

4.6 AmbientLight(环境光)

光在所有方向上均匀地影响场景中的所有对象。

[维基百科](#)上的定义如下：

环境光源代表了一个全方位的、固定光强的、固定颜色的光源，能够均等地影响场景中的所

有物体。渲染时，场景中的所有对象都会以指定的光强和颜色变亮，这种类型的光源主要

用于向场景提供其中不同对象的基本视图，这是实现的最简单类型的照明，并且建模如何

光可以被散射或反射多次，产生均匀的效果。

具体可以看下 `threejs` 的环境光介绍：

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

属性

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

intensity `PropTypes.number`

光的强度

style `stylePropTypes`