**菲涅尔反射**

**What:**

根据视角方向控制反射程度。

**Why:**

**How:**

**如何计算菲涅尔反射？**

真实世界的菲涅尔等式是非常复杂的，但在实时渲染中，我们使用近似的公式。

Schlick菲涅尔近似等式：

Fschlick(v,n) = F0 + (1 – F0)( 1 - vn)5