**Cubemap**

**采样Cubemap的技术要点**

1. 通过SAMPLE\_TEXTURECUBE\_LOD宏对纹理进行采样，它还需要另外两个参数，分别是3D纹理坐标UVW和纹理Mipmap等级。UVW可以通过reflect方法由负的视角方向和法线方向得到反射方向，Mipmap等级我们设置为0作为最高级，也就是对全分辨率的Cube Map进行采样。
2. 在DrawVisibleGeometry方法中添加反射探针的标志PerObjectData.ReflectionProbes。
3. 当粗糙表面散射镜面反射时，不仅会降低反射强度，且使得反射不均匀，像是失去了焦点一样。这个可以通过将环境的Cube Map的模糊版本存储在较低的Mipmap级别中来近似实现这个效果，要得到正确的Mipmap级别，需要知道感知粗糙度。
4. 调用PerceptualRoughnessToMipmapLevel方法通过感知粗糙度计算Mipmap级别。