

# WebGL

Michał Ochociński  
27 maja 2013



# Co to jest WebGL

- Rozszerzenie języka JavaScript
- Daje dostęp do api pozwalającego rysować w 3D
- Bazuje na OpenGL ES 2.0
- Wymaga obiektu `<canvas>` z HTML5



# Kompatybilność

- Mozilla Firefox od 4.0
- Google Chrome od 8.0
- Opera od 12.0
- Safari od 5.1
- Internet Explorer – obecnie nie wspiera



# Co zyskujemy dzięki WebGL?

- Uniezależnienia od platformy sprzętowej
- Pozwala tworzyć zaawansowane animacje 3D oraz 2D
- Pozwala zastąpić wtyczki tj. Flash i Silverlight
- Otwarty standard
- Możliwość tworzenia wielosystemowych gier w łatwy sposób

# Przykłady wykorzystania WebGL

- <http://helloracer.com/webgl/>
- <http://lights.elliegoulding.com/>
- <http://madebyevan.com/webgl-water/>
- <http://planets.wthr.us/>
- <http://www.ovoid.org/js/rel/1.1/pittsdemo>
- <http://media.tojicode.com/q3bsp/>
- Unigine

# Do pobrania

- <http://pliki.ochocinski.com.pl/webgl/>



<http://pliki.ochocinski.com.pl/webgl/earth/>