# 立方体纹理

立方体纹理 是 环境映射 的一种方法。

若希望 根据物体在场景中位置的不同，生成它们各自不同的立方体纹理。使用的是Unity的Camera.RenderToCubemap 函数，该函数可以把从任意位置观察到的场景图像存储到6张图中，从而创建出该微商对应的立方体纹理。

环境映射最常见的应用是反射和折射：

## 反射