# 7.Blinn-Phong

相比较Phong模型，Blinn-phong模型只适用N•H替换了V•R，但却获得了明显的提高，它能提供比Phong更柔和、更平滑的高光，而且速度上也更快，因此成为很多CG软件中默认的光照渲染方法，同时也被集成到大多数的图形芯片中，而且在OpenGL和DirectX 3D的渲染管线中，它也是默认的光照模型。

由于这两个光照模型公式基本相同，所以只解释一下N•H：

N与前面相同，是顶点的单位法向量，而H则是入射光L和顶点到视点的单位向量的角平分线单位向量，通常也成为半角向量。其计算方法为：

H = (L + V) / (|L + V|)

