## Webgl开源框架

今天的web浏览器已经走了很长的路。由于出色的JavaScript WebGL api ,现代浏览器完全有能力在没有第三方插件帮助的情况下呈现先进的2 d和3 d图形。利用专用的图形处理器的性能,WebGL使我们访问的网页实现动态阴影和现实的物理。

正如你可能已经猜到的,如此强大的api通常有一个缺点。WebGL当然也不例外,其缺点是形式的复杂性。不要害怕,然而,当我们探索两个完全有能力框架的目标是,让你的生活更容易,甚至可能使用WebGL时更有效率。

三维框架的出身

曾经流行的three.js;

Three.js(http://threejs.org/)随着新的 Babylon.js(http://www.babylonjs.com/) 为web开发人员提供了一个抽象的，基础制作功能丰富的WebGL创作框架。

Three.js 早在2009年4月开始出生,在换成JavaScript语言之前最初是用ActionScript。在WebGL的引入之前已经创建了three.js独特方便的模块化渲染接口，并在不用WebGL的情况下允许它使用SVG和HTML5画布元素。

Babylon.js, 是相对陌生的来者, 它出生在2013年的夏天。由微软心中发布了Babylon.js和首次正式支持WebGL API的Internet Explorer 11。

Three.js项目链接：

教程：http://www.hewebgl.com/article/getarticle/27

你可以从WebGL中文网的的网盘下载本教程的示例文件，地址是：http://hewebgl.com/article/getarticle/129

在示例文件中，包含了本教程的所有示例代码和3D模型。在学习每一课之前，建议你运行一下那一课的代码。

<https://raw.github.com/mrdoob/three.js/master/build/three.js>

Babylonjs链接：

<http://www.babylonjs.com/>

本文链接：http://blog.csdn.net/qq\_38144370/article/details/69944667