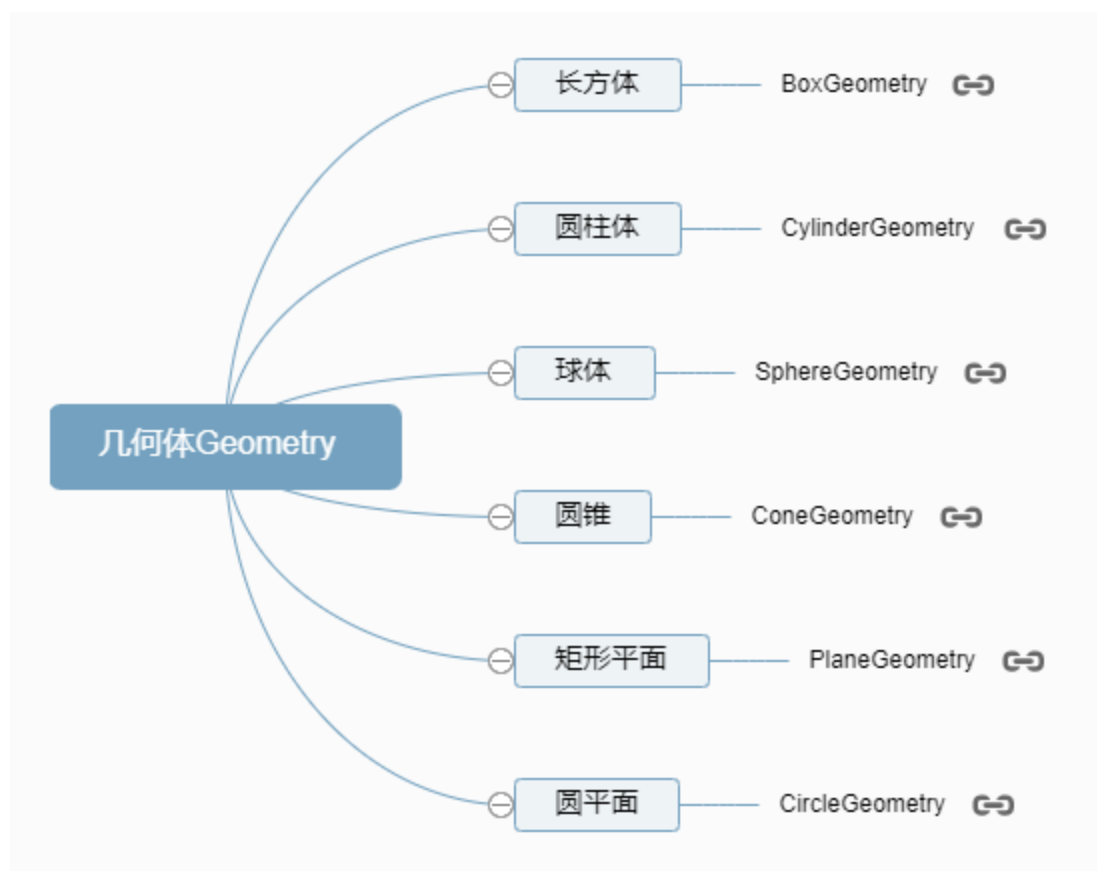


🔗 15. Threejs常见几何体简介

[视频讲解](#) 📺

Three.js提供的几何体API很多，本节课先给大家介绍几个比较简单的案例，为后面的学习打下基础。



你可以结合threejs文档，把下面动手把下面几何体相关代码全部测试一遍，并预览3D效果。

```
//BoxGeometry: 长方体
const geometry = new THREE.BoxGeometry(100, 100, 100);
// SphereGeometry: 球体
const geometry = new THREE.SphereGeometry(50);
// CylinderGeometry: 圆柱
const geometry = new THREE.CylinderGeometry(50,50,100);
// PlaneGeometry: 矩形平面
const geometry = new THREE.PlaneGeometry(100,50);
// CircleGeometry: 圆形平面
const geometry = new THREE.CircleGeometry(50);
```

js

双面可见

Three.js的材质默认正面可见，反面不可见,对于**矩形**平面 `PlaneGeometry` 、**圆形**平面如果你想看到两面，可以设置 `side: THREE.DoubleSide` 。

```
new THREE.MeshBasicMaterial({  
  side: THREE.FrontSide, //默认只有正面可见  
});
```

js

```
new THREE.MeshBasicMaterial({  
  side: THREE.DoubleSide, //两面可见  
});
```

js

← [14. 阵列立方体和相机适配体验](#)

[16. 高光网格材质Phong](#) →