

🟡 5. gltf不同文件形式(.glb)

.gltf格式模型文件，有不同的组织形式。

- 单独.gltf文件
- 单独.glb文件
- .gltf + .bin + 贴图文件

这些不同形式的gltf模型，加载代码其实没啥区别。

```
// 单独.gltf文件
loader.load("../../工厂.gltf", function (gltf) {
    scene.add(gltf.scene);
})
```

Blender导出gltf不同形式

Blender三维建模软件，可以根据设置，以不同形式导出gltf模型，比如单独导出一个.gltf文件，比如单独导出一个.glb文件，比如导出形式为.gltf + .bin + 贴图多个文件

.glb 文件

.glb 是gltf格式的二进制形式文件，加载方式和 .gltf 没啥区别。

```
// 单独.glb文件
loader.load("../../工厂.glb", function (gltf) {
    scene.add(gltf.scene);
})
```

.gltf + .bin + 贴图文件

gltf模型的一些数据，是可以以单独文件形式存在的，比如纹理贴图单独存在，比如.bin包含gltf的顶点数据。

要注意的就是贴图等数据单独是一个文件的时候，注意不随随意改变子文件相对父文件glTF的目录，以免找不到资源。

```
// .glTF + .bin + 贴图文件
loader.load("../工厂/工厂.glTF", function (glTF) {
    scene.add(glTF.scene);
})
```

← [4. OrbitControls辅助设置相机参数](#)

[6. 模型命名\(程序与美术协作\)](#) →