Lambert: Fue un científico Alemán el cual propuso una ley la cual proponía que la iluminación de una superficie de un rayo de luz varia según el coseno del ángulo de incidencia entre el normal a la superficie y al rayo de incidencia

Shader Lambert: Es un modelo que incorpora luz direccional y ambiental para hacer shading a objetos en una escena 3D. No tiene componente specular y se puede hacer constante aumentando el ambient color.

Blinn: Fue un científico computacional el cuál, entre otras cosas, estudió el Blinn-Phong shading model.

Phong: Es el modelo de iluminación specular más simple. En este, la distribución de microfacetas no está determinada por una distribución estadística real.

PhongE: Es un material, el cual es una versión más simple que Phong. Las superfices specular en este shader son más suaves, que en Phong base y renderea más rápido.



