



Ingeniería en Producción Multimedia

**“Lambert”**

Asignación 1

Paula Remy Ochoa

4<sup>to</sup> Semestre

Cd. Obregón, Sonora, 14 de enero del 2020

**Lambert:** es una unidad de luminancia. No pertenece al Sistema Internacional, y recibió este nombre en honor de Johann Heinrich Lambert, un matemático, físico y astrónomo suizo.

En óptica, la ley de Beer-Lambert, también conocida como ley de Beer o ley de Beer-Lambert-Bouguer es una relación empírica que relaciona la absorción de luz con las propiedades del material atravesado.

**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.

En los objetos del mundo real, las áreas de superficie donde cae la luz directa reflejarán eso con mayor intensidad. Las áreas no caen luz directa, se obtendrá menor intensidad. Esta disminución de la intensidad depende del ángulo de caída de la luz.

**Blinn:** es un material (sombreador) que es particularmente efectivo para simular superficies metálicas (por ejemplo, latón o aluminio) que generalmente tienen reflejos especulares suaves.

**Phong:** se refiere a una técnica de interpolación que permite obtener el sombreado (intensidad de color) de las superficies en gráficos 3D por computadora. En concreto, se calculan las normales a cada vértice, luego se interpolan en cada pixel de los polígonos rasterizados para finalmente calcular el color del pixel basándose en la normal interpolada y el método de iluminación.

**Phong E:** es un material (sombreador) que es una versión más simple del material Phong. Los reflejos especulares en las superficies Phong E son más suaves que los de las superficies Phong, y las superficies Phong E se procesan más rápido.

**Normal:** son líneas imaginarias perpendiculares a cada punto en una curva o superficie. La dirección de los isoparmos U y V en una superficie determina la dirección de las normales de la superficie. Los normales son un efecto secundario matemático de NURBS. A menudo se usan como una forma de especificar qué lado de una superficie apunta "adentro" o "afuera" (por ejemplo, al crear shells).