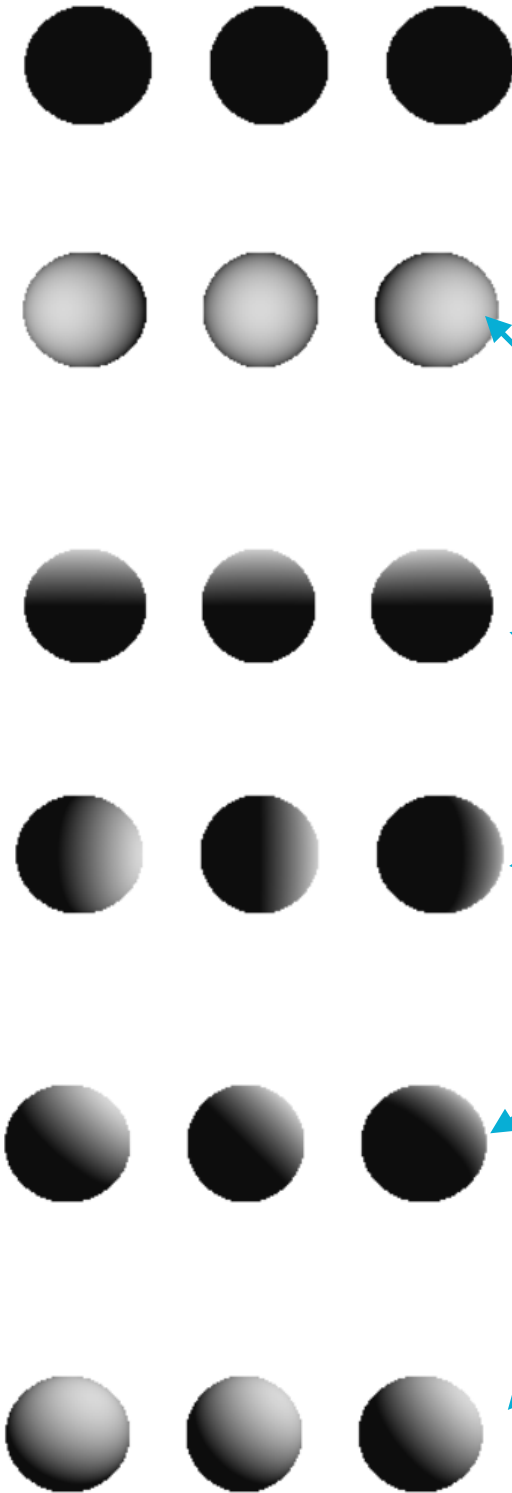


การทำงานจะแสดงแสงที่ตกกระทบที่ต่างกันตาม ค่าที่เราเป็นคนกำหนดเข้าไปผ่าน ฟังก์ชัน `glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION,[xx,yy,zz,ss])`

โดยการปรับ ค่าxx ,yy ,zz,ss จะได้ผลลัพธ์ที่แสดงทางด้านซ้ายมือ ตามลำดับ



```
if key == b'1':  
    xx,yy,zz,ss = 0., 0., 0., 0.  
if key == b'2':  
    xx,yy,zz,ss = 0.0, 0.0, 1., 0.  
if key == b'3':  
    xx,yy,zz,ss = 0.0, 1., 0., 0.  
if key == b'4':  
    xx,yy,zz,ss = 1, 0., 0., 0.  
if key == b'5':  
    xx,yy,zz,ss = 1., 1., 0., 0.  
if key == b'6':  
    xx,yy,zz,ss = 1., 1., 1., 0.
```