**反射探针**

**反射探针的作用**

反射探针会动态地产生周围环境的贴图，来产生环境映射的效果。

**反射探针的工作原理**

反射探针通过渲染立方体贴图（Cube Map）获取周围的环境，它会渲染6次场景，立方体贴图每个面渲染一次。默认情况下该类型设置为Baked烘焙模式，它会在编辑阶段生成一个存储了探针周围环境景象的立方体纹理，然后对场景中标记为Reflection Probe Static的游戏对象进行取景烘焙。烘焙完成后，立方体纹理不会发生变换。你也可以设置为Realtime，它可以在运行时生成并更新立方体纹理，此时对场景中游戏对象进行取景生成时就不限于静态的了，但这种类型的探针非常耗费性能。

**解码探针**

1. 现在我们要解码立方体纹理中的数据，它可以是HDR或LDR，其强度也可以调整，这是通过在UnityInput.hlsl的UnityPerDraw缓冲区中声明unity\_SpecCube0\_HDR属性来提供这些设置的。
2. 最后在GI.hlsl的SampleEnvironment方法中的末尾通过原始环境数据和环境设置作为参数，调用DecodeHDREnvironment方法来得到正确的环境反射颜色。