**Fresnel**

**What:**

视线垂直于表面时，反射较弱，而当视线非垂直表面时，夹角越小，反射越明显。如果你看向一个圆球，那圆球中心的反射较弱，靠近边缘较强，不过这种过度关系被折射率影响。

**Why:**

**How:**

**如何计算Fresnel系数？**

fresnelTerm = Pow4(1.0 - NoV)