经验告诉我，学习一种语言，如果入门能力差，最好从框架开始学，虽然会被掩盖很多的原理方面的东西，但是，你能直接做出来一些东西，给自己充足的信心，能让自己做下去。如果你连东西都做不出来，时间长了肯定会想着放弃，学习框架可以使使学习的坡度前期不会那么陡。直接用原生搞，学了好些天，连立方体都画不出来，用框架直接一天就出来了。等你能做着东西再了解原理，何乐不为呢。

那么，three.js有那些特点呢？

（1）three.js掩盖了3D渲染的细节。

three.js将WebGL原生API的细节抽象化，将3D场景拆解为网格、材质和光源（即它内置了图形编程常用的一些对象种类）。

（2）three.js是面向对象的。

开发者可以使用上层的JavaScript对象，而不是仅仅调用JavaScript函数。

（3）three.js功能非常丰富。

除了封装WebGL原始API之外，three.js还包含了许多使用的内置对象，可以方便地应用于游戏开发、动画制作、幻灯片制作、高分辨率模型和一些特殊的视觉效果制作。

（4）three.js速度很快。

three.js采用了3D图形最佳实践来证明在不失可用性的前提下，保持极高的性能。

（5）three.js支持交互。

WebGL本身并不提供拾取（picking）功能（即是否知道鼠标正处于某个物体上）。而three.js则固化了拾取支持，这就使得你可以轻松为你的应用添加交互功能。

（6）three.js包含数学库

three.js拥有一个强大易用的数学库，你可以在其中进行矩阵、投影和矢量运算。

（7）three.js内置文件格式支持。

你可以使用流行的3D建模软件导出文本格式的文件，然后使用three.js加载，也可以使用three.js自己的JSON格式或二进制格式。

（8）three.js扩展性很强

为three.js添加新的特性或进行自定义优化是很容易的事情。如果你需要某个特殊的数据结构，那么直需要封装到three.js即可。

（9）three.js同时支持HTML5 2D Canvas

尽管WebGL日益流行，但是仍然有一些环境尚未支持。three.js可以同时在2D画布中渲染大部分的3D内容，尤其是在那些无法成功获取3D上下文的地方，可以让你的代码平滑的回滚到其他解决方案。

缺点：

three.js不是一个游戏引擎，也不是一个虚拟现实平台。它缺少一些在这些系统中常用的特性，比如公告板、头像和物理引擎。如果需要这些东西，需要自己对three.js进行二次封装了。

介绍three.js框架的好处就说到这吧，总之，在我的想法里面，three.js对于WebGL就相当于jquery对于js。让你能够忘记原生的好框架。