

Fog

카메라와의 거리에 따라서 특정 색상을 fade하는 방법

과정)

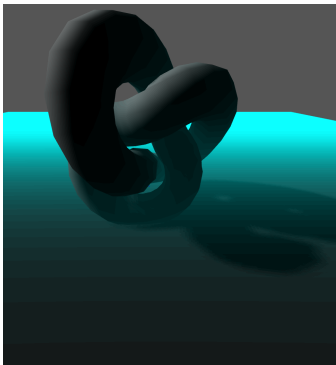
1. 기본적인 변수 설정

```
const FogColor = 0x00ffff  
const objColor = 0xffffffff  
const FloorColor = 0x555555
```

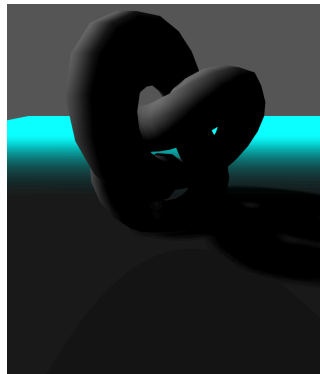
2. fog는 scene에다가 추가해야한다.

- near : 안개가 적용되는 최소거리
- far : 안개 적용을 끝내는 거리

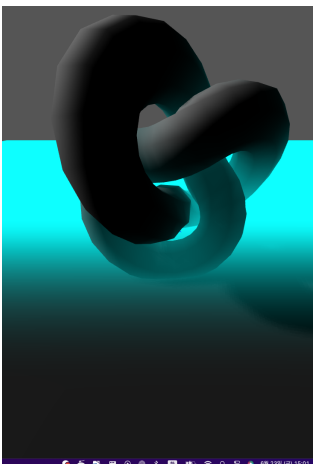
```
scene.fog=new THREE.Fog(FogColor,2,6)
```



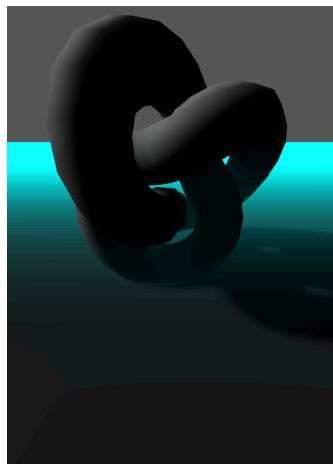
(FogColor,2,10)



(FogColor,4,10)



(FogColor,2,5)

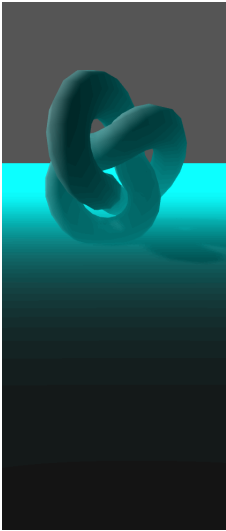


(FogColor,2,10)

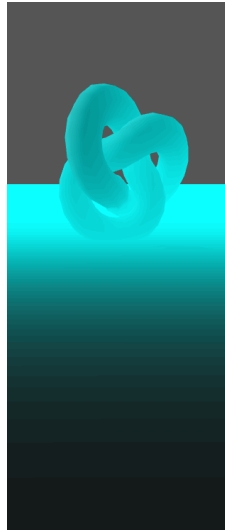
예시)

기본 설정 값 (FogColor, 2,10)

- 도형의 위치를 z축으로 옮기면서 far에 대한 이해



z=-3



z=-6



z=-10

far의 값과 가까워질수록 도형의 색깔이 안보이고 안개 색깔과 똑같이 변하는 것을 볼 수 있다.

FogExp2(density값을 설정)

```
scene.fog = new THREE.FogExp2(FogColor,0.1)
```

density값(밀도 값)이 1이면 완전히 보이지 않는 상태

