

🟡 2. 线模型对象

线模型 **Line** 渲染顶点数据

下面代码是把几何体作为线模型**Line** 的参数，你会发现渲染效果是从第一个点开始到最后一点，依次连成线。

```
// 线材质对象js  
const material = new THREE.LineBasicMaterial({  
  color: 0xff0000 //线条颜色  
});  
// 创建线模型对象  
const line = new THREE.Line(geometry, material);
```

线模型 **LineLoop** 、 **LineSegments**

threejs线模型除了Line，还提供了**LineLoop**、**LineSegments**，区别在于绘制线条的规则不同。

```
// 闭合线条js  
const line = new THREE.LineLoop(geometry, material);
```

```
//非连续的线条js  
const line = new THREE.LineSegments(geometry, material);
```

