Przykładowy projekt

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- - - Framework Three.js - - -

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**1. Uruchomienie projektu metodą opisaną w dokumentacji Three.js z użyciem build tool’a:**

* Instalacja Visual Studio Code oraz node.js.
* Stworzenie folderu przykładowo o nazwie „threejs” w Visual Studio Code.
* Kliknięcie PPM na folder „threejs” w Visual Studio Code i otworzenie terminala.
* W terminalu ścieżka powinna wskazywać, że jesteśmy w folderze „threejs”.
* Zgodnie z instrukcją na stronie three.js w folderze tworzymy pliki html i js.
* Instalujemy three.js zgodnie z wyżej wspomnianą instrukcją.
* Dla ścieżki naszego folderu „threejs” w terminalu wpisujemy npm install --save three.
* Instalujemy opcjonalnie pakiet do podpowiedzi przy użyciu npm install --save @types/three.
* Dla ścieżki naszego folderu „threejs” w terminalu wpisujemy npm install --save-dev vite.
* Uruchamiamy build tool „Vite” poleceniem npx vite każdorazowo gdy uruchamiamy VSC.
* Po uruchomieniu „Vite’a” w terminalu pojawia się adres aplikacji http://localhost:5173/
* Powyższy adres prowadzi do strony na, której wyświetlać się będą nasze animacje.
* Aby korzystać z „Vite’a” pliki .html i .js w foderze „threejs” muszą nazywać się wg instrukcji.

**2. Uruchomienie projektu metodą uproszczoną bez użycia build tool’a oraz bez użycia node.js:**

* Instalacja Visual Studio Code.
* Stworzenie folderu przykładowo o nazwie „Threejs” w Visual Studio Code.
* Zainstalowanie plugin’u do Visual Studio Code o nazwie „Live Server”.
* Utworzenie w folderze plików Index.html oraz Three.js i Main.js
* Skopiowanie zawartości pliku ze strony domowej framework’u do naszego pliku Three.js

https://threejs.org/build/three.js

* Wstawienie w sekcji <body> następującego wiersza:

<script type = "module" src="three.js"></script>

**3. Uruchomienie projektu metodą uproszczoną bez użycia build tool’a oraz bez użycia node.js, ale z linkowaniem do Three.js:**

* Instalacja Visual Studio Code.
* Stworzenie folderu przykładowo o nazwie „Threejs” w Visual Studio Code.
* Zainstalowanie plugin’u do Visual Studio Code o nazwie „Live Server”.
* Utworzenie w folderze plików Index.html oraz Main.js
* Wstawienie w sekcji <body> następującego wiersza:

<script type = "module" src="three.js"></script>

<script type="module" src="Main.js"></script>

* Wstawienie następującego kodu do sekcji <head> pod sekcją <style>:

<script async src="https://unpkg.com/es-module-shims@1.3.6/dist/es-module-shims.js"></script>

<!-- Tutaj zawsze trzeba aktualizować numer wersji 0.160.0 na najbardziej aktualny. -->

<!-- Ten fragment kodu umożliwia wczytywanie zawartości pakietu "three" bez konieczności ściągania go. -->

<script type="importmap">

{

"imports": {

"three": "https://unpkg.com/three@0.160.0/build/three.module.js",

"three/addons/": "https://unpkg.com/three@0.160.0/examples/jsm/"

}

}

</script>