点光源和聚光灯阴影

聚光灯阴影

现在我们开始支持聚光灯的实时阴影，使用的方法和方向光大致相同，不过需要进行一些修改。我们还将使用阴影图集的方式，按照Unity提供的顺序填充阴影图块。

阴影混合

虽然级联阴影仅适用于方向光阴影，它对于其它类型的光源没有意义，这些光具有固定位置，它们的阴影贴图不会随着视图移动而改变，但我们还是以同样的方式来过渡阴影，因为可能屏幕中的某些区域没有方向光阴影，但确实有非定向光源的阴影，所以我们对所有对象使用相同的全局阴影强度。