

Three.js入门指南



[Three.js入门指南 下载链接1](#)

著者:张雯莉

出版者:图灵社区

出版时间:

装帧:精装

isbn:9787111488330

本书是目前市场上唯一一本介绍Three.js技术的书，旨在通过系统化的介绍，让初学者能够着手使用Three.js，在网页上创建炫酷的三维图形应用，并学会持续学习进阶知识方法。

本书每个章节都通过具体的例子阐释相关知识点，所有代码都可以在Github上找到。

本书针对Three.js的几个重要话题分章节介绍。

第1章介绍Three.js和WebGL的背景资料，并通过简单的例子帮助读者实现第一个Three.js应用。

第2章介绍照相机的设定。

第3、4、5章分别介绍几何形状、材质和网格，即如何在场景中添加物体。

第6章介绍如何实现动画效果。

第7章介绍如何导入外部模型。

第8章介绍添加光源和阴影效果。

第9章介绍高阶话题——着色器。

作者介绍:

目录:

[Three.js入门指南 下载链接1](#)

标签

Three.js

前端开发

JavaScript

webgl

计算机图形学

WebGL

Web前端

js

评论

summer lab-intern靠这个苟活下去

对有图形学编程经验的是一本快速上手three.js的小书。

博客性质的入门

比较浅，入门看还不错。不过依然有很多不明白的。

浅显易懂，非常适合入门

一些基本的概念介绍，内容太少，相当于hello world

内容比较通俗易懂，适合入门，但是也有许多可以进步的地方，打个满分鼓励下作者

较为浅显

【图灵社区电子书】Three.js入门介绍，介绍了几个主要概念。有几个例子如果用最新版本的话，因为Three.js本身的更新需要参考官网API修改后使用。

当成博文看还不错，但作为一本书而言实际上不怎么合格，尤其是一些连我这种门外汉都觉得该讲的东西都一笔带过了。物体的移动、旋转和缩放规律甚至是我自己摸索出来的，绕任意轴旋转的方法也没有提到。作为一本编成书的教程，连这些东西都要读者自己去摸索吗？不过现在市面上也没几本讲解 three.js 的书，而且这本书是免费的，所以只能说还行吧。

由于我是上手用显卡时就全用 shader 自己写，一些轻量级的东西做起来反而比较麻烦。这本书相对浅显，入门知识补起来还是蛮不错的

看了一下，翻译的很到位，例子也容易懂。讲的不深，都是基础知识。看完了就知道 three.js 是什么能做什么了。感谢羨妹子。希望 three.js 更强大， webgl 更强大

书简单易懂，虽然讲得很浅但非常适合新手阅读，感觉让我敲开了新世界的大门

nice！去拿书看完，对 three.js 有了大体上的了解（虽然我没学过计算机图形学），讲解的很好，适合新手

很基础，非常适合入门，我觉得看完它再练几个例子就基本入门了

[Three.js入门指南 下载链接1](#)

书评

[Three.js入门指南 下载链接1](#)