

1. WebGPU学习开发环境配置

[WebGPU免费的部分视频](#)🔗

咱们的WebGPU学习(开发)环境配置比较简单，不用vite或webpack配置一个复杂的开发环境，直接使用原生 `.html` 文件即可。入门学习WebGPU，平时测试代码，都会非常方便，大大节约学习时间。

1. 一个支持WebGPU的浏览器

谷歌浏览器从Chrome 113 Beta测试版开始默认支持WebGPU。如果你的谷歌浏览器低于113版本，请下载新版本浏览器才能正常学习WebGPU。下载安装后，就可以直接预览webGPU的3D案例了。

随着时间的推移，将会越来越多的浏览器支持WebGPU。

[谷歌浏览器正式版下载](#)🔗

[谷歌浏览器Beta测试版下载](#)🔗

你可以用上面链接下载最新版谷歌浏览器，也可以直接用课件中我下载好的 `ChromeSetup.exe`，运行安装。

2. `index.html` 文件

`<script>` 标签设置 `type="module"`，你就可以直接浏览器中实现ES6语法了，不用webpack或vite进行编译处理。

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>http://www.webgl3d.cn/</title>
</head>

<body>
```

js

```
<script type="module">
  // 编写WebGPU代码
</script>
</body>

</html>
```

3. vscode编辑器

课程选择的是vscode编辑器，平时开发调试WebGPU案例源码,是借助 [live-server](#) 插件调用浏览器执行WebGPU代码，非常方便。

4. 测试你的浏览器是否支持WebGPU

```
<script type="module">
  if(navigator.gpu){
    console.log('你的浏览器支持WebGPU。');
  }else{
    console.log('你的浏览器不支持WebGPU，请更换新版本浏览器。');
  }
</script>
```

html

[2. WebGPU API和Canvas画布→](#)