

## <<WebGL入门指南>>

### 图书基本信息

书名：<<WebGL入门指南>>

13位ISBN编号：9787115316684

10位ISBN编号：7115316686

出版时间：2013-6

出版单位：人民邮电出版社

作者：[美] Tony Parisi

译者：郝嫁力

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 作者简介

Tony Parisi 著名的Web 3D标准的先驱人物，他曾先后创办了数家公司并担任CTO，然后出售其公司。Tony还是VRML和X3D语言的联合创建者，目前VRML和X3D已经成为网络3D图形的ISO标准。

译者介绍郝稼力 国内最大的WebGL技术社区及资讯站HiWebGL.com的创始人，首次把业界知名度最高的WebGL教程《LearningWebGL》翻译为中文，受到众多WebGL学习者的好评；致力于推动WebGL技术在国内的普及，曾在北京、上海等多地举办WebGL技术宣讲和讨论会。

目前正和伙伴走在创业的道路上，运营着国内首个WebGL网站——捞3D网站（Lao3D.com）。

## 书籍目录

目 录	第1章 WebGL简介	11.1 WebGL——一个技术定义	21.2 3D图形学——入门	41.2.1 3D坐标系	41.2.2 网格、多边形和顶点	51.2.3 材质、纹理和光源	51.2.4 变换与矩阵	61.2.5 相机、透视、视口和投影	61.2.6 着色器	71.3 WebGL原生API	81.3.1 WebGL应用结构剖析	91.3.2 画布元素与绘制上下文	91.3.3 视口	101.3.4 Buffer、ArrayBuffer和类型化数组	101.3.5 矩阵	111.3.6 着色器	121.3.7 绘制图元	131.4 本章小结	14第2章 你的第一个WebGL程序	152.1 Three.js——一个JavaScript 3D引擎	152.2 建立Three.js运行环境	172.3 一个简单的Three.js网页	172.4 一个真实的3D示例	202.4.1 为场景着色	232.4.2 添加纹理映射	242.4.3 旋转物体	252.4.4 循环重绘和requestAnimationFrame()	252.4.5 让页面贴近生活	262.5 本章小结	27第3章 图形	283.1 Sim.js——一个轻量级的WebGL模拟框架	293.2 创建网格	303.3 使用材质、纹理和光源	343.3.1 光源的种类	353.3.2 使用多重纹理创建更具真实感的场景	373.3.3 纹理与透明	423.4 构建变换层级	423.5 创建自定义几何体	463.6 点和线的渲染	493.6.1 使用粒子系统绘制点	503.6.2 线的绘制	523.7 编写着色器	533.7.1 WebGL着色器基础	533.7.2 Three.js中的着色器	553.8 本章小结	60第4章 动画	614.1 动画基础	614.1.1 帧动画	614.1.2 时间动画	624.1.3 插值与补间动画	624.1.4 关键帧	634.1.5 关节动画	644.1.6 蒙皮动画	644.1.7 目标变形动画	644.2 使用Tween.js库来创建补间动画	654.2.1 创建一个基本的补间动画	664.2.2 带缓动效果的补间动画	684.3 为带关节的模型制作关键帧动画	714.3.1 载入模型	714.3.2 为模型制作动画	734.4 材质和光源动画	764.5 纹理动画	784.6 蒙皮动画和变形动画	804.7 本章小结	80第5章 交互	815.1 点击检测、拾取和投影	81 Three.js中的点击检测	825.2 处理鼠标移入和点击	855.3 处理拖曳	88 在拖曳中使用补间动画	915.4 使用点击点和法线信息	915.5 基于相机的交互	925.5.1 利用镜头控制制作一个模型浏览器	935.5.2 场景漫游	955.6 本章小结	96第6章 2D与3D的整合	986.1 整合动态HTML和WebGL	996.1.1 创建DIV元素弹出层	996.1.2 利用2D屏幕坐标为3D物体添加注释	1036.1.3 为3D场景添加背景图片	1046.2 在2D页面上插入3D浮层	1056.3 利用2D Canvas创建动态纹理	1076.4 使用视频作为纹理	1156.5 渲染动态3D文字	1196.6 WebGL中的终极整合	1216.7 本章小结	123第7章 实战WebGL	1247.1 如何选择运行库和框架	1247.2 载入3D内容	1267.2.1 COLLADA：数字资产交换格式	1267.2.2 Three.js中的JSON模型文件格式	1307.2.3 Three.js二进制模型文件格式	1347.2.4 压缩3D模型	1357.2.5 Three.js中的JSON场景文件格式	1367.3 创建3D内容	1377.3.1 从Blender中导出3D内容	1377.3.2 把OBJ文件转换为Three.js JSON文件	1397.3.3 把OBJ文件转换为Three.js二进制文件	1397.3.4 其他软件或格式的转换	1397.4 浏览器支持度	1407.4.1 检测浏览器的WebGL支持	1417.4.2 在Safari中开启WebGL支持	1427.5 处理丢失上下文事件	1437.6 WebGL的安全性	1467.7 本章小结	149第8章 你的第一个WebGL游戏	1508.1 构建游戏的各个部分	1518.1.1 相机、角色和控制	1528.1.2 美术设计	1598.1.3 模型预览器	1618.1.4 创建粒子系统	1638.1.5 添加声音	1668.2 万物归一	1678.3 本章小结	180后记	181附录A WebGL在线资源	183
-----	-------------	--------------------	----------------	--------------	------------------	-----------------	--------------	--------------------	------------	-----------------	--------------------	-------------------	-----------	----------------------------------	------------	-------------	--------------	------------	--------------------	-----------------------------------	----------------------	-----------------------	-----------------	---------------	----------------	--------------	--------------------------------------	-----------------	------------	----------	-------------------------------	------------	------------------	---------------	--------------------------	---------------	--------------	----------------	--------------	-------------------	--------------	-------------	--------------------	-----------------------	------------	----------	------------	-------------	--------------	-----------------	-------------	--------------	--------------	----------------	--------------------------	---------------------	--------------------	----------------------	--------------	-----------------	---------------	------------	-----------------	------------	----------	------------------	-------------------	-----------------	------------	---------------	------------------	---------------	-------------------------	--------------	------------	----------------	----------------------	--------------------	---------------------------	----------------------	---------------------	--------------------------	-----------------	-----------------	--------------------	-------------	----------------	-------------------	---------------	---------------------------	-------------------------------	----------------------------	-----------------	-------------------------------	---------------	--------------------------	-----------------------------------	---------------------------------	---------------------	---------------	------------------------	----------------------------	------------------	------------------	-------------	---------------------	------------------	-------------------	---------------	----------------	-----------------	---------------	-------------	-------------	-------	------------------	-----

## <<WebGL入门指南>>

### 媒体关注与评论

“这是一本理想的Web 3D编程的入门教材。

此书写作上乘，清晰明了，且诙谐有趣。

我真希望当年我开始学习WebGL的时候有这样一本好书。

”——Giles Thomas LearningWebGL.com创始人 “如果你是一位对3D感兴趣的Web开发者，或者是对Web开发感兴趣的3D开发者，我推荐本书作为您的必备伴侣。

”——Raffaele Cecco 视频游戏开发者、Web开发者、Supercharged JavaScript Graphic一书作者

## <<WebGL入门指南>>

### 编辑推荐

Web 3D标准先驱人物的WebGL力作！

通过学习，你会学到实用的WEBGL开发知识和概念，并实用three.js这一开发引擎进行开发，并通过综合应用，教你实用WEBGL构建一个完整的3D应用。

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>