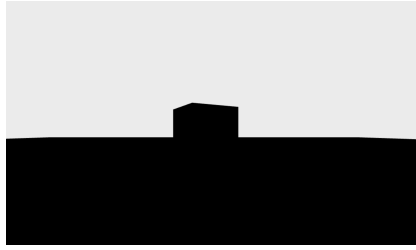


빛

빛이 없다면 물체가 다 까맣게 나온다.



1.AmbientLight()

: 전체적인 빛

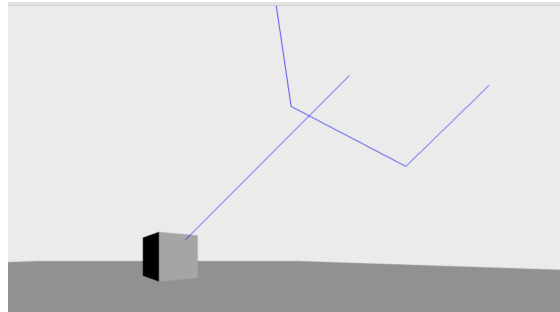
** 그림자를 만들 수 없다 직선적인 빛이 아니기 때문이다.
색을 바꾸면 빛의 전체적인 색상을 바꿀 수 있다.



2.DirectionaLight()

: 해와 같은 빛

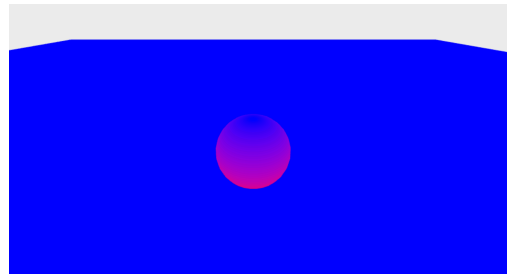
** 빛이 들어오는 방향을 알려주는 helper를 만들 수 있다.



3.HemisphereLight()

: 예시 사진을 보면 이해 가능

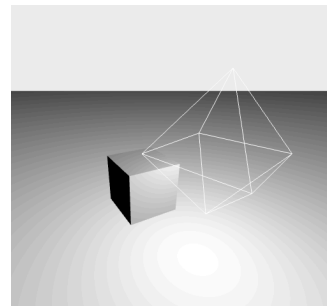
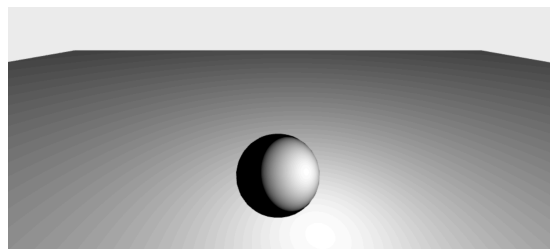
하늘에서 보았을때는 다 같은 색상,
땅으로 갈 수록 다른 색상
색상은 각각 지정가능하다.



4.PointLight()

: 전구같은 빛 (여러개로 설치 가능하다.)

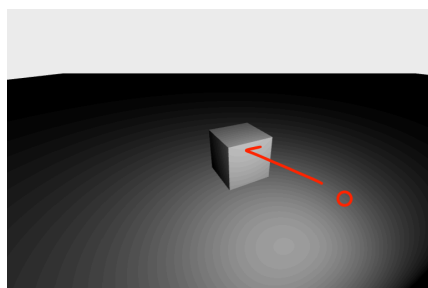
** helper 사용이 가능하다.



5.RectAreaLight()

: 창문 또는 스트립 조명과 같은 평면에서 균일하게 빛을 방출할때 사용한다.

O - 빛의 위치(position.set)
< - 빛이 바라보는 위치(lookAt)



6.SpotLight()

: 특정 피사체를 집중적으로 표현할때 사용

