**Shadow Map**

**What:**

**Why:**

**How:**

**Shadow Map算法**

阴影贴图类似于深度纹理。假设摄像机与光源位于相同的位置，则摄像机无法看到的场景区域便处于阴影中。

Unity 会在阴影贴图中填充与光线在射到表面之前传播的距离有关的信息，然后对阴影贴图进行采样，计算光线射中的游戏对象的实时阴影。