

<<HTML5实验室>>

图书基本信息

书名：<<HTML5实验室>>

13位ISBN编号：9787121171574

10位ISBN编号：7121171570

出版时间：2012-6

出版时间：电子工业出版社

作者：张磊

页数：248

字数：358000

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>

<<HTML5实验室>>

内容概要

张磊编著的《HTML5实验室》通过多个实验，由点到面地对HTML5相关的技术进行详细的介绍和剖析，涵盖了HTML5标准中描述的新特性。

本书以简洁的文字，结合生动的实验介绍HTML5的特性，并深入剖析其内部原理，讲授如何使用Canvas集成特定的算法去实现绚丽的效果、应用和游戏，其中涵盖了数学和物理方面的知识，让读者不仅知其然，而且知其所以然；最后通过几个综合实验和经典游戏的重现，将各种新特性综合，实现酷炫的网页效果。

阅读《HTML5实验室》不需要预先具备特定编程语言的知识，任何渴望投入HTML5世界的新手，想要巩固和复习数学和物理知识的编程老手，以及具备其他语言的编程经验（如JavaScript、C#），想要了解HTML5新特性或加深对编程语言理解的程序员都适合阅读本书。

<<HTML5实验室>>

书籍目录

上篇 实验

第1章 基础实验

- 实验1 奥运五环
- 实验2 台球
- 实验3 绘制动画
- 实验4 超越祖冲之
- 实验5 立体文字
- 实验6 鸟巢
- 实验7 贪吃蛇

第2章 物理实验

- 实验8 质点运动与反射
- 实验9 万有引力
- 实验10 疯狂的大炮
- 实验11 动能守恒不守恒你说了算
- 实验12 密闭球
- 实验13 不规则的密室
- 实验14 大球欺负小球

第3章 3D实验

- 实验15 立方体
- 实验16 星星点灯
- 实验17 矩阵变换
- 实验18 3D变形金刚蝙蝠侠
- 实验19 世界上最简单的3D场景渲染

第4章 综合实验

- 实验20 正N边形变换
- 实验21 动态加载文字
- 实验22 Loading图片
- 实验23 繁花之上, 又生繁花
- 实验24 心
- 实验25 烟花易冷
- 实验26 WAVE
- 实验27 粒子计数器
- 实验28 时间之沙
- 实验29 心碎
- 实验30 Canvas类库

下篇 游戏开发

第5章 一步一步搭建物理引擎

概述

- 第1步 面向对象编程
- 第2步 建立基本对象
- 第3步 集成单元测试框架
- 第4步 集成图形化输出接口
- 第5步 碰撞检测
- 第6步 方向包围盒——OBB
- 第7步 碰撞反应

<<HTML5实验室>>

第8步 重叠处理

第9步 贴图

物理引擎作品展示一

物理引擎作品展示二

物理引擎作品展示三

第6章 游戏开发全程实录

6.1 概述

6.2 框架搭建

6.3 资源加载

6.4 菜单制作

6.5 对象建立

6.6 碰撞检测

6.7 游戏音效

6.8 键盘控制

6.9 可玩性增强——积分、技能

6.10 总结

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>