级联过渡抖动

What:

Why:

How:

什么是级联过渡抖动？

虽然从级联混合效果上看起来不错，但这会使我们必须在级联混合区域中对阴影贴图多采样一次。有一种替代方法是基于抖动模式始终从一个级联中采样。虽然这看起来不太好，但是可以提升计算效率，也会减少一次采样，尤其在使用大的PCF过滤模式时。

5. 在片元函数中我们生成抖动值，最简单的办法是使用源码库中的InterleavedGradientNoise方法，传递屏幕空间顶点位置的XY分量，生成一个随机的抖动（噪声）值。第二个参数用于动画，我们不需要，所以设为0。

6. 在Shadows.hlsl文件的GetShadowData方法中，在设置级联索引前，判断级联混合模式是否为Soft，如果是则将级联混合值设为1。当混合模式为抖动模式时，如果我们不在最后一个级联中，且当级联混合值小于抖动值时，则跳到下一个级联。