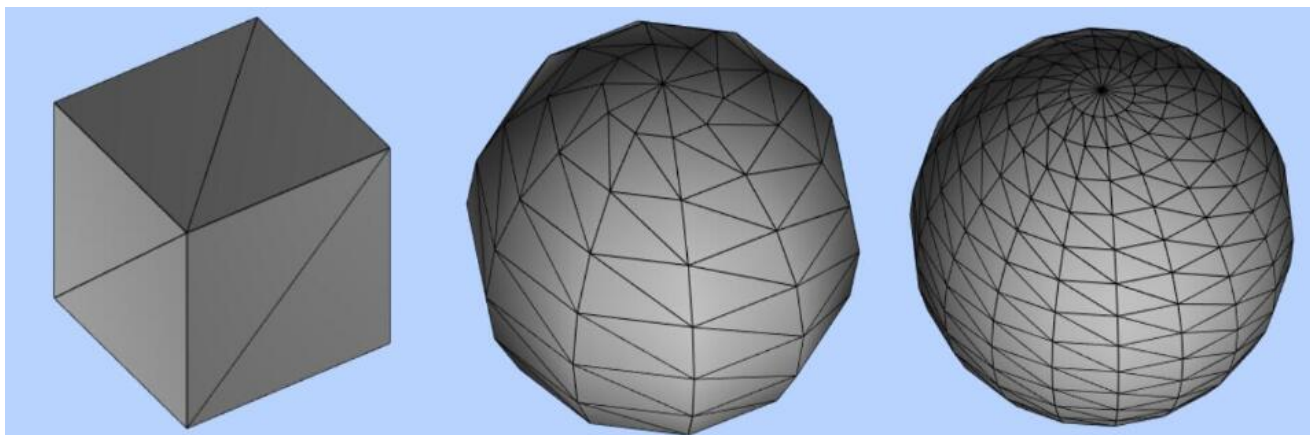


🔷 4. 构建一个矩形平面几何体

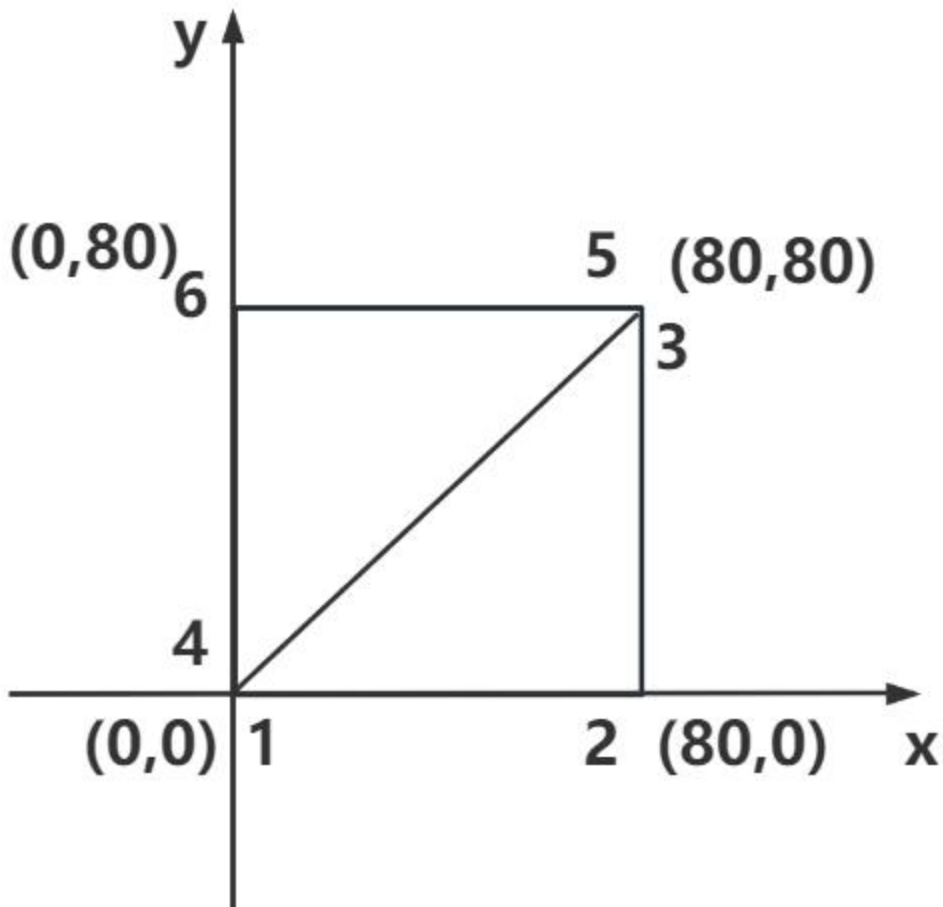
有了前面几节课，自定义几何体BufferGeometry的基础，你可以尝试自己去构建一个**矩形**平面几何体。



定义矩形几何体顶点坐标

一个矩形平面，可以至少通过两个三角形拼接而成。而且两个三角形有两个顶点的坐标是重合的。

注意三角形的正反面问题：保证矩形平面两个三角形的正面是一样的，也就是从一个方向观察，两个三角形都是逆时针或顺时针。



```
const vertices = new Float32Array([
    0, 0, 0, //顶点1坐标
    80, 0, 0, //顶点2坐标
    80, 80, 0, //顶点3坐标

    0, 0, 0, //顶点4坐标    和顶点1位置相同
    80, 80, 0, //顶点5坐标    和顶点3位置相同
    0, 80, 0, //顶点6坐标
]);
```

js

← 3. 网格模型(三角形概念)

5. 几何体顶点索引数据→

