[http://www.ituring.com.cn/book/1272](电子书网址)

#Three.js入门指南--作者：张雯莉 2013-10-15

- 前言

+ 一段个人经历

+ 本书特色

+ 本书读者

+ 本书结构

+ 寻求帮助

\* 代码

\* 文档

\* Google

\* StackOverflow

\* 阅读源码

+ 致谢

- 概述(本章介绍了WebGL与Three.js的背景知识，如何下载、使用Three.js。阅读完本章后，你将学会使用Three.js实现一个最简单的功能。)

+ WebGl与Three.js(本节介绍WebGL与Three.js的相关概念，并通过两者实现同样功能的代码表现Three.js的简洁性。)

\* 什么是WebGL

\* 什么是Three.js

\* WebGL vs Three.js

+ 开始使用Three.js(本节介绍如何下载使用Three.js创建你的第一个程序。)

\* 准备工作

\* Hello world

+ Three.js功能概览(本节介绍Three.js官网文档中的一些重要的对象，在你需要寻求帮助时，就能够知道关键词是什么)

- 照相机(本章介绍照相机的概念，以及如何使用Three.js设置相应的参数)

+ 什么是照相机

+ 正交投影VS透视投影

+ 正交投影照相机

+ 透视投影照相机

- 几何形状(本章分别介绍立方体、平面、球体、圆柱体、四面体、八面体等几何形状，以及以三维文字作为几何形状的方法。本节还会介绍通过手动定义顶点位置和面片信息组成几何形状。)

+ 基本几何形状

+ 文字形状

+ 自定义形状

- 材质(本章介绍基本材质、两种基于光照模型的材质，以及使用法向量作为材质。除此之外，本章还将介绍如何使用图像作为材质。)

+ 基本材质

+ Lambert材质

+ Phong材质

+ 法向材质

+ 材质的纹理贴图

- 网格(本章介绍创建较为常用的物体：网格，然后介绍如何修改物体的属性。)

+ 创建网格

+ 修改属性

- 动画(本章介绍如果使用Three.js进行动态画面的渲染。此外，将会介绍一个Three.js作者写的另外一个库，用来观测每秒帧数（FPS）。)

+ 实现动画效果

+ 使用stat.js记录FPS

+ 完整的例子(使用一个弹球的例子来完整地学习使用动画效果。)

- 外部模型(本章以3ds Max为例，介绍如何导入外部模型。)

+ 支持格式

+ 无材质的模型

+ 有材质的模型

- 光与影(本章探讨四种常用的光源（环境光、点光源、平行光、聚光灯）和阴影带来的效果，以及如何去创建使用光影。)

+ 环境光

+ 点光源

+ 平行光

+ 聚光灯

+ 阴影

- 着色器(本章介绍关于渲染的一些高级话题，使用着色器可以更灵活地控制渲染效果，结合纹理，可以进行多次渲染，达到更强大的效果。)

+ 渲染与着色器

+ 初窥着色器

+ 着色器完整实例