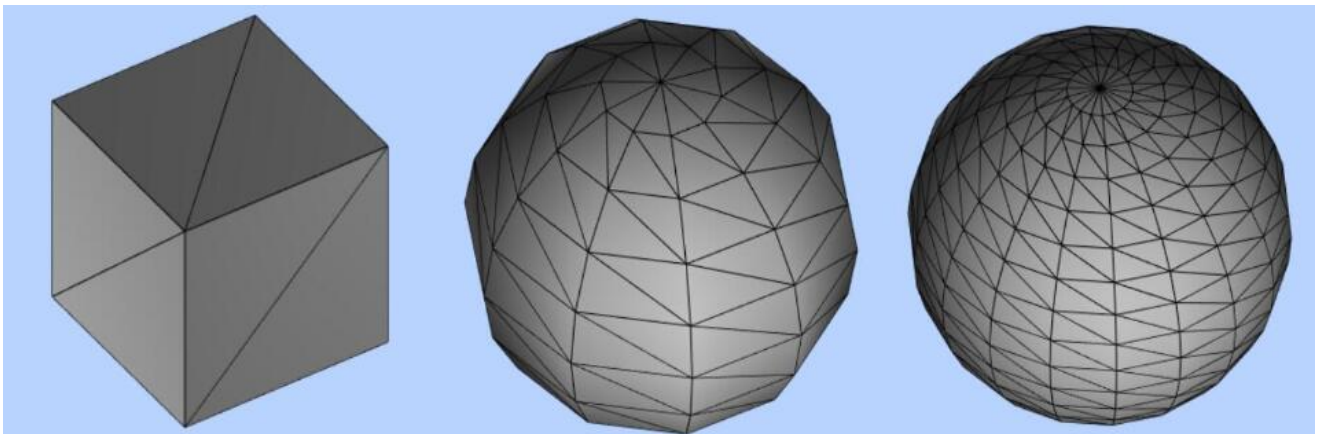


🟡 3. 网格模型(三角形概念)

本节课给大家演示网格模型 `Mesh` 渲染自定义几何体 `BufferGeometry` 的顶点坐标,通过这样一个例子帮助大家建立**三角形(面)**的概念

三角形(面)

网格模型Mesh其实就一个一个三角形(面)拼接构成。使用网格模型Mesh渲染几何体 `geometry`, 就是几何体所有顶点坐标三个为一组, 构成一个三角形, 多组顶点构成多个三角形, 就可以用来模拟表示物体的表面。



网格模型三角形：正反面

- 正面：逆时针
- 反面：顺时针

空间中一个三角形有正反两面, 那么Three.js的规则是如何区分正反面的? 非常简单, 你的眼睛(相机)对着三角形的一个面, 如果三个顶点的顺序是逆时针方向, 该面视为正面, 如果三个顶点的顺序是顺时针方向, 该面视为反面。

双面可见

Three.js的材质默认正面可见, 反面不可见。

```
const material = new THREE.MeshBasicMaterial({  
  color: 0x0000ff, //材质颜色  
  side: THREE.FrontSide, //默认只有正面可见  
});
```

js

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

js

```
const material = new THREE.MeshBasicMaterial({  
  side: THREE.BackSide, //设置只有背面可见  
});
```

js

← 2. 线模型对象

4. 构建一个矩形平面几何体 →