

《Three.js入门指南》

图书基本信息

书名：《Three.js入门指南》

13位ISBN编号：9787111488334

作者：张雯莉

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

《Three.js入门指南》

内容概要

本书是目前市场上唯一一本介绍Three.js技术的书，旨在通过系统化的介绍，让初学者能够着手使用Three.js，在网页上创建炫酷的三维图形应用，并学会持续学习进阶知识方法。

本书每个章节都通过具体的例子阐释相关知识点，所有代码都可以在Github上找到。

本书针对Three.js的几个重要话题分章节介绍。

第1章介绍Three.js和WebGL的背景资料，并通过简单的例子帮助读者实现第一个Three.js应用。

第2章介绍照相机的设定。

第3、4、5章分别介绍几何形状、材质和网格，即如何在场景中添加物体。

第6章介绍如何实现动画效果。

第7章介绍如何导入外部模型。

第8章介绍添加光源和阴影效果。

第9章介绍高阶话题——着色器。

《Three.js入门指南》

精彩短评

- 1、 nice ! 去拿书看完，对three有了大体上的了解（虽然我没学过计算机图形学），讲解的很好，适合新手
- 2、 由于我是上手用显卡时就全用shader自己写，一些轻量级的东西做起来反而比较麻烦。这本书相对浅显，入门知识补起来还是蛮不错的
- 3、 博客性质的入门

《Three.js入门指南》

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