**立方体纹理**

**What:**

立方体纹理是环境映射的一种实现方法。立方体纹理包含了6张图像，这些图像对应了一个立方体的6个面。

**Why:**

天空盒和环境映射

**How:**

**立方体纹理的缺点？**

当场景中引入新的物体，光源或者物体发生移动时，我们就需要重新生成立方体纹理。

**如何创建天空盒？**

1. 创建一个材质，设置Shader为Skybox/6 Sided；
2. 使用六张纹理对材质赋值；

**创建用于环境映射的立方体纹理的三种方法。**

1. 直接有一些特殊布局的纹理创建；
2. 手动创建一个Cubemap资源，再把6张图赋给它；
3. 由脚本生成Camera.RenderToCubemap。

**环境映射两个最常见的应用。**

反射和折射