遮挡探针

阴影蒙版被正确地应用到了静态的光照贴图对象，但是动态对象还没有阴影蒙版数据，因为它们使用的是光照探针而不是光照贴图，然而Unity也会将阴影蒙版数据烘焙到光照探针中，称之为遮挡探针（Occlusion Probes）。

采样遮挡探针

通过在UnityInput文件的UnityPerdraw缓冲区中添加一个unity\_ProbesOcclusion向量来访问遮挡探针数据。

在CameraRenderer脚本的DrawVisibleGeometry方法中添加PerObjectData.OcclusionProbe的标志把遮挡探针数据发送到GPU。

虽然这足以让阴影蒙版通过探针的方式工作，但它会打断GPU Instancing的合批。UnityInstancing只有在定义SHADOWS\_SHADOWMASK宏时，遮挡数据才可以自动得到实例。因此在Common文件中include UnityInstancing.hlsl文件之前定义该宏。

采样LPPV

LPPV也可以和阴影遮罩配合使用，同样在CameraRenderer.DrawVisibleGeometry方法中添加一个PerObjectData.OcclusionProbeProxyVolume标志。

采样LPPV的遮挡数据方法和采样LPPV的光照数据基本一样，我们在GI文件的SampleBakedShadows方法中使用SampleProbeOcclusion方法进行采样，它跟SampleProbeVolumeSH4方法使用的参数基本一样，除非它不再需要法线向量。