Lambert:

Johann Heinrich Lambert, o Jean-Henri Lambert ([26 de agosto](https://es.wikipedia.org/wiki/26_de_agosto) de [1728](https://es.wikipedia.org/wiki/1728) - [25 de septiembre](https://es.wikipedia.org/wiki/25_de_septiembre) de [1777](https://es.wikipedia.org/wiki/1777)), fue un [matemático](https://es.wikipedia.org/wiki/Matem%C3%A1tico), [físico](https://es.wikipedia.org/wiki/F%C3%ADsico), [astrónomo](https://es.wikipedia.org/wiki/Astr%C3%B3nomo) y [filósofo](https://es.wikipedia.org/wiki/Fil%C3%B3sofo) [alemán](https://es.wikipedia.org/wiki/Alemania) de origen [francés](https://es.wikipedia.org/wiki/Francia). Nació en Mülhausen (ahora [Mulhouse](https://es.wikipedia.org/wiki/Mulhouse" \o "Mulhouse), [Alsacia](https://es.wikipedia.org/wiki/Alsacia), [Francia](https://es.wikipedia.org/wiki/Francia)) y murió en [Berlín](https://es.wikipedia.org/wiki/Berl%C3%ADn). Demostró que el [número π](https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero_%CF%80) es [irracional](https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero_irracional), usando el desarrollo en fracción continua de tanx, con lo que cerró la posibilidad de poder determinar una expresión "exacta" (fracción numérica o cociente de dos enteros) para este número.[1](https://es.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Lambert#cite_note-1)​ También hizo aportes al desarrollo de la [geometría hiperbólica](https://es.wikipedia.org/wiki/Geometr%C3%ADa_hiperb%C3%B3lica) y de la astronomía, desarrollando un método para calcular las órbitas de los [cometas](https://es.wikipedia.org/wiki/Cometa) y el [teorema de Lambert](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Teorema_de_Lambert&action=edit&redlink=1).

Shader Lambert:

Lambertian reflectance is the property that defines an ideal "matte" or [diffusely reflecting](https://en.wikipedia.org/wiki/Diffuse_reflection) surface. The apparent brightness of a Lambertian surface to an observer is the same regardless of the observer's angle of view.[[1]](https://en.wikipedia.org/wiki/Lambertian_reflectance#cite_note-Ikeuchi14-1) More technically, the surface's [luminance](https://en.wikipedia.org/wiki/Luminance) is [isotropic](https://en.wikipedia.org/wiki/Isotropic), and the [luminous intensity](https://en.wikipedia.org/wiki/Luminous_intensity) obeys [Lambert's cosine law](https://en.wikipedia.org/wiki/Lambert%27s_cosine_law). Lambertian reflectance is named after [Johann Heinrich Lambert](https://en.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Lambert), who introduced the concept of perfect diffusion in his 1760 book [Photometria](https://en.wikipedia.org/wiki/Photometria" \o "Photometria).

Blinn:

The Blinn–Phong reflection model, also called the modified Phong reflection model, is a modification developed by [Jim Blinn](https://en.wikipedia.org/wiki/Jim_Blinn) to the [Phong reflection model](https://en.wikipedia.org/wiki/Phong_reflection_model" \o "Phong reflection model).[[1]](https://en.wikipedia.org/wiki/Blinn%E2%80%93Phong_reflection_model#cite_note-1)

Blinn–Phong is the default shading model used in [OpenGL](https://en.wikipedia.org/wiki/OpenGL) and [Direct3D](https://en.wikipedia.org/wiki/Direct3D)'s fixed-function pipeline (before Direct3D 10 and OpenGL 3.1), and is carried out on each vertex as it passes down the [graphics pipeline](https://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_pipeline); [pixel](https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel) values between vertices are interpolated by [Gouraud shading](https://en.wikipedia.org/wiki/Gouraud_shading" \o "Gouraud shading) by default, rather than the more computationally-expensive [Phong shading](https://en.wikipedia.org/wiki/Phong_shading" \o "Phong shading).[[2]](https://en.wikipedia.org/wiki/Blinn%E2%80%93Phong_reflection_model#cite_note-2)

Phong:

El **sombreado de Phong** se refiere a una técnica de [interpolación](https://es.wikipedia.org/wiki/Interpolaci%C3%B3n) que permite obtener el [sombreado](https://es.wikipedia.org/wiki/Sombreado) (intensidad de color) de las superficies en [gráficos 3D por computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1ficos_3D_por_computadora). En concreto, se calculan las normales a cada vértice, luego se interpolan en cada pixel de los polígonos [rasterizados](https://es.wikipedia.org/wiki/Rasterizaci%C3%B3n" \o "Rasterización) para finalmente calcular el color del pixel basándose en la normal interpolada y el método de iluminación. El sombreado de Phong también puede referirse a la combinación específica de interpolación de Phong y el [modelo de reflexión de Phong](https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_reflexi%C3%B3n_de_Phong).

Este método de sombreado presenta un costo computacional más elevado que el [sombreado de Gouraud](https://es.wikipedia.org/wiki/Sombreado_Gouraud) ya que se debe calcular la iluminación en cada pixel pero ofrece una mejor calidad con [reflejos especulares](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Reflejo_especular&action=edit&redlink=1) más exactos. Además la interpolación de normales tiende a restablecer la curvatura de las superficies originales que se aproximaron con una [malla poligonal](https://es.wikipedia.org/wiki/Malla_poligonal).

phongE:

Pero si le ponen la canción Le da una depresión tonta Llorando lo comienza a llamar Pero el la dejo en buzón (-zón) Será porque con otra esta Fingiendo que a otra se puede amar

Pero dices todo este llanto por nada Ahora soy una chica malaAnd now you kickin’ and screamin’, a big toddler Don’t try to get your friends to come holla, holla