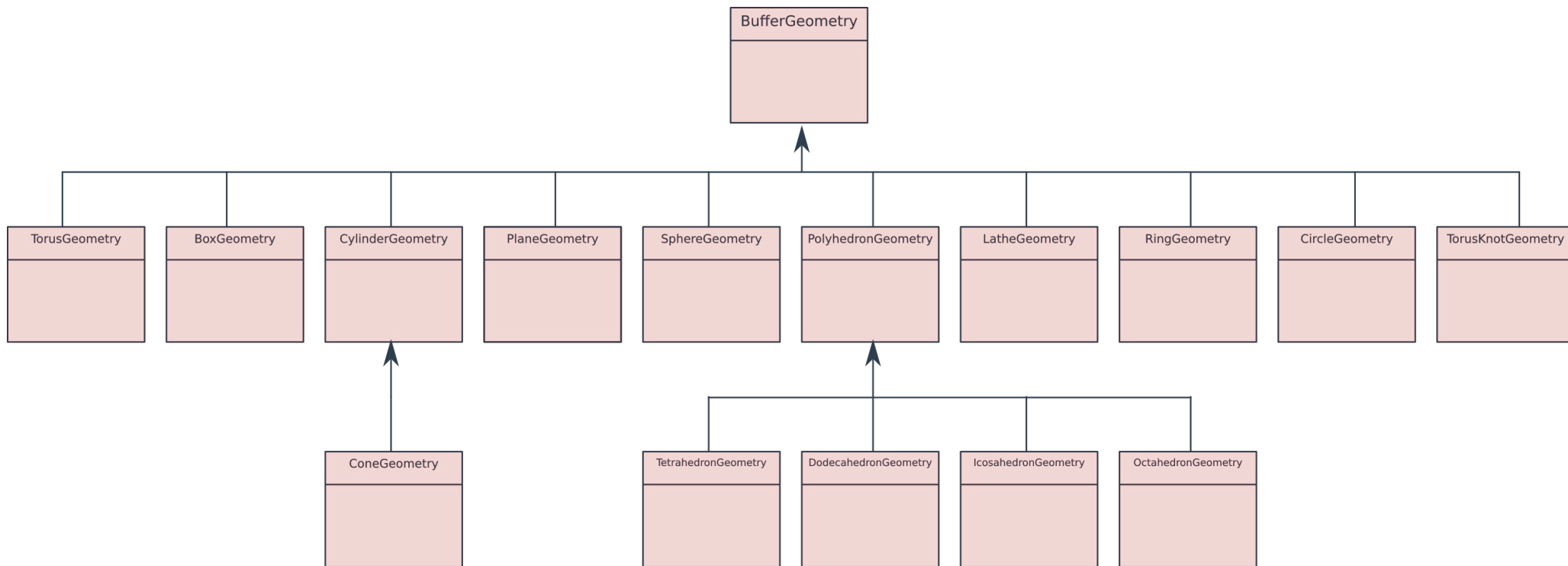




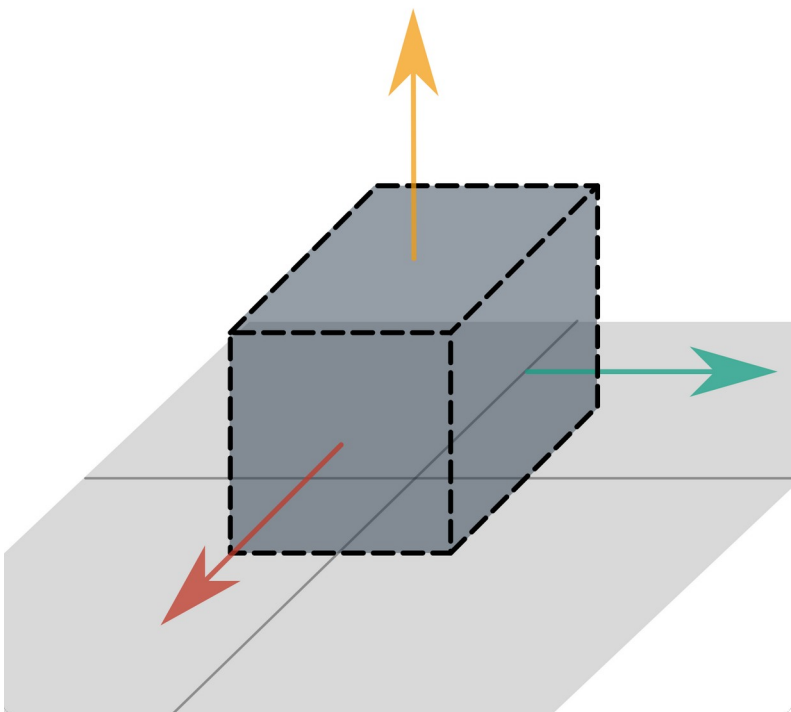
BufferGeometry - Les Bases

La classe *BufferGeometry*



BufferGeometry représente la classe de base des structures géométriques de Three.js

BufferGeometry - *id*, *UUID* et *name*

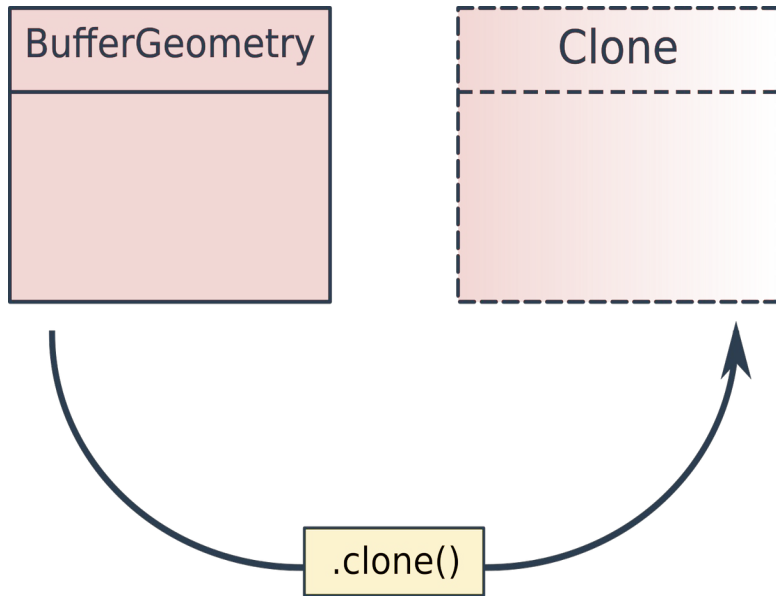


- Chaque instance de classe **BufferGeometry** possède un identifiant **id** et un **uuid**, attribué lors de la création de l'instance
- La propriété **id** est un identifiant unique (**Integer**) en lecture seule
- La propriété **uuid** est un *Universally Unique Identifier* (**String**) - Il est conseillé de ne pas modifier cette valeur
- Il est également possible d'identifier l'instance grâce à la propriété **name** (**String**), facultative et librement modifiable

```
const buffGeo = new THREE.BufferGeometry();  
buffGeo.name = "Geometry Name";  
console.log(buffGeo);
```

```
name: "Geometry Name"  
type: "BufferGeometry"  
▶ userData: {}  
uuid: "1361D2E1-9D8B-42D2-B89A-16941BDC2C..."  
id: 14
```

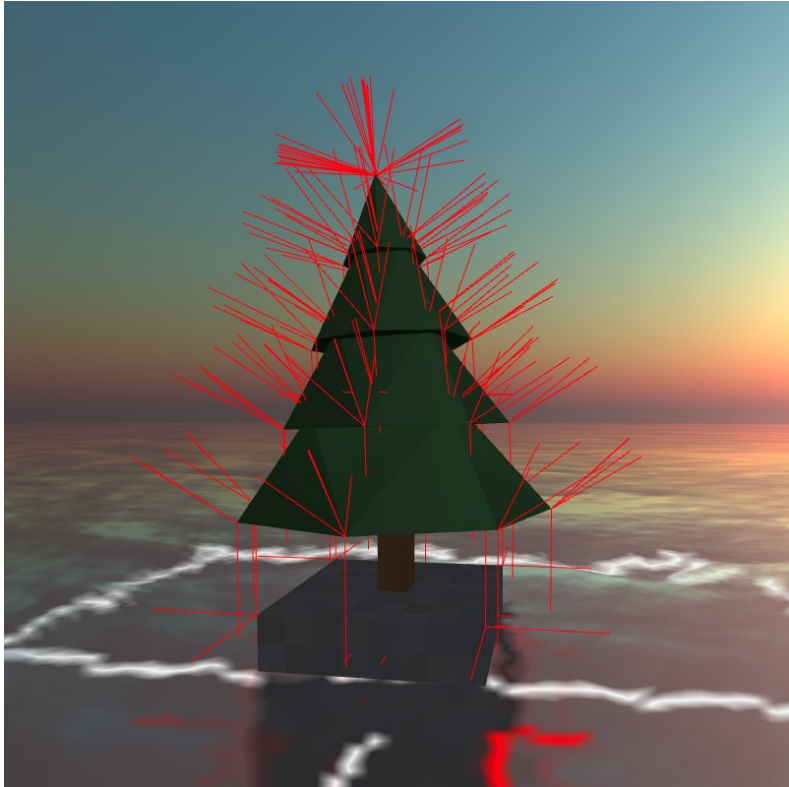
BufferGeometry - clone



La méthode **clone** de la classe **BufferGeometry** est utilisée pour dupliquer un élément

```
var buffGeo = new THREE.BufferGeometry();  
var newGeo = buffGeo.clone();
```

BufferGeometry - computeVertexNormals



La méthode **computeVertexNormals** de la classe **BufferGeometry** est utilisée pour recalculer les normales des sommets de la structure

```
var buffGeo = new THREE.BufferGeometry();  
buffGeo.computeVertexNormals();
```

BufferGeometry - Les Bases

