

## БИБЛИОТЕКА JAVA SCRIPT THREE.JS

Three.js – это кроссбраузерная Java Script библиотека и API, используемая для создания и отображения анимированной трехмерной компьютерной графики в веб-браузере. Three.js использует WebGL.

Основные компоненты, на которых строится вся работа с библиотекой – сцена, камера, визуализатор.

Установку Three.js можно сделать из npm и других современных инструментов сборки, а также сразу начать работу прямо со статического сайта, размещенного в Интернете, или CDN.

Для установки запускается команда «save three» в командной строке в папке проекта. После загрузки пакета его нужно импортировать в код (рисунок 1).

```
// Option 1: Import the entire three.js core library.  
// Вариант 1: Импорт основной библиотеки three.js целиком.  
import * as THREE from 'three';  
  
const scene = new THREE.Scene();  
  
////////////////////////////////////  
// Option 2: Import just the parts you need.  
// Вариант 2: Импорт только того, что нужно.  
import { Scene } from 'three';  
  
const scene = new Scene();
```

**Рисунок 1 – Импорт пакета Three.js**

Сцена создается в скрипте в теге body. Далее необходимо создать сцену, добавить камеру и настроить рендер.

Есть десятки разнообразных фреймворков и у каждого из них свой специфический уклон. Для сравнения можно взять Babylon.js.

И Three.js, и Babylon.js – это простые в использовании библиотеки для работы с WebGL. Ключевым отличием можно назвать то, что Three.js была разработана для создания и отображения анимированной 3D-графики в веб-браузере, у этой библиотеки широкое назначение. В то время, как Babylon.js создавался для разработки 3D-игр, то есть он использует более целенаправленный подход.