遮罩纹理

遮挡数据

我们的遮罩纹理G通道包含的是遮挡（Occlusion）数据，其理念是：像缝隙和孔这样的小凹陷区域大多被物体的其余部分遮盖，但如果这些特征仅以纹理表示，照明就会忽略这些特征。所以我们丢失的遮挡数据由遮罩纹理来提供，我们添加一个新的GetOcclusion方法来获取遮挡数据。

遮挡只适用于间接的环境照明，直接光照则不受影响，因此当光照直接指向它们时，缝隙不会保持黑暗。所以我们仅使用遮挡数据调整IndirectBRDF返回的最终结果。