

4.8 PointLight(点光源)

来自单个点的光源，并且在所有方向上向外扩散。

具体可以看下 threejs 的环境光介绍：

<https://threejs.org/docs/index.html#Reference/Lights/PointLight>

属性

[View props...](#) [查看左侧导航的"View"的属性](#)

decay PropTypes.number

光在“物理规律”模式下沿光的距离变暗的量，**decay = 2** 导致物理现实的光衰减。

distance PropTypes.number

如果非 0，光将从光位置处的最大强度线性衰减到距离处的 0

intensity PropTypes.number

在物理规律下，颜色*强度的乘积就是坎德拉光强。

style stylePropTypes