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:**

* Instalacja Visual Studio Code oraz node.js.
* 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
* Skopiowanie zawartości pliku ze strony domowej framework’u do naszego pliku Three.js

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

* Wstawienie w sekcji <head> następującego wiersza:

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