菲尼尔

描述多少光被反射 多少被折射

用来渲染一种类似瓷砖表面有釉的那种感觉或者木头表面清漆的效果

C （reflect）=  reflect(viewDir,N);

C (reflact)   =refract (viewDir,N,eatRatio)

fresnelBias      菲尼尔偏移系数

fresnelScale     菲尼尔缩放系数

fresnelPower     菲尼尔指数

reflectFactor =

fresnelBias+fresnelScale\*pow(1+dot(viewDir,N),fresnelPower);     //  max(0,);

C（fresnelFinal） =  reflectFact \*C （reflect）+（1-reflectFact）\* C (refract)