Cameras（照相机，控制投影方式）  
Camera  
OrthographicCamera  
PerspectiveCamera  
Core（核心对象）  
BufferGeometry  
Clock（用来记录时间）  
EventDispatcher  
Face3  
Face4  
Geometry  
Object3D  
Projector  
Raycaster（计算鼠标拾取物体时很有用的对象）  
Lights（光照）  
Light  
AmbientLight  
AreaLight  
DirectionalLight  
HemisphereLight  
PointLight  
SpotLight  
Loaders（加载器，用来加载特定文件）  
Loader  
BinaryLoader  
GeometryLoader  
ImageLoader  
JSONLoader  
LoadingMonitor  
SceneLoader  
TextureLoader  
Materials（材质，控制物体的颜色、纹理等）  
Material  
LineBasicMaterial  
LineDashedMaterial  
MeshBasicMaterial  
MeshDepthMaterial  
MeshFaceMaterial  
MeshLambertMaterial  
MeshNormalMaterial  
MeshPhongMaterial  
ParticleBasicMaterial  
ParticleCanvasMaterial  
ParticleDOMMaterial  
ShaderMaterial  
SpriteMaterial  
Math（和数学相关的对象）  
Box2  
Box3  
Color  
Frustum  
Math  
Matrix3  
Matrix4  
Plane  
Quaternion  
Ray  
Sphere  
Spline  
Triangle  
Vector2  
Vector3  
Vector4  
Objects（物体）  
Bone  
Line  
LOD  
Mesh（网格，最常用的物体）  
MorphAnimMesh  
Particle  
ParticleSystem  
Ribbon  
SkinnedMesh  
Sprite  
Renderers（渲染器，可以渲染到不同对象上）  
CanvasRenderer  
WebGLRenderer（使用 WebGL 渲染，这是本书中最常用的方式）  
WebGLRenderTarget  
WebGLRenderTargetCube  
WebGLShaders（着色器，在最后一章作介绍）  
Renderers / Renderables  
RenderableFace3  
RenderableFace4  
RenderableLine  
RenderableObject  
RenderableParticle  
RenderableVertex  
Scenes（场景）  
Fog  
FogExp2  
Scene  
Textures（纹理）  
CompressedTexture  
DataTexture  
Texture  
Extras  
FontUtils  
GeometryUtils  
ImageUtils  
SceneUtils  
Extras / Animation  
Animation  
AnimationHandler  
AnimationMorphTarget  
KeyFrameAnimation  
Extras / Cameras  
CombinedCamera  
CubeCamera  
Extras / Core  
Curve  
CurvePath  
Gyroscope  
Path  
Shape  
Extras / Geometries（几何形状）  
CircleGeometry  
ConvexGeometry  
CubeGeometry  
CylinderGeometry  
ExtrudeGeometry  
IcosahedronGeometry  
LatheGeometry  
OctahedronGeometry  
ParametricGeometry  
PlaneGeometry  
PolyhedronGeometry  
ShapeGeometry  
SphereGeometry  
TetrahedronGeometry  
TextGeometry  
TorusGeometry  
TorusKnotGeometry  
TubeGeometry  
Extras / Helpers  
ArrowHelper  
AxisHelper  
CameraHelper  
DirectionalLightHelper  
HemisphereLightHelper  
PointLightHelper  
SpotLightHelper  
Extras / Objects  
ImmediateRenderObject  
LensFlare  
MorphBlendMesh  
Extras / Renderers / Plugins  
DepthPassPlugin  
LensFlarePlugin  
ShadowMapPlugin  
SpritePlugin  
Extras / Shaders  
ShaderFlares  
ShaderSprite