# CubeMap: 立方体贴图

Cube Map : 由六个面的贴图组成 。

假反射： 假反射 天空盒子 。

真反射： 非常的消耗性能 。

Camera(x旋转90，位于cube上方)-----RenderTexture(拖到Target texture)于是相机所渲染的内容就存入RenderTexture--------拖到Material上---------拖到Cube上

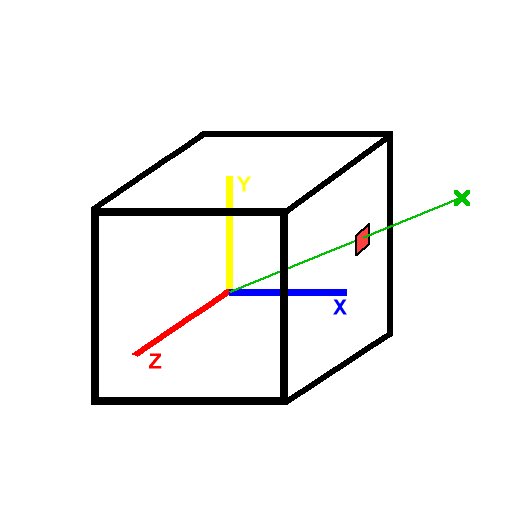
新建一个sphere

拖动sphere，会在cube的贴图上显示移动的反射效果

采样：

（1，1）

（0，0）



使用反射向量采样

折射

float3 refract(float3 I, float3 N, float  etaRatio)

{

    float  cosI = dot(-I,N) ;

    float  cosI2 = 1.0f-etaRatio\*etaRatio\*(1.0f -cosI\*cosI) ;

    float3 T = eatRatio\*I +((eatRatio\*cosI- sqrt(abs(cosI2)))\*N) ;

    return   T\*(float3)(cosI2>0) ;

}

反射 实现

float3  reflect(float3  I ,float3 N)

{

   return  I-2.0\*N\*dot(N,I) ;

}