# Three.js

A grandes rasgos three.js es una librería que nos permite crear WebGL (3D en el navegador), básicamente la diferencia cabe en que si queremos crear un cubo tendríamos con three.js basta con algunas líneas en cambio con JavaScript la cantidad de líneas sería mayor.

Al igual que la mayoría de librerías (frameworks) podemos descargar la librería completa desde la página web oficial o acceder a una versión más ligera a través de su cdn (content delivery network).

Para mostrar gráficos en 3D en el navegador (WebGL) con three.js debemos crear una serie de elementos y funciones.

## Creando la escena

Para visualizar gráficos en 3D con three.js necesitamos como elementos básicos necesitamos una escena y una cámara, además necesitaremos renderizar la escena con la cámara.

Crear unas escena: <http://threejs.org/docs/index.html#Manual/Introduction/Creating_a_scene>

WebBL: <http://es.wikipedia.org/wiki/WebGL>

Cdn: <http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_entrega_de_contenidos>

Página web: <http://threejs.org/>