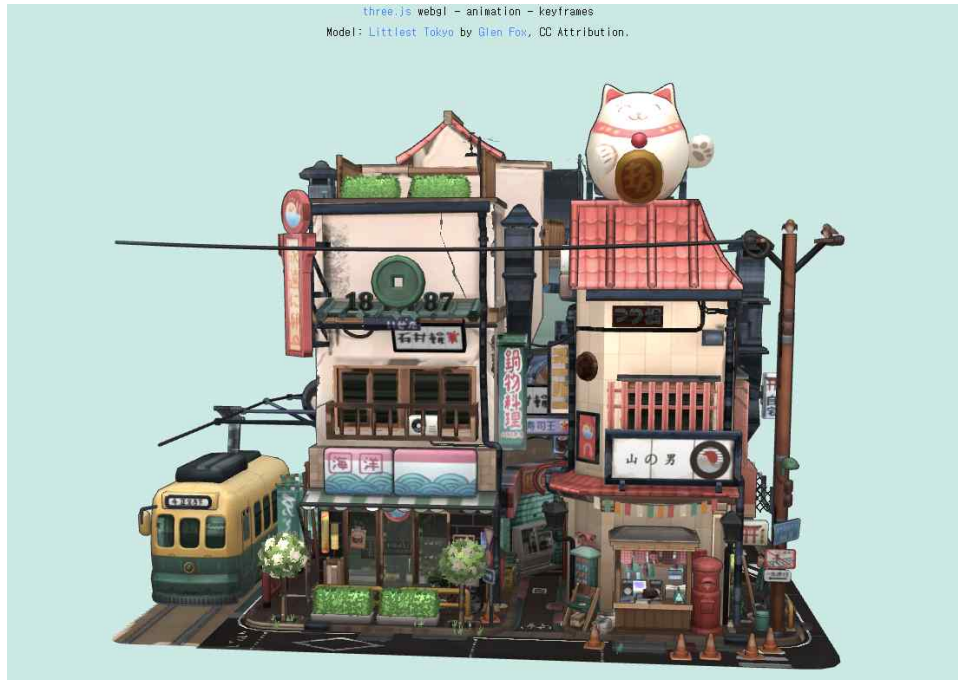


<THREE.js 예제 체험>

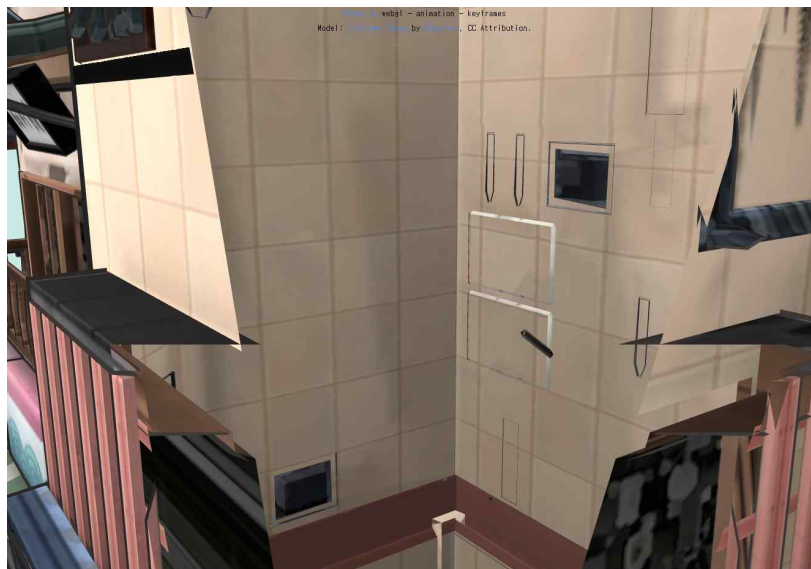
AI학과 2143993 백수민

1. animation / keyframes

three.js에 exmples에 들어가자마자 나온 일본풍의 3D는 기억에 계속 남아있다. 자세히 설명까지 살펴보니 모바일 게임을 개발하는 런던 3D 아티스트인 글렌이 만든 것이다.



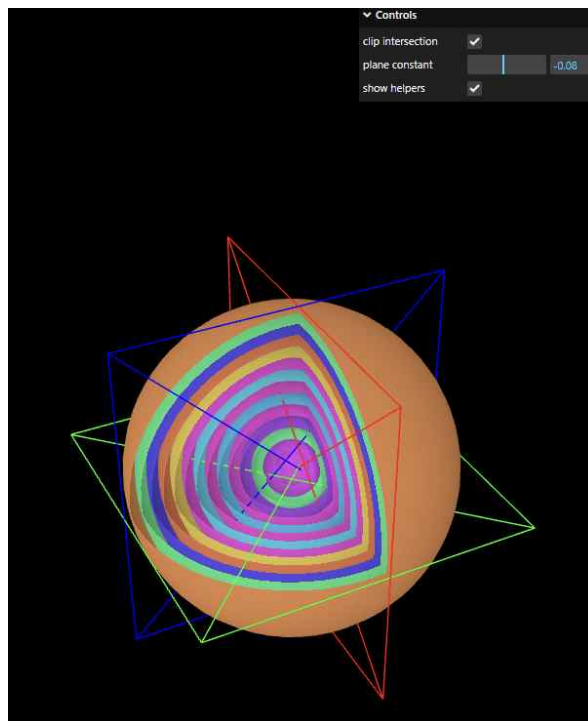
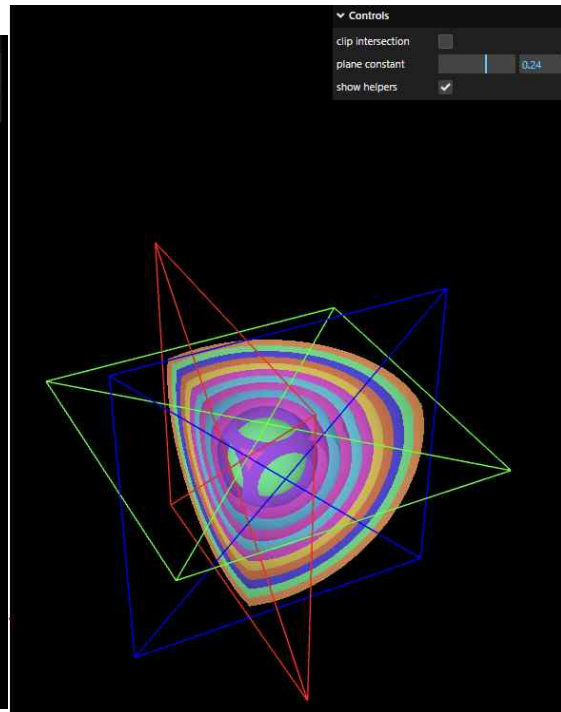
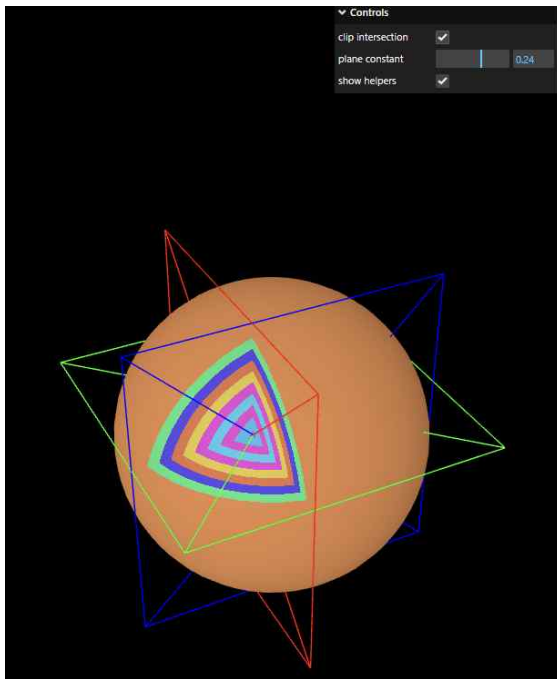
외부



내부

2. clipping / intersection

Three.js를 사용한 3D 그래픽 렌더링의 예제로 clipIntersection의 속성을 사용하여 클리핑 평면과의 교차를 허용하거나 막을 수 있는 3D 구가 제시되며 GUI를 통해 조절하는 기능도 제공되어 있었다. plane constant는 -1과 1이다. 1이면 완전한 구이다. 구를 다양한 형태로 잘라본 느낌이 났다.



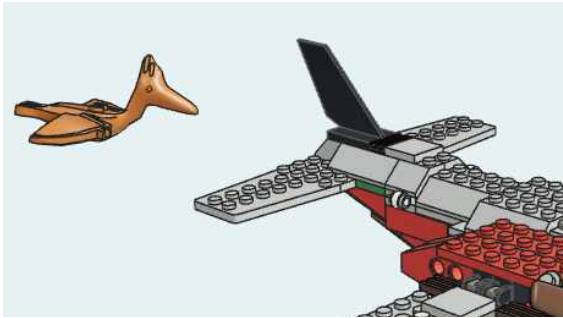
3. loader / ldraw

요즘 레고에 빠져있는 나를 레고를 사게 흔들어 놓은 예제이다.

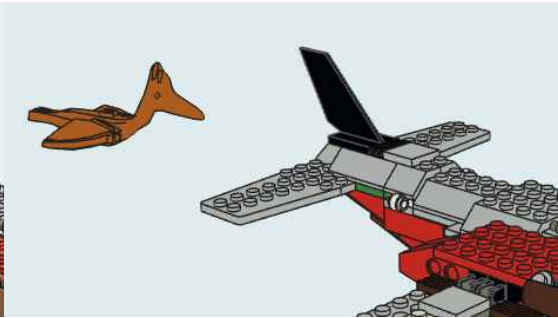
Model은 차, 달 탐사차, 레이더 트럭, 트레일러 등등 종류가 다양했다.

레고를 이렇게 3D로 볼 수 있다는 게 너무 신기하였다.

Flat Colors 체크와 미체크는 plane모델 새에 의해 명확하게 알 수 있었다.

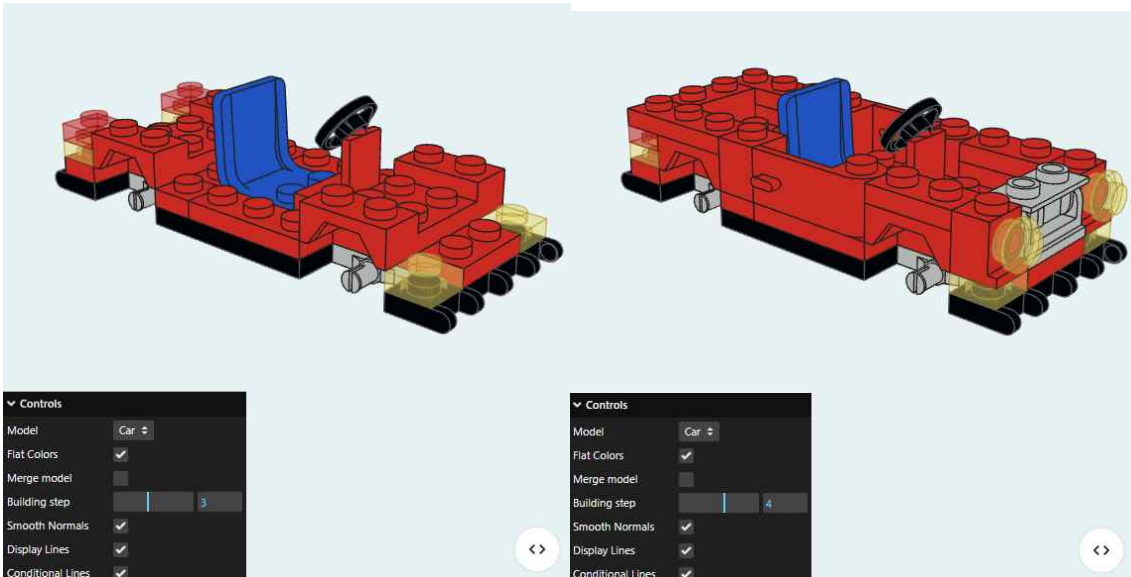


Flat Colors 미체크

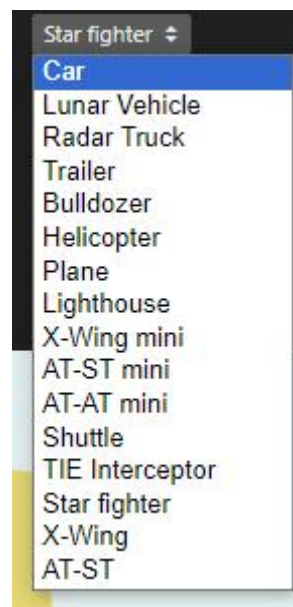
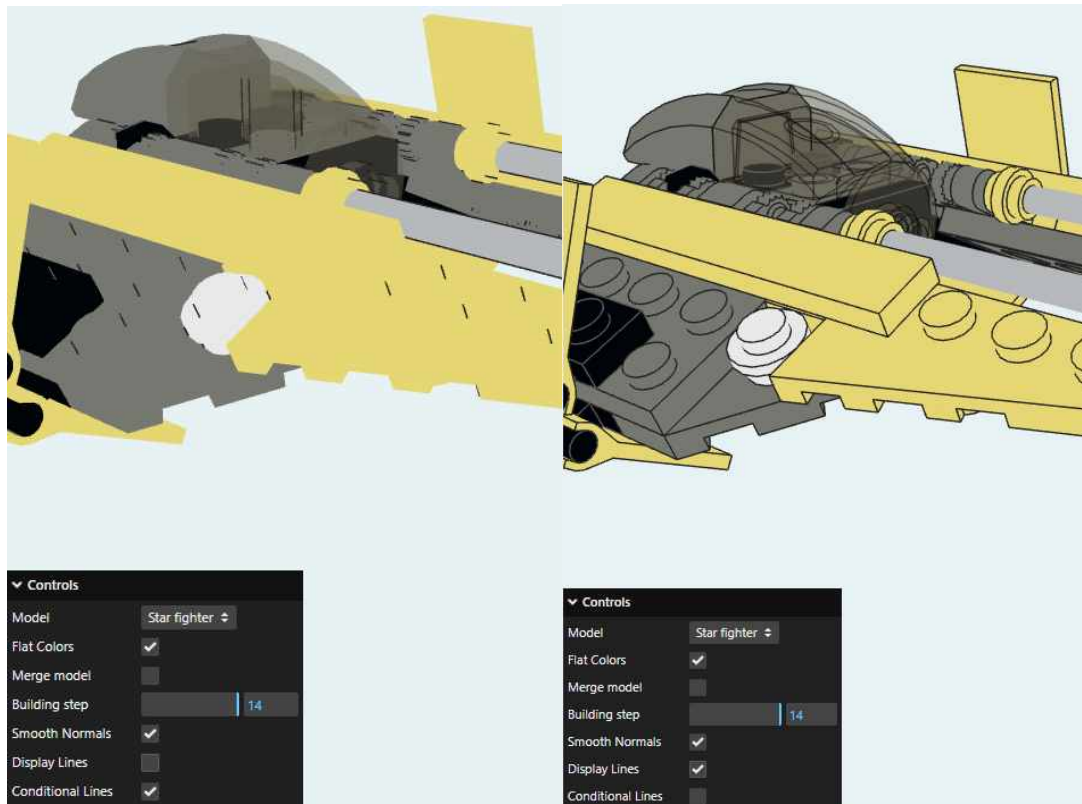


Flat Colors 체크

Building step을 조절하면 층별로 보는 것이 가능하다.



Display Lines과 Conditional Lines을 제거해보면 느낌이 또 다르다.



모델의 종류