠近摄像机的阴影贴图像素看起来比那些更远的像素更大块是什么问题？

使用的什么越多，阴影受透视锯齿的影响就越少？但增加此数量实际上会带来渲染开销。但是，此开销仍然会低于通常在整个阴影中使用高分辨率贴图的情况。

Unity 通过在 Quality Settings 中提供什么属性，让您利用此效果。超出此距离（相对于摄像机）的对象根本不投射阴影，而接近此距离的对象的阴影将逐渐淡出？

正确设置阴影距离对于移动平台上的性能尤为重要，因为移动平台不支持什么？