* **NoiseLightManager：**

1. (2015.6.29)负责管理场景的灯光，有三种光源Directional,Point,Spot。每种光源都有相同的属性如Ambient , Diffuse , Specular，但Point和Spot会有更多参数。
2. (2015.6.29)之所以material也会有与light类似的参数，是因为最后在shading的时候需要有灯光与材质的交互。
3. (2015.7.12)把灯光分为了静态光源和动态光源，并且都设置了最大数目。这样分开是做一定的优化，减少静态光源不必要的更新。然后增加了光源各种ADD,REMOVE。新增动态光源传入的参数是灯光的指针，所以可以在app中改变灯光的struct便可以更新灯光状态。