

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

出版社：人民邮电出版社

作者：[美] Tony Parisi

页数：185

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《WebGL入门指南》

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。

精彩短评

- 1、有些地方还是有点难理解，需要一定的基础。和浏览器的版本也有很大关系.....还是能学到很多东西的，但缺乏趣味性，有些小枯燥
- 2、送货很快，书内容还没看完，整体上不错
- 3、这本书对于js编程或者3D建模比较差的同学是个大坑，书里面确实是有注释的，但是真正关键的地方，一个注释都没有，我估计作者自己都没弄明白是照抄webgl examples里面的代码建议要学webgl的先去补补原生js基础和3D建模基础
- 4、对3D有兴趣，但是数学并不很强的同学可以一看。3D的世界还是很好玩的，尤其是HTML5正在冉冉升起，这WEBGL必将如日中天~
- 5、书上讲解根本看不懂，基础根本没有解释，看起来很困难不过目前就这一本中文版的，它就值
- 6、很多讲的是threejs 框架，与书名字 不相符
- 7、浙江图书馆，馆内阅读
- 8、这框架用的有点多啊。
- 9、真的真的不适合入门的看
- 10、给补个评论，买来翻了一遍，发现原作者自己对计算机图形学根本不在行，很多东西不是这库就是那库，根本不是WebGL的入门
- 11、应该改名为three.js入门指南
- 12、作者就是偏爱three.js啊
- 13、书的内容不枯燥，但几乎每一章就用一个新的框架，读完感觉像走马观花，初学那会看这本书感觉学不到太多东西。推荐刚入门的读者可以先看《three.js开发指南》，想学webgl底层api的可以直接看《webgl编程指南》。入门后再看这本书，也许会好理解些~
- 14、不知怎的，就是怎么也看不完，看不下去。
- 15、我本想买一本WebGL入门的书，看到书名就买下了。结果发现里面讲的基础不多，主要讲应用three.js开发WebGL应用，内部的实例偏多，WebGL底层讲的比较少。如果是想稳扎稳打地学习WebGL的基础的话，还是不要买这本书了。

《WebGL入门指南》

精彩书评

1、webgl是新领域内容，本来就是不好论述的题目。书中主要以Three.js为切入点，介绍实现webgl的简单例子和代码。书的内容不多，很薄的。例子代码简单，初级读本，适合借来看看，不适合作为经典收藏。

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:www.tushu000.com