

## • H2 Définition

---

Un modèle 3D est un objet avec trois dimensions : la hauteur, la largeur et la profondeur. Cet objet sera utilisé dans notre scène Three.js

## H2 Imports Nécessaires

---

Pour travailler avec des modèles 3D dans Three.js, il faut importer la classe GLTFLoader :

### Types de Fichiers et Leurs Utilisations

Il existe différents types de fichiers pour stocker des modèles 3D :

- **GLB** : Type de format en binaire qui permet de contenir en un seul fichier le modèle 3d, les textures et les animations.

- H3 • **GLTF** : C'est un type de format en JSON qui stock

### Exemple d'Importation d'un Fichier GLTF

Pour utiliser un fichier GLTF nous devons créer un objet puis le charger avec la méthode load :

### H3 Positionnement et Mise à l'Échelle

Vous pouvez manipuler le modèle une fois chargé pour ajuster son positionnement, sa rotation et son échelle :

## H2 Définition

---

H3

Un modèle 3D est un objet avec trois dimensions : la hauteur, la largeur et la profondeur. Cet objet sera utilisé dans notre scène Three.js

## H2 Imports Nécessaires

---

Pour travailler avec des modèles 3D dans Three.js, il faut importer la classe GLTFLoader :

### Types de Fichiers et Leurs Utilisations

Il existe différents types de fichiers pour stocker des modèles 3D :

- **GLB** : Type de format en binaire qui permet de contenir en un seul fichier le modèle 3d, les textures et les animations.

- H3 • **GLTF** : C'est un type de format en JSON qui stock

## Exemple d'Importation d'un Fichier GLTF

Pour utiliser un fichier GLTF nous devons créer un objet puis le charger avec la méthode load :

H3

### Positionnement et Mise à l'Échelle

Vous pouvez manipuler le modèle une fois chargé pour ajuster son positionnement, sa rotation et son échelle :Définition

Un modèle 3D est un objet avec trois dimensions : la hauteur, la largeur et la profondeur.

H3

Cet objet sera utilisé dans notre scène Three.js

H2

## Imports Nécessaires

---

Pour travailler avec des modèles 3D dans Three.js, il faut importer la classe GLTFLoader :

### Types de Fichiers et Leurs Utilisations

Il existe différents types de fichiers pour stocker des modèles 3D :

- **GLB** : Type de format en binaire qui permet de contenir en un seul fichier le modèle 3d, les textures et les animations.

H3

- **GLTF** : C'est un type de format en JSON qui stock

### Exemple d'Importation d'un Fichier GLTF

Pour utiliser un fichier GLTF nous devons créer un objet puis le charger avec la méthode load :

H3

### Positionnement et Mise à l'Échelle

Vous pouvez manipuler le modèle une fois chargé pour ajuster son positionnement, sa rotation et son échelle :Définition

Un modèle 3D est un objet avec trois dimensions : la hauteur, la largeur et la profondeur.

H3

Cet objet sera utilisé dans notre scène Three.js

H2

## Imports Nécessaires

---

Pour travailler avec des modèles 3D dans Three.js, il faut importer la classe GLTFLoader :

## Types de Fichiers et Leurs Utilisations

Il existe différents types de fichiers pour stocker des modèles 3D :

- **GLB** : Type de format en binaire qui permet de contenir en un seul fichier le modèle 3d, les textures et les animations.

H3

- **GLTF** : C'est un type de format en JSON qui stock

### Exemple d'Importation d'un Fichier GLTF

Pour utiliser un fichier GLTF nous devons créer un objet puis le charger avec la méthode load :

H3

### Positionnement et Mise à l'Échelle

Vous pouvez manipuler le modèle une fois chargé pour ajuster son positionnement, sa rotation et son échelle :Définition

Un modèle 3D est un objet avec trois dimensions : la hauteur, la largeur et la profondeur.

H3

Cet objet sera utilisé dans notre scène Three.js

H2

## Imports Nécessaires

---

Pour travailler avec des modèles 3D dans Three.js, il faut importer la classe GLTFLoader :

## Types de Fichiers et Leurs Utilisations

Il existe différents types de fichiers pour stocker des modèles 3D :

- **GLB** : Type de format en binaire qui permet de contenir en un seul fichier le modèle 3d, les textures et les animations.

H3

- **GLTF** : C'est un type de format en JSON qui stock

### Exemple d'Importation d'un Fichier GLTF

Pour utiliser un fichier GLTF nous devons créer un objet puis le charger avec la méthode load :

H3

### Positionnement et Mise à l'Échelle

Vous pouvez manipuler le modèle une fois chargé pour ajuster son positionnement, sa rotation et son échelle :Définition

Un modèle 3D est un objet avec trois dimensions : la hauteur, la largeur et la profondeur.

H3

Cet objet sera utilisé dans notre scène Three.js

H2

## Imports Nécessaires

---

Pour travailler avec des modèles 3D dans Three.js, il faut importer la classe GLTFLoader :

## Types de Fichiers et Leurs Utilisations

Il existe différents types de fichiers pour stocker des modèles 3D :

- **GLB** : Type de format en binaire qui permet de contenir en un seul fichier le modèle 3d, les textures et les animations.

H3

- **GLTF** : C'est un type de format en JSON qui stock

## Exemple d'Importation d'un Fichier GLTF

Pour utiliser un fichier GLTF nous devons créer un objet puis le charger avec la méthode load :

H3

## Positionnement et Mise à l'Échelle

Vous pouvez manipuler le modèle une fois chargé pour ajuster son positionnement, sa rotation et son échelle :

H3