# 8.6 把纹理作为材质

要将纹理整合到我们的材质/光照系统中，通常可以将环境光和漫反射光项调制到纹理颜色上，但不需要包括高光项（这常常被称为“后期添加调制，modulate with late add”）。

// Modulate with late add.

litColor = texColor\*(ambient + diffuse) + spec;

上述操作给每个像素添加了环境光和漫反射光的材质颜色，像素材质比顶点材质的分辨率更好，因为会有许多纹理元素映射到三角形上。也就是，每个像素都会得到一个插值后的纹理坐标(*u*,*v*)；这些纹理坐标可以用于纹理采样，为每个像素估算出一个表面颜色。