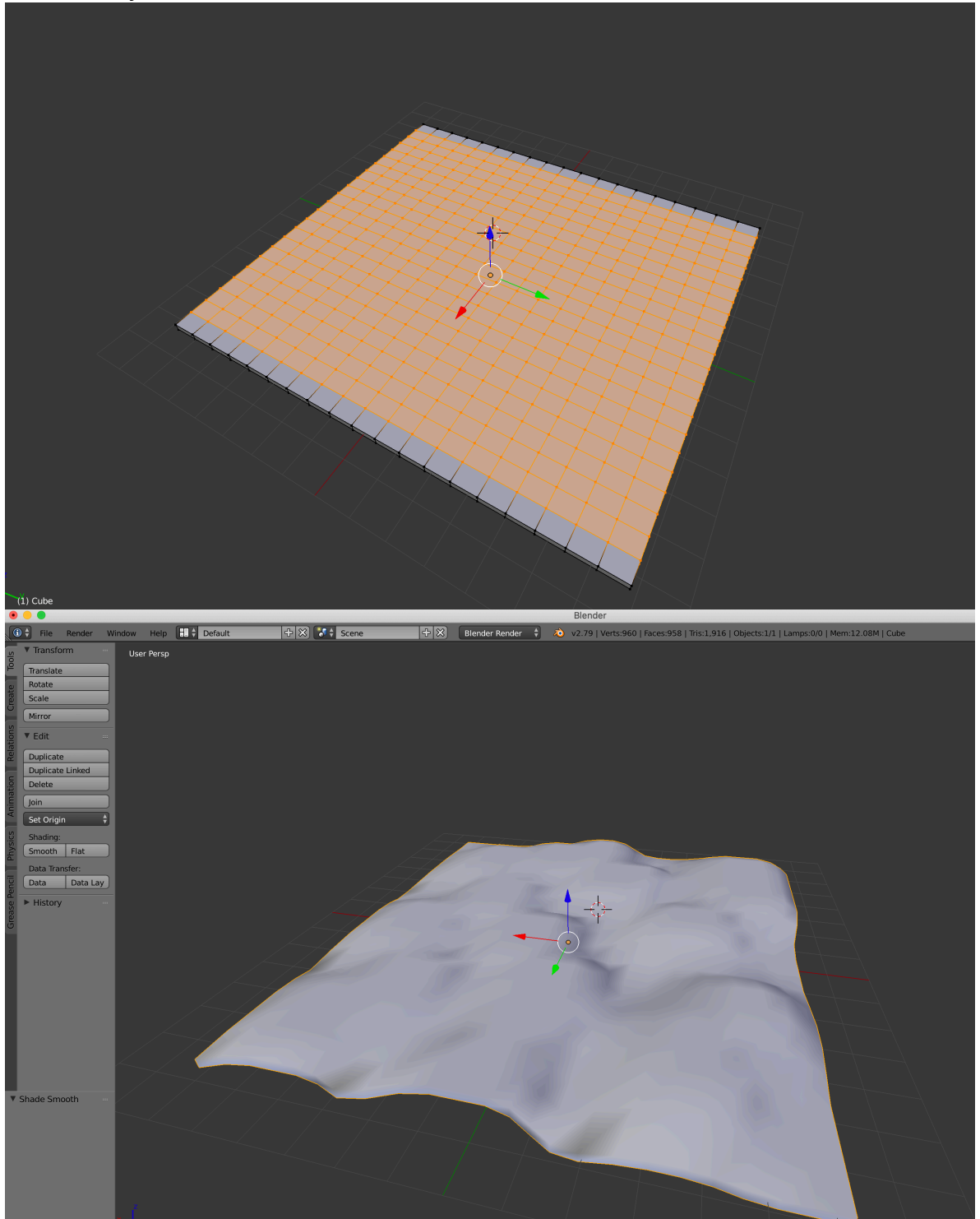
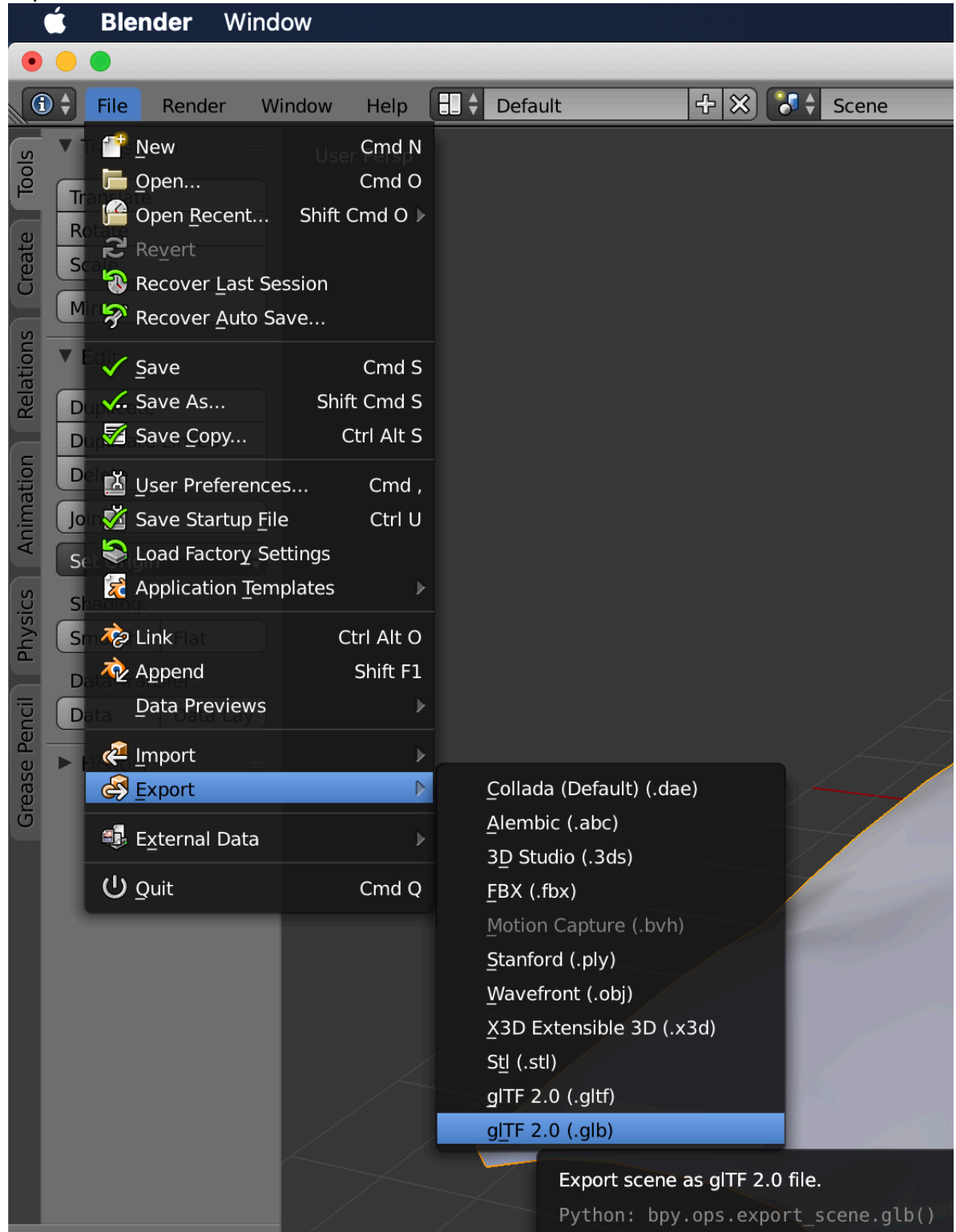


## Tutorial

### 1. Crear un objeto blender

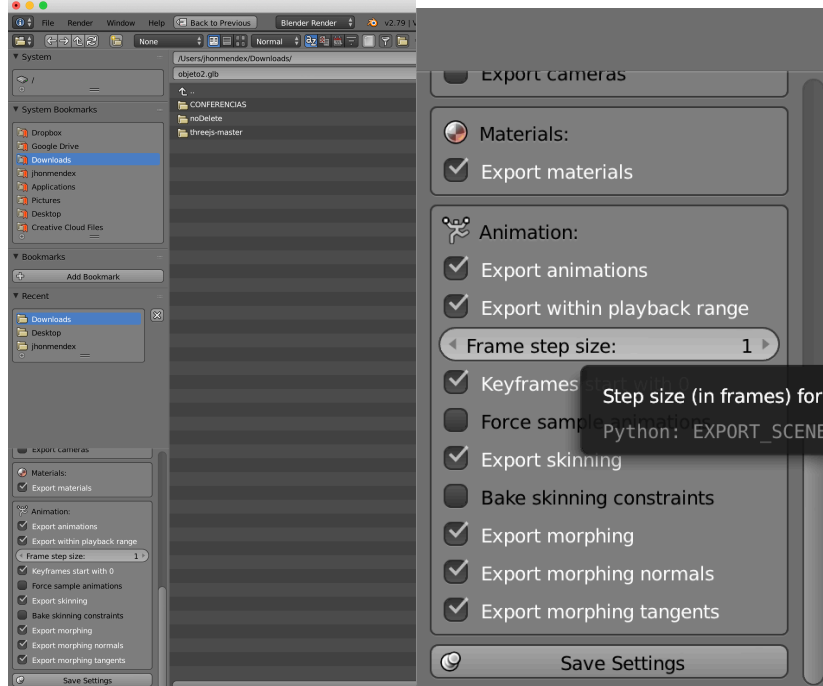


## 2. Exportar modelo

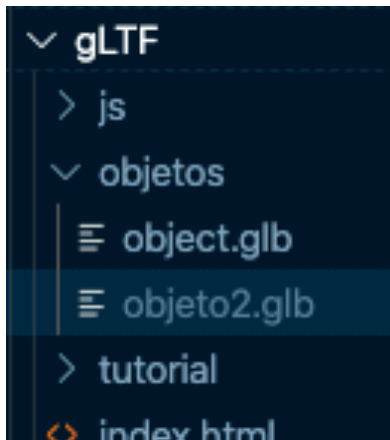


**NOTA:** Importante no exportar el modelo con la cámara y la luz, ya que estas se realizan en el código.

3. Asegurarse de tener los elementos del objeto (material, geometría, textura,etc)



4. Guardar el modelo en el mismo directorio del proyecto o en donde lo puedan referenciar fácil.



5. Importar en el código, se recomienda hacer una funcion aparte para este objetivo
- 5.1 usar la librería del loader

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>EJEMPLO GTLF</title>
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
    <meta charset="UTF-8" />
    <script src="js/three.js"></script>
    <script src="js/OrbitControls.js"></script>
    <script src="js/GLTFLoader.js"></script>
  </head>

  <body>
    <div id="lienzo"></div>
    <script src="js/custom.js"></script>
  </body>
</html>
```

#### 5.2 crear la funcion

```
function loadObject1() {
  const gltfLoader = new THREE.GLTFLoader();
  gltfLoader.load("objetos/object.glb", (miObjeto) => {
    mesh = miObjeto.scene;
    mesh.children[0].material = new THREE.MeshNormalMaterial();
    scene.add(mesh);
    mesh.position.set(-3, 1, 1);
    mesh.name = "objetoGLTF";
    controls.update();
  });
}
```

## 6. ejecutar

