

“Definiciones – Tópicos de Física”

Definiciones

- **Lambert:**

Es la unidad angloamericana para la medición de luminancia. El símbolo es Lb; debe este nombre al alemán de origen francés Johann Heinrich Lambert, en pocas palabras es el brillo de una superficie que emite un flujo de un lumen por centímetro cuadrado.

- **Shader Lambert:**

En gráficos de computadora, tenemos que crear la luz reflectante. Los sombreadores difusos se usan en superficies no metálicas o rugosas. Se utiliza para superficies no iluminantes. Shader Lambert define el color general del material cuando la luz brilla sobre él. Como la luz se emite en todas partes, podemos ver el mismo color desde todos los lados.

- **Blinn:**

Es una técnica de gráficos computacionales 3D creada por James F. Blinn en 1978. Consiste en dar un aspecto rugoso a las superficies de los objetos. Esta técnica modifica las normales de la superficie sin cambiar su geometría.

- **Phong:**

El modelo de reflexión de Phong (también llamado iluminación de Phong o iluminación de Phong) es un modelo empírico de la iluminación local de puntos en una superficie. En los gráficos 3D por computadora, a veces se lo denomina "sombreado de Phong", en particular si el modelo se usa con el método de interpolación del mismo nombre y en el contexto de sombreadores de píxeles u otros lugares donde se puede hacer referencia a un cálculo de iluminación como "sombreado".

- **Blinn - Phong:**

El modelo de reflexión de Blinn-Phong, también llamado modelo de reflexión de Phong modificado, es una modificación desarrollada por Jim Blinn al modelo de reflexión de Phong.

Blinn – Phong es el modelo de sombreado predeterminado utilizado en la canalización de funciones fijas de OpenGL y Direct3D (antes de Direct3D 10 y OpenGL 3.1), y se

lleva a cabo en cada vértice a medida que pasa por la canalización de gráficos; Los valores de píxeles entre vértices se interpolan por el sombreado de Gouraud de forma predeterminada, en lugar del sombreado Phong más costoso desde el punto de vista computacional.