**Lambert**

la unidad básica de luminancia en el sistema CGS, igual al brillo de una superficie ideal que irradia o refleja la luz a razón de un lumen por centímetro cuadrado (929.023 pie-velas o 10,000 lux o 1 / π candela por centímetro cuadrado)

**Shader Lambert**

La reflectancia lambertiana, o luz difusa, es uno de los modelos de iluminación más comunes, si no los más comunes.

Este modelo de iluminación es independiente de la vista, lo que significa que el brillo aparente de la superficie no debería cambiar según el punto de vista. Es un modelo muy simple y puede ser.

**Blinn**

El sombreado de Blinn es una variación sutil del sombreado de Phong. La diferencia más notable es que los reflejos parecen más redondos. En general, no necesita usar el parámetro Soften (descrito en Blinn, Oren-Nayar-Blinn y Phong Highlights) tan a menudo como lo hace con el sombreado Phong.

**Phong**

En gráficos 3D, una técnica desarrollada por Phong Bui-Tuong a mediados de la década de 1970 que calcula una superficie sombreada en función del color y la iluminación de cada píxel. El sombreado de Phong es más realista que el sombreado de Gouraud, pero requiere más cálculo. No produce sombras ni reflejos. Las normales de superficie en los puntos del triángulo se usan para calcular una superficie normal para cada píxel, lo que a su vez crea un valor RGB más preciso para cada píxel. Ver sombreado plano y sombreado Gouraud.