 사진을 찍기 위해 필요한 이런 요소들은 각각 three.js의 특정 요소와 대응

5개의 필수 요소

* 공간 - Scene
* 피사체 : 뼈대, 질감 - Mesh : Geometry, Material
* 카메라 - Camera
* 빛 - Light

three.js는 Box외에도 Sphere(구)를 포함한 여러 폴리곤을 기본으로 제공한다. threejs.org 사이트의 자료를 참조하면 wire모드로 보이거나 투명하게 만드는 각종 매서드를 받아볼 수 있다. 폴리곤을 추가하는 원리는 모두 비슷하다.

1) 오브젝트 변수와 쉐이더 변수를 선언한다.

2) 폴리곤 종류와 색상을 지정한다.

3) 위치나 회전과 크기를 지정할 수 있는 객체를 만든다.

4) scene.add( )매서드를 통해 씬에 추가한다.

**▷그림자에 필요한 5가지**

three.js에서 그림자를 생성하려면, 다음 5가지를 설정해야 한다.

**1) 랜더러.shadowMap.enabled**

**2) 그림자를 받을 수 있는 쉐이더 설정**

**3) 라이트.castShadow**

**4) 라이트.shadow.mapSize**

**5) 오브젝트.castShadow**

1) 랜더러 설정::renderer.shadowMap.enabled = true

2) 라이트 설정::

   - spotLight.castShadow = true

   - spotLight.shadowMapSize = new THREE.Vector2(1024,1024)

3) 오브젝트 설정::

   - 그림자를 생성하는 오브젝트 : 오브젝트명.castShadow = true

   - 그림자를 받는 오브젝트 : 오브젝트명.receiveShadow = true

4) 쉐이더 설정::

   - 그림자를 받을 수 있는 '램버트'와 같은 쉐이딩 설정

<https://webdoli.tistory.com/39?category=833233>