Shader Graph

El sistema de Shader Graph:

* Está diseñado para trabajar con el canal de renderizado codificable. Los nodos maestros que funcionan con el [canal de renderizado universal](https://unity.com/srp/universal-render-pipeline) y el canal de renderizado de alta definición (HDRP) están incluidos en la versión básica.
* Puede extenderse para trabajar con cualquier canal de renderizado personalizado.
* Te permite definir el comportamiento de nodos personalizados directamente en tu Shader Graph o mediante archivos HLSL.

Modelo de Luz Lambert:

El modelo de lambert lo podemos usar en superficies en las que la luz que incide sobre estas se reparte de forma que solo depende del ángulo de incidencia y es independiente del ángulo de observación osea que la luz incidente depende únicamente del ángulo en el que fue proyectada y no del ángulo en la que la miramos.   
  
Una de las desventajas de este modelo es que solo se puede emplear con ciertos materiales y únicamente como una buena aproximación cuando no conocemos las características de la superficie.  
  
Esta es la ley de Lambert de forma textual   
  
Ley de Lambert: “la componente difusa de la luz reflejada por una superficie es proporcional al coseno del ángulo de incidencia”.

Modelo de Luz especular:

La reflexión de modelo de luz especular permite observar brillos en los objetos en alguna parte específica de éstas, dependiendo de la rugosidad de la superficie. En un espejo perfecto, esta reflexión es total.

Modelo de Luz Phong:

La reflexión de **Phong** es un **modelo** empírico de iluminación local. Describe la forma en que una superficie refleja la **luz** como una combinación de la reflexión difusa de las superficies rugosas con la reflexión especular de las superficies brillantes.

Referencias:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_reflexi%C3%B3n_de_Phong>

<http://queletzu.blogspot.com/2008/05/modelo-de-luz-de-lambert.html>

<https://unity.com/es/shader-graph>