

## 4.9 SpotLight(聚光灯)

来自单个点的光源，并且在锥体中向外扩散

具体可以看下 threejs 的环境光介绍：

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

### 属性

[View props...](#) 查看左侧导航的"View"的属性

**angle** PropTypes.number

光散发的最大角度，最大可到  $\text{Math.PI}/2$

**decay** PropTypes.number

光在“物理规律”模式下沿光的距离变暗的量， $\text{decay} = 2$  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。

**penumbra** PropTypes.number

由于半阴影引起的光锥衰减的百分比，值是从 0-100，默认是 0。

**style** stylePropTypes