0. liczymy normalną wierzchołków każdego wielkotów

1. następnie liczby normalną każdego punktu (z gradientu(?))

Wzór:

[ra,ga,ba] + [rd,gd,bd]max0(**n**•**L**) + [rs,gs,bs]max0(**R**•**L**)p

n – normalna danego punktu (wyliczona na podstawie gradientu)

L – wektor światła

R - mirror reflection direction vector

[ra,ga,ba] - *ambient* [0.1,0.3,0.1]

[rd,gd,bd] - *diffuse*, or non-glossy

[rs,gs,bs] - *specular*, component, which reflects light in a shiny way

p – *specular* *power* (higher the value of *p*, the shinier the surface.)

1. Obracanie/Poruszanie

mera.Position

.Z – w naszą stronę, - operowanie scrollem myszki, dodać -> oddalić

.Y – góra/dół obracanie – dodać -> góra

mesh.Rotation – obracanie prawo lewo, można edytować

mera.Target.X - dodać -> przesunąć w prawo (OK)

mera.Target.Y - dodać -> pojechać do góry (OK)

mera.Target.Z – dodać -> pojechać do góry