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.)