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？
7. HDR是什么意思?

HDR是一种技术：将真实世界中高范围的颜色转化为8位颜色范围的技术。

 将整个场景渲染到一张浮点纹理上；

 利用色调映射（Tone Mapping），把HDR的浮点纹理映射到LDR(低动态范围)的缓存区上；

 渲染泛光（Bloom）效果；

 将泛光和色调映射的结果进行叠加。

1. 双曲线磨皮是什么?
2. Light Probe Proxy Volume是做什么的？和Light Probes什么关系？

Light Probes是对没有标记为Light Static的物体进行间接光采样,在光照烘焙时，没有标记为Light Static的物体被烘焙到Light Probes，Light Static的物体被烘焙到LightMap里。Light Probes可用到场景中不重要的小物体，不光是动态物体，任何不想被烘焙到光照贴图上的物体，只要不被标记为Light Static都可以用Light Probes

Light Probe Proxy Volume可用在动态大物体重要角色上，目前不支持移动平台。

1. UI的Scrollview shader如何实现的？
2. Realtime GI与Baked GI区别？

Baked GI运行时不能随着灯光改变颜色、方向而改变，Realtime GI可以。如果只开启Realtime GI，静态物体将采样动态贴图。