

Lambert

Es una unidad de luminancia. No pertenece al Sistema Internacional), y recibió este nombre en honor de Johann Heinrich Lambert (1728–1777), un matemático, físico y astrónomo suizo. Una unidad de luminancia relacionada, el pie-lambert, es utilizado en iluminación, técnica cinematográfica y en la industria de simuladores de vuelo. La unidad correspondiente del Sistema Internacional es la candela por metro cuadrado (cd/m^2).

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.

Blinn:

Es una técnica de gráficos computacionales 3D creada por James F. Blinn en 1978. Consiste en dar un aspecto rugoso a las superficies de los objetos. Esta técnica modifica las normales de la superficie sin cambiar su geometría.

El sombreado de 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. El sombreado de Phong también puede referirse a la combinación específica de interpolación de Phong y el modelo de reflexión de Phong.

Blinn – Phong

Es el modelo de sombreado predeterminado utilizado en la canalización de funciones fijas de OpenGL y Direct3D (antes de Direct3D 10 y OpenGL 3.1), y se lleva a cabo en cada vértice a medida que pasa por la canalización de gráficos; los valores de píxeles entre vértices se interpolan por el sombreado de Gouraud de forma predeterminada, en lugar del sombreado de Phong más costoso desde el punto de vista informático.