threejs快速入门

场景

一个电影和动画由若干个片段组成，比如游戏中的一个地图副本，电影里面的一个连贯的动作，进入场景后动画开始播放，播放完成后循环播放或者进入下一个场景。与电影中的下一个场景原理一样

```
// 创建一个场景
var scene = new THREE.Scene();
```

相机

比如桌子上有一个橘子，使用你的手机摄像头实时预览拍照画面，相机的角度，远近可以影响拍照的内容。

```
// 相机
var camera = new THREE.PerspectiveCamera(75, window.innerWidth / window.innerHeight, 0.1,
1000);
camera.position.z = 5;

// 创建一个正交相机，一般用于2D
var camera  = new THREE.OrthographicCamera(-aspect * 5, aspect * 5, 5, -5, 0.1, 1000);
```

关于相机的三个重要参数：角度，比如我们大部分游戏是45°角查看，长宽比比例，近景，远景

渲染器

```
var renderer = new THREE.WebGLRenderer();
renderer.setSize(window.innerWidth, window.innerHeight);
// 增加到页面
document.getElementById("canva").appendChild(renderer.domElement);
```

□□

□□□□□□□□□□□□□NPC□□□□□

```
        // □□
        var box = new THREE.BoxGeometry(1, 1, 1);
        // □□
        var material = new THREE.MeshBasicMaterial({ color: 0x00ff00 });
        // □□□□
        var cube = new THREE.Mesh(box, material);
        // □□□□□□□□□
        scene.add(cube);
```

□□□□□□□□□□□□□□□□□,□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□

`requestAnimationFrame`□□□□□□□□□□□□□□□□□setTimeout□□□□□□□□□

```
       function animate() {

            requestAnimationFrame(animate);
            cube.rotation.x += 0.01;
            cube.rotation.y += 0.01;
            renderer.render(scene, camera);
        }
        animate();
```

□□□□

```
// □□□□
    scene.traverse((obj) => {
      // console.log("dispose", obj);
      if (obj.geometry) {
        obj.geometry.dispose();
      }
      if (obj.material) {
        obj.material.dispose();
      }
      if (obj.texture) {
        obj.texture.dispose();
```

```
    }
    scene.remove(obj);
    obj.geometry = null;
    obj.material = null;
    obj.texture = null;
    obj = null;
  });
```

□□□ #7
□ □□□ □□□ 20 □□ 2025 15:56:14
□ □□□ □□□ 18 □□ 2025 14:55:16