**遮挡探针**

**遮挡探针的作用是什么？**

动态对象获取获取烘焙阴影数据

**采样遮挡探针**

在UnityPerdraw缓冲区中添加unity\_ProbesOcclusion向量来访问遮挡探针数据。

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

定义SHADOWS\_SHADOWMASK宏防止打断GPU Instancing。

**采样LPPV**

在DrawVisibleGeometry方法中添加PerObjectData.OcclusionProbeProxyVolume标志。

使用SampleProbeOcclusion方法进行采样，它跟SampleProbeVolumeSH4方法使用的参数基本一样。