4.3.7 级联过渡

我们也可以使用和阴影过渡相同的方法，在最后一个级联边缘对阴影进行平滑过渡，而不是硬切。在ShadowSettings脚本中定义一个级联阴影过渡的字段，并设置一个初值0.1。

和之前的过渡公式的区别是分子使用级联距离的平方除以包围球半径的平方，而不是之前线性的深度除以阴影最大距离，这意味着该阴影过渡是非线性的。



其中r是包围球的半径，我们要保持配置的过渡距离不变，需要将f替换成 1−(1−f)2，然后将该值存储在阴影过渡向量中的Z分量中并取反，一同发送到GPU。

在Shadow.hlsl文件的GetShadowData方法中判断要渲染的对象是否在最后一个级联的范围中，如果是则计算级联的过渡阴影强度，和阴影最大距离的过渡阴影强度相乘得到最终阴影强度。