**Зміст**

Вступ 1

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА 2

1.1 JavaScript 2

1.2 THREE.js 4

1.2.1 Особливості THREE.js 4

1.2.1 Використання THREE.js 5

1.2.2 Критика  THREE.js 5

1.3 Voxel.js 5

1.4 Node.js 6

1.4.1 Огляд Node.js 6

РОЗДІЛ II. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА 7

2.1 Створення package.json 7

2.2 Завантаження Voxel.js 7

2.3 Перші кроки 8

2.4 Керівництво користувача 9

2.4.2 Початковий екран 9

2.4.3 Зміна виду 10

2.4.4 Переміщення персонажа 10

2.4.5 Вибір текстури блока 10

2.4.6 Створення блока 11

2.4.7 Видалення блока 11

Висновки 12

Список використаної літератури 13

Додаток 1 лістинг програми 14