剔除偏差

What:

Why:

How:

什么是剔除偏差？

使用级联阴影贴图有一个缺点，我们不止一次对每个光源渲染相同的投影。如果大的级联中的一些投影数据能被小的级联中的投影数据覆盖，就可以从大的级联中剔除这些投影。在Shadows脚本的RenderDirectionalShadows方法中将splitData的shadowCascadeBlendCullingFactor属性设置为1来实现这点。在渲染方向光阴影之前执行这个操作。

该值是调节用于执行剔除的上一个级联的半径的因子。在剔除时，Unity相当的保守，但我们应该通过级联过渡比例降低它，确保过渡区域中的投影不会被剔除。在RenderDirectionalShadows方法中我们使用0.8减去级联过渡值，最小值限制到零。如果看到在级联过渡的阴影中出现孔洞，则必须进一步减少孔洞。