

# ThreeCraft

基于  Three.js 的  Minecraft 网页版实现



刘锴睿

# 研究背景与意义🤔

《我的世界》是🟦微软旗下的沙盒游戏。游戏中，玩家可以在一个3D世界内与方块进行交互。游戏中的特色功能包括探索世界、采集资源, 合成物品及生存冒险等。

截至2021年5月, 《我的世界》拥有2.38亿销量, 1.5亿月活跃用户, 成为有史以来最畅销的电子游戏。


- 🧑‍🎮 **丰富游戏模式** - 生存模式 / 创造模式 / 冒险模式 / 极限模式 / 旁观模式
- 👤 **方便联机** - 局域网联机 / 互联网联机(官方/自建服务器)
- 🧩 **高可扩展性** - 提供开放接口, 模组 / 贴图 / 地图等均可从自定义
- 🏠 **跨平台支持** - 🟦 Windows / 🐧 Linux / 🍏 macOS / 📱 iOS / 🎮 Xbox / 🤖 Android / 🎮 PlayStation / 🎮 Switch / 🥽 VR
- 🗣️ **社区活跃** - 玩家基数多
- 🗽 **自由高质量** - 无限地图, 光追...

更多 背景材料



# 研究背景与意义🤔









# 研究背景与意义🤔

-  浏览器绘图能力提升
  - 96.56% 的浏览器支持Canvas
  - 94.94%的浏览器支持WebGL
  - 87.31%的浏览器支持WebGL 2.0

# 研究背景与意义🤔

-  浏览器绘图能力提升
  - 96.56% 的浏览器支持Canvas
  - 94.94%的浏览器支持WebGL
  - 87.31%的浏览器支持WebGL 2.0
-  WebAssembly技术蓬勃发展

# 研究背景与意义🤔

-  浏览器绘图能力提升
  - 96.56% 的浏览器支持Canvas
  - 94.94%的浏览器支持WebGL
  - 87.31%的浏览器支持WebGL 2.0
-  **WebAssembly**技术蓬勃发展
-  图形技术的进步减轻了硬件负荷 -  DLSS /  FSR /  XeSS

# 研究背景与意义🤔

-  浏览器绘图能力提升
  - 96.56% 的浏览器支持Canvas
  - 94.94%的浏览器支持WebGL
  - 87.31%的浏览器支持WebGL 2.0
-  **WebAssembly**技术蓬勃发展
-  图形技术的进步减轻了硬件负荷 -  DLSS /  FSR /  XeSS
-  正版太贵了 - CNY ¥ 165

# 研究内容

- 数据库设计
- 联机服务器实现
- 开放API实现
- 角色系统, 打斗系统

...









# 研究内容



WebGL实践

# 研究内容

WebGL实践

- 浏览器中3D场景实现(创造模式轻量版) 😎

# 研究内容

## WebGL实践

- 浏览器中3D场景实现(创造模式轻量版) 😎
- 无限世界随机动态生成 😎

# 研究内容

## WebGL实践

- 浏览器中3D场景实现(创造模式轻量版) 😎
- 无限世界随机动态生成 😎
- ... 😎

# 可行性分析

- 主要功能:
  - 3D场景
  - 自由漫步, 简单修改场景
  - 支持渲染参数调节
  - (存档…)
- 技术可行性:
  - 需要学习WebGL与ThreeJS
- 操作可行性
  - 操作简单, 易于使用
- 软件可行性
  - 无需专业软件



## 技术路线

- 常见游戏制作引擎: , 
- 常见的H5游戏引擎: , Phaser
- MVVM框架: , , 

## 技术路线

- 常见的H5游戏引擎: , Phaser
- MVVM框架: , , 

## 技术路线

- MVVM框架: , , 

# 技术路线



# 技术路线



# 技术路线

-  Three.js (三维图形库)

## 技术路线

-  Three.js (三维图形库)



## 技术路线

-  Three.js (三维图形库)





-  Type Script (实现语言)



## 技术路线

-  Three.js (三维图形库)






-  Type Script (实现语言)
-  Vite (打包工具)

## 技术路线

-  Three.js (三维图形库)



-  Type Script (实现语言)
-  Vite (打包工具)
-  Socket.io (WS库)

# 研究方法 & 进度计划



- ☒ 2022.04.10 - 2022.04.26 图形学入门
- ☐ 2022.04.27 - 2022.05.04 WebGL入门
- ☐ 2022.05.05 - 2022.05.12 Three.js入门
- ☐ 2022.05.12 - 项目实施
  - ☐ 人物属性
  - ☒ 贴图资源
  - ☐ 三维贴图与地形生成
  - ☐ 渲染管线(\*)
  - ☐ 交互实现
  - ☐ 碰撞检测
  - ☐ (新建删除方块动画实现)
  - ☐ (web worker)
  - ☐ (存档功能)

## 更多工作🍪

- 😊 基于WebSocket的局域网多人游戏
- 😞 可视化  r/place
- 😞 光线追踪
- 😞 TAA