

TP : premier pas en Three.js

1-Installation :

Pour pouvoir utiliser three.js, commencez par télécharger la librairie : sur le site officiel

2-Code ThreeJs

Nous allons ensuite créer notre page **HTML** dans laquelle nous allons intégrer three.js .

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <title>Premier pas avec ThreeJs</title>
  </head>
  <body>

    <script src="three.min.js"></script>

    <script>
      //creation de la scene
      var scene = new THREE.Scene();

      //Creation du render
      var renderer = new THREE.WebGLRenderer();
      renderer.setClearColor( 0xffffff, 1);
      renderer.setSize( window.innerWidth, window.innerHeight );

      //On ajoute l'objet à la page html
      document.body.appendChild( renderer.domElement );

      //creation de la camera
      var camera = new THREE.PerspectiveCamera(50, window.innerWidth /
window.innerHeight, 1, 10000);

      //La forme de l'objet
      var geometry = new THREE.BoxGeometry(1, 1, 1 );

      //Creation de l'objet
      var material = new THREE.MeshNormalMaterial();
      var box = new THREE.Mesh(geometry, material);
      box.rotation.x = 0.5;
      box.rotation.y = 1;
      box.rotation.z = 1.5;
      box.position.z = -5;
      scene.add(box);

      animate();

      function animate() {
        requestAnimationFrame(animate);
        box.rotation.x += 0.01;
        box.rotation.y += 0.02;
```

```
        box.rotation.z += 0.03;
        renderer.render(scene, camera);
    }

</script>
</body>
</html>
```

3-Questions :

- qu'affiche ce programme
- Qu'elle est la structure d'un programme avec threeJS pour afficher un objet 3D sur le Web ?
- Changer le programme pour afficher des objets différents et avec couleur différente (Utiliser la documentation de threeJs)
- afficher un objet Blender sur une page web