图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

1，漫反射

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本, 应用程序

AI 生成的内容可能不正确。

diffuseColor 是一个全局统一的三维浮点向量（float3），它表示材质的漫反射相关颜色属性。在漫反射的理论计算中， 代表材质的漫反射率，即材质表面反射光线的能力； 是材质本身的漫反射基础颜色，它描述了材质在理想漫反射情况下呈现的颜色。将  与  相乘得到的结果存储在 diffuseColor 中，用于后续计算漫反射颜色。这个常量在整个着色过程中保持不变，通常在着色器外部（如 CPU 端）进行设置。

也就说，漫反射方程，是（环境光+直接光）\*漫反射相关系数。其中直接光是直接光照颜色\*饱和点积。这个饱和点积与法向量和入射光角度有关。漫反射相关系数和材质本身有关。

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

2镜面反射

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

文本, 应用程序, 信件, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

文本, 信件

AI 生成的内容可能不正确。

镜面反射公式=入射光颜色\*材质镜面反射颜色\*镜面反射强度。其中，材质镜面反射颜色和材质本身有光，镜面反射强度和表明法线向量，光照方向和观察方向有关。