1. 环境光

设置一个固定的常量颜色（环境光lightColor）和一个小的系数（环境光反射系数）

1. 漫反射光

设置一个固定的常量颜色（光照亮度lightColor）乘以夹角的余弦值

1. 镜面反射

等于镜面反射系数（常量）乘以反射方向和视线方向夹角的余弦值的n次方，再乘以一个固定的常量颜色（光照亮度lightColor）

光照计算需要在世界坐标系下，不用于点坐标的变换，法向的变换不能等于model矩阵乘以方向，而是根据如下公式计算：



这里的矩阵是4x4矩阵。

以上是不考虑有额外光源的问题，最终结果为以上三个值加起来再乘以物体的颜色值objectColor（理解为物体的材质吸收光的比率）。

细化物体的材质问题就是分别算三个材质向量，而不是用同一个objectColor,