[기본적인 개념 정리

**[WebGL]**

1. 개념 : 하드웨어 가속 3D그래픽을 구현하여 웹 브라우저에서 3D를 표현할 수 있는 기능!

* 웹 기반의 그래픽 라이브러리

1. 특징 : AdobeFlash Player와 같은 별도의 플러그인이 없이도 웹페이상에서 3D그래픽을 표현할 수 있다는 점이 가장 큰 장점이다. 어느환경에서든 WebGL을 지원하는 웹브라우저만 설치되어있다면 어디서든 동일한 3D결과물을 얻을 수 있다.
2. 구현을 위한 프로그래밍 언어 : HTML5, 자바스크립트
3. WebGL을 지원하는 웹 브라우저 : 크롬, 파이어폭스, 사파리, 오페라, 안드로이드 등등..

**[Three.js]**

1. 개념 : Three.js는 브라우저에 3D를 구현하고 사용하기 쉬운 WebGL을 만드는 라이브러리이다.

* 웹브라우저에 3D 오브젝트를 쉽게 개발하고자 만들어진 라이브러리이다.

1. 특징

* 단순히 생각한 3D객체를 브라우저에 구현하는데 훌륭한 라이브러리
* 카메라, 오브젝트, 조명, 물질(material)등을 만들 수 있으며, 랜더링 방법을 선택 가능
* 3D화면은 HTML5의 캔버스에서 또는 WebGL이나 SVG를 사용하여 랜더링 가능
* Three.js는 오픈소스이다.

**[Webstorm]**

1. 개념 : JetBrains에서 만든 IDE(통합개발환경)이며 자바스크립트 언어에 특화 되어 있다. 또한, 다양한 플러그인을 통해 다른 프로그래밍언어도 사용가능하다.
2. 특징 : 자동완성기능 / GUI커스터마이즈 / 터미널을 동시에 사용가능 / Git을 이용한 버전관리 시스템