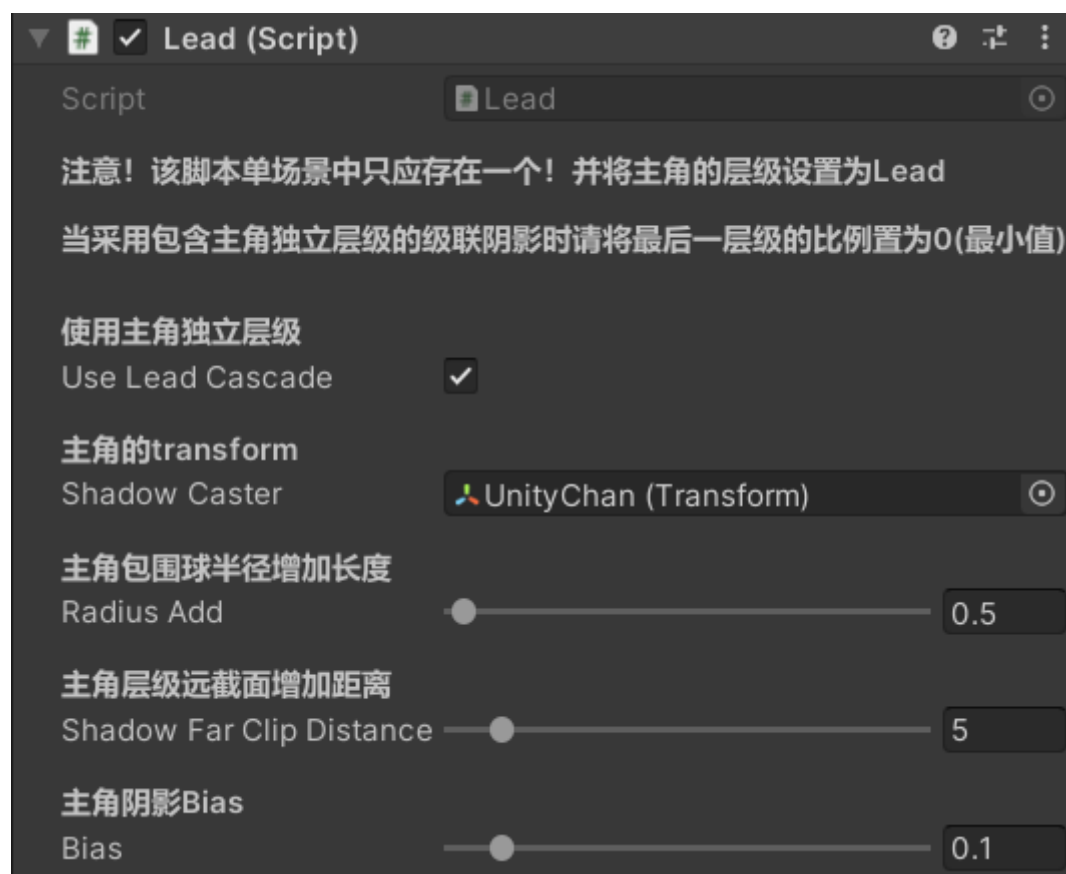


Cascades Shadow Mapping with lead使用文档 v0.1

在使用之前，请确保已经使用了修改后的urp管线

使用步骤

1.为场景中添加Lead脚本



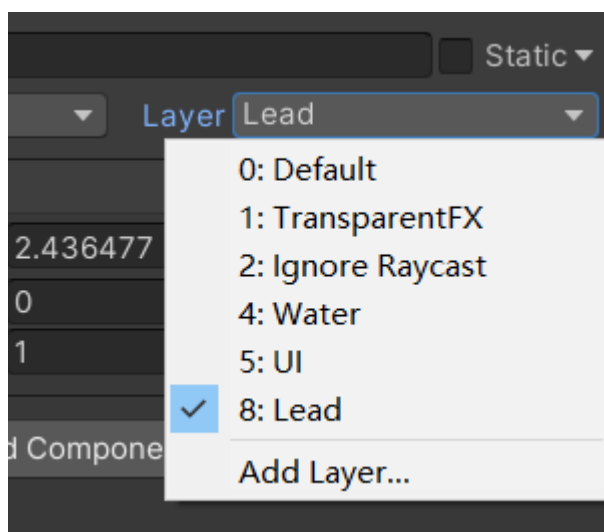
注意该脚本一个场景中只应存在一个

可调参数解释：

- 1.在勾选主角独立层级且在urp管线设置中开启了级联阴影后，将会为主角独立出一个cascade绘制其阴影图。
- 2.在主角的transform处需要放入主角的transform组件。
- 3.主角包围球半径增加可以用于防止主角骨骼形变造成的阴影图绘制缺失。
- 4.主角层级远截面增加距离可以避免因为主角阴影绘制视锥不包含对应片元而导致的阴影缺失，一般情况下，一个稍大的阴影增加距离不会带来严重的性能负担但可以保证主角层级的阴影正确绘制。
- 5.主角阴影Bias可以控制主角层级绘制时的阴影bias来避免阴影痤疮的产生。

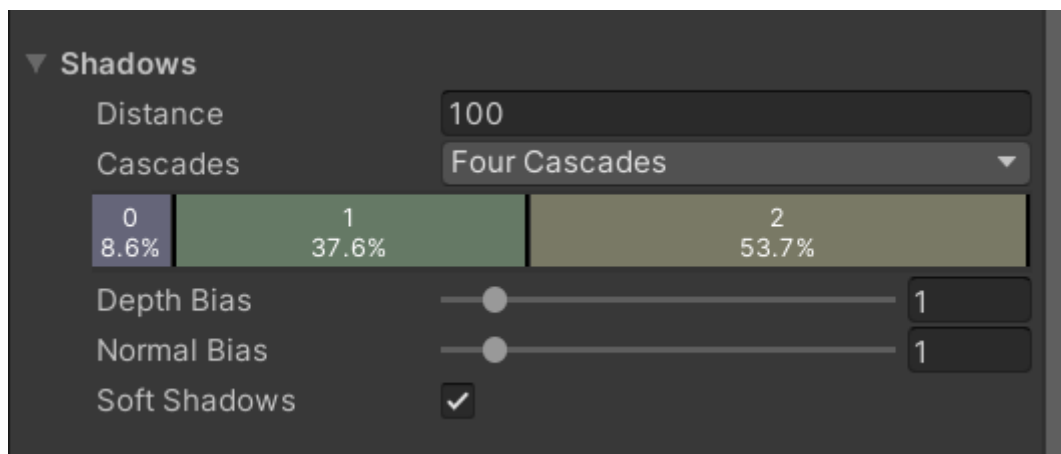
2.设置主角层级

将主角的层级设置为第八层级Lead (TODO:使用哪一层级改成可调的)



3.设置urp管线csm层级比例

在完成上述设置后，请打开urp的管线设置，在csm层级比例设置中，如果采用了使用主角独立层级的阴影绘制方式，请将最后一层（2cascades为第二层，4cascades为第四层）的所占比例设置为0，否则会导致阴影绘制最大距离与面板不符。



一个正确的设置例子