

🎯 2. 几何体方法.setFromPoints()

几何体方法 .setFromPoints()

章节2给大家介绍过几何体 `BufferGeometry` 顶点数据，本节课在章节2基础上，给大家介绍该几何体的一个方法 `.setFromPoints()`。

三维向量 `Vector3` 表示顶点坐标

用三维向量 `Vector3` 表示顶点的x、y、z坐标，作为数组元素创建一组顶点坐标。

```
const pointsArr = [  
  // 三维向量Vector3表示的坐标值  
  new THREE.Vector3(0,0,0),  
  new THREE.Vector3(0,100,0),  
  new THREE.Vector3(0,100,100),  
  new THREE.Vector3(0,0,100),  
];
```

js

几何体方法 .setFromPoints()

`.setFromPoints()` 是几何体 `BufferGeometry` 的一个方法，通过该方法可以把数组 `pointsArr` 中坐标数据提取出来赋值给几何体。具体说就是把pointsArr里面坐标数据提取出来，赋值给 `geometry.attributes.position` 属性

```
// 把数组pointsArr里面的坐标数据提取出来，赋值给`geometry.attributes.position`属性  
geometry.setFromPoints(pointsArr);  
console.log('几何体变化', geometry.attributes.position);
```

◀

▶

二维向量 `Vector2` 表示顶点坐标

用二维向量 `Vector2` 表示顶点的x、y坐标，作为数组元素创建一组顶点坐标。

```
const pointsArr = [  
  // 二维向量Vector2表示的坐标值  
  new THREE.Vector2(0,0),  
  new THREE.Vector2(100,0),  
  new THREE.Vector2(100,100),  
  new THREE.Vector2(0,100),  
];
```

js

二维向量 `Vector2` 构成的数组作为 `.setFromPoints()` 的参数

```
geometry.setFromPoints(pointsArr);
```

js

← 1. 生成圆弧顶点

3. 曲线Curve简介 →