1. BRDF是中漫反射与镜面反射比例分配是什么？
2. 菲涅尔系数是用来干什么的？
3. Not Import的灯光是用的那个pass渲染的？
4. 在视图坐标系转化为裁剪坐标系，再透视除法转化为NDC过程中，都是用的同一个矩阵，为什么Opengl最终得出来是[-1, 1]，DirectX是[0,1]，从哪一步开始不一样的?
5. 为什么不同球体公用同一个反射探针会反射同样的环境光？
6. Global Illumination和Local Illumination区别？