**金属工作流**

**What:**

**Why:**

**How:**

**Unity内置渲染管线支持哪两种基于物理的工作流程？**

金属工作流和高光反射工作流

**金属工作流的两个重要参数**

Metallic定义物体表面看起来是否更像金属或非金属。Smoothness定义表面的光滑程度。