**Ejercicio: Implementación de Algoritmos de Sombreado en THREE.js**

**Objetivo:** Implementar cuatro tipos de sombreado (local, plano, Gouraud y Phong) en un escenario 3D utilizando THREE.js.

**Instrucciones:**

1. **Preparación:**
   * Asegurarse de tener instalada o referenciada la biblioteca THREE.js en el proyecto.
   * Configurar una escena básica con una geometría (por ejemplo, un cubo) y una fuente de luz.
2. **Sombreado Local:**
   * Implementar un shader de sombreado local utilizando el material **MeshBasicMaterial** y el componente **ShaderMaterial.**
   * Este shader debería calcular la iluminación basada en la posición y orientación de la fuente de luz con respecto a la superficie.
3. **Sombreado Plano:**
   * Implementar un shader de sombreado plano utilizando el material **MeshLambertMaterial**.
   * Este shader debe calcular la iluminación por vértice y luego interpolarla sobre la superficie.
4. **Sombreado Gouraud:**
   * Implementar un shader de sombreado Gouraud utilizando el material **MeshLambertMaterial** o **MeshPhongMaterial**.
   * Este shader debe calcular la iluminación en cada vértice y luego interpolarla suavemente a lo largo de las caras.
5. **Sombreado Phong:**
   * Implementar un shader de sombreado Phong utilizando el material **MeshPhongMaterial**.
   * Este shader debe calcular la iluminación en cada píxel, lo que da un resultado más suave que el sombreado Gouraud.
6. **Comparación:**
   * Renderizar el mismo objeto utilizando cada uno de los materiales y comparar los resultados visuales.
   * Observar cómo cada tipo de sombreado afecta la apariencia y la calidad de las sombras y reflejos.