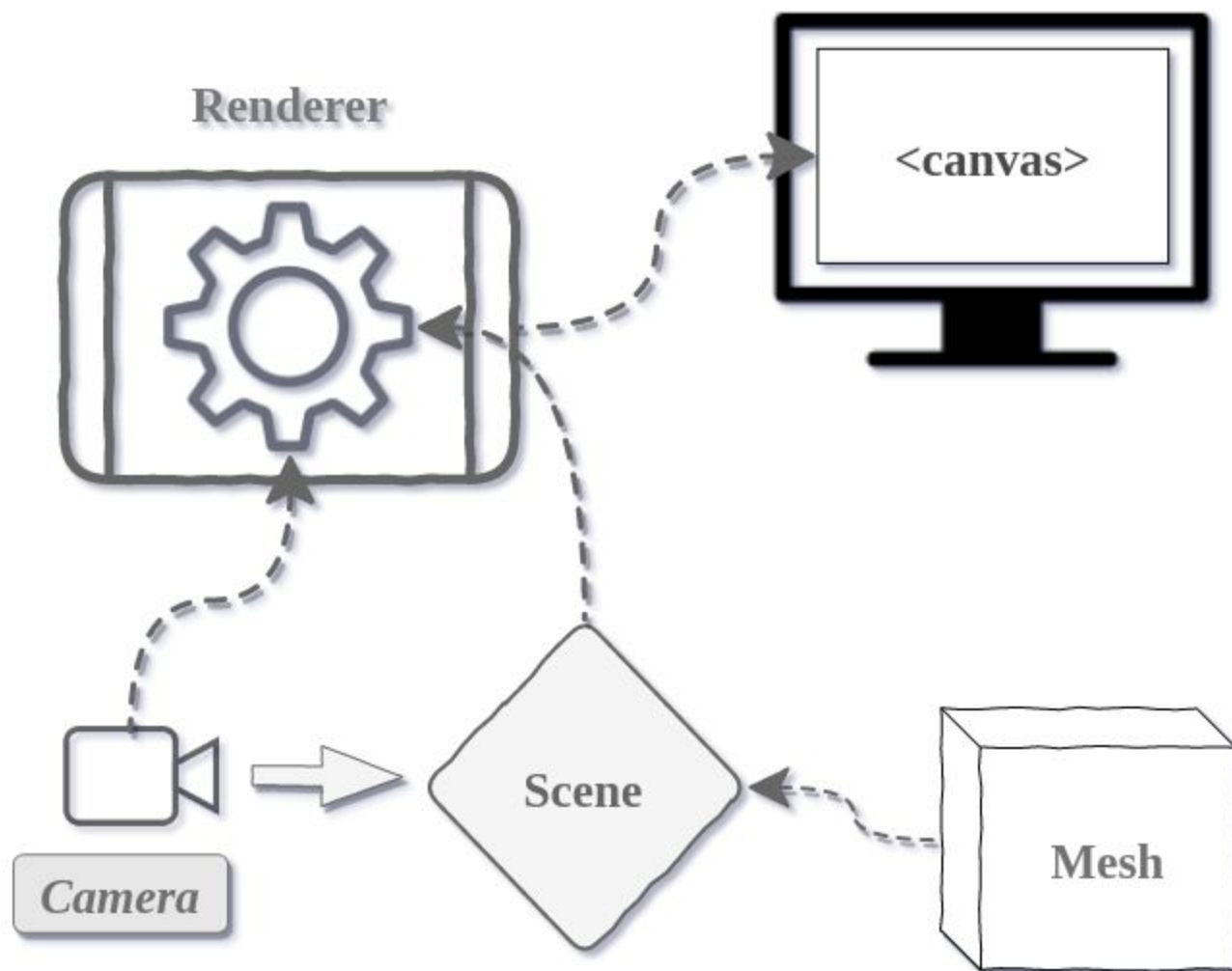


WebGL+ThreeJS

Bài thực hành 03



Light

Yêu cầu 1

- Thiết lập DirectionalLight kết quả từ bài tập

2

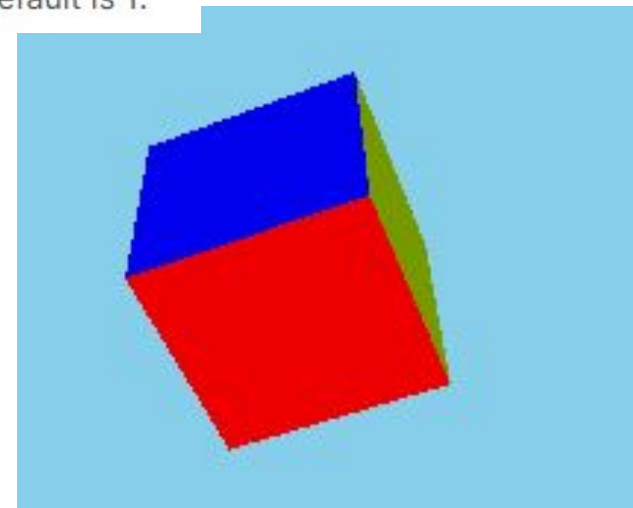
```
// White directional light at half intensity shining from the top.
```

```
const directionalLight = new THREE.DirectionalLight(0xffffffff, 0.5 );
```

DirectionalLight(color : Integer, intensity : Float)

color - (optional) hexadecimal color of the light. Default is 0xffffff (white).

intensity - (optional) numeric value of the light's strength/intensity. Default is 1.



Yêu cầu 1

- Thiết lập DirectionalLight kết quả từ bài tập

```
//2White directional light at half intensity shining  
from the top.
```

```
const directionalLight = new THREE.DirectionalLight(  
0xffffffff, 0.5 );
```

```
directionalLight .position.set( 0, 0, 5 ).normalize();
```

```
scene.add(directionalLight );
```

Yêu cầu 2

- Thiết lập PointLight kết quả từ bài tập 2

```
var point_light = new THREE.PointLight(0xffffff,1,100);
```

```
point_light.position.set(0,0,0);
```

```
scene.add(point_light);
```

Yêu cầu 3

- Thiết lập MeshLambertMaterial cho khối lập phương
- Thiết lập MeshPhongMaterial cho đối tượng thứ 2

Add Objects

