H5互动的正确打开方式

Mobile Taobao

渚薰

GM Lab Presents

我的团队-虚拟互动实验室

GM Lab Presents

我的爱好-996乐队

GM Lab Presents

（？）互动（？）？

GM Lab Presents

Topgeek 汇智TEK 创新力量 智慧分享 IT大咖说 知识分享平台

“交互，是链接用户的桥梁”

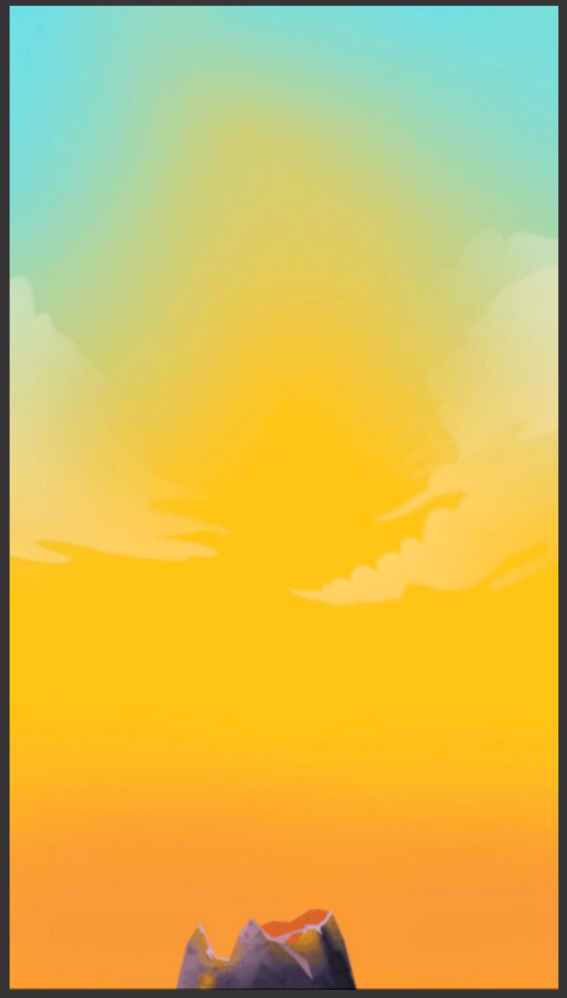
GM Lab Presents

User Biang! UI Interaction

GM Lab Presents

交互不止是点击

引流　　氛围　　橱窗　　抽奖



交互不止是点击

视频

游戏

提醒

……

VR

AR

引流

氛围

橱窗

抽奖

被动获得

主动寻求

信息

用户

反馈

视频

提醒

.....

游戏

.....

GM Lab Presents

Topgeek 汇智TEK 创新力量 智慧分享 IT大咖说 知识分享平台

“动画，是展现页面的灵魂”

GM Lab Presents

动效+时间=动画

动效就是值变化的过程

0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9 1

对变化过程做映射

Topgeek 汇智TEK 创新力量 智慧分享 IT大咖说 知识分享平台

DOM

opacity 0 → 1

transform translateX(0px) → translateX(100px)

color rgba(255, 255, 255, 1) → rgba(100, 50, 100, 0.5)

Three.js

rotation Euler(0, 0, 1) → Euler(1.2, 2, 0.5)

position Vector3(0, 0, 0) → Vector3(10, 50, 30)

quaternion Quaternion(0, 0, 0, 1) → Quaternion(2, 2, 2, 1)

把动效串起来就是动画

Topgeek 汇智TEK 创新力量 智慧分享 IT大咖说 知识分享平台

动效1

动效2

动效3

时间轴

GM Lab Presents

“除了桥梁和灵魂，还有？”

GM Lab Presents

兼容性

机型黑/白名单

性能优化

Jank Free

CPU

数值运算

逻辑运算

GPU

GPU加速

图片栅格化

重绘

过度绘制

降级

内容降级

版本降级

GM Lab Presents

同Native的亲密接触

GM Lab Presents

解放生产力的工具

导出

JSON

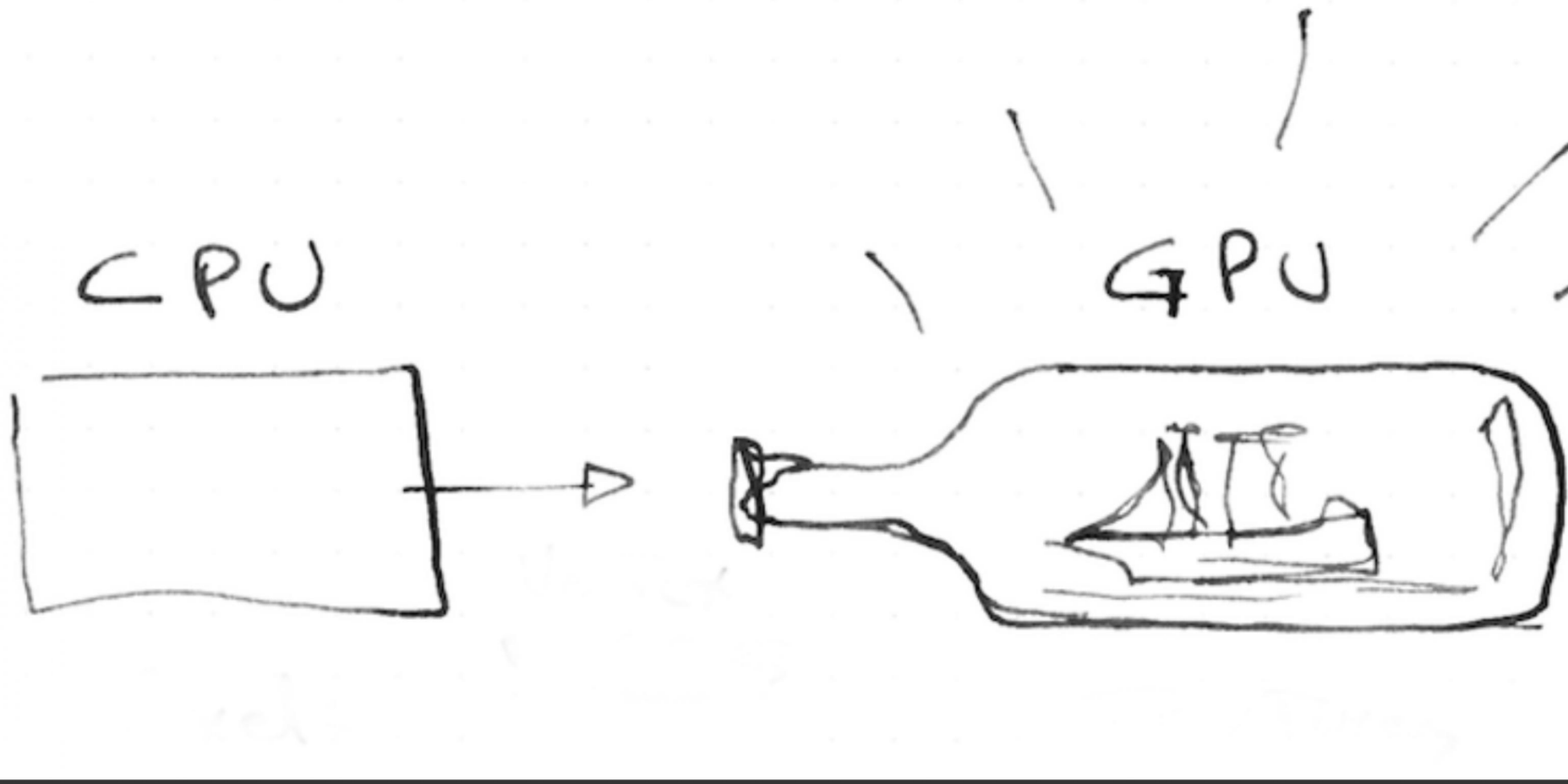
发布

Player

DSL

二次开发

Web3D



炫酷的粒子

GM Lab Presents

GLSL的魅力

hide code 2 compiled successfully parent diff fullscreen gallery

```
26
27 float triangle(float x, float a) {
28         float output2 = 2.0*abs(  2.0*  ( (x/a) - floor( (x/a) + 0.5) ) ) - 1.0;
29         return output2;
30 }
31
32 float field(in vec3 p) {
33         float strength = 7. + .03 * log(1.e-6 + fract(sin(time) * 4373.11));
34         float accum = 0.;
35         float prev = 0.;
36         float tw = 0.;
37
38         for (int i = 0; i < 6; ++i) {
39                 float mag = dot(p, p);
40                 p = abs(p) / mag + vec3(-.5, -.8 + 0.1*sin(time*0.7 + 2.0), -1.1+0.3*cos(time*0.3));
41                 float w = exp(-float(i) / 7.);
42                 accum += w * exp(-strength * pow(abs(mag - prev), 2.3));
43                 tw += w;
44                 prev = mag;
45         }
46         return max(0., 5. * accum / tw - .7);
47 }
48
49 void main() {
50         vec2 uv2 = 2. * gl_FragCoord.xy / vec2(512) - 1.;
51         vec2 uvs = uv2 * vec2(512)  / 512.;
52
53         float time2 = time;
54         float speed = speed2;
55         speed = .01 * cos(time2*0.02 + 3.1415926/4.0);
56         //speed = 0.0;
57         float formuparam = formuparam2;
58
59         //get coords and direction
60         vec2 uv = uvs;
61         //mouse rotation
62         float a_xz = 0.9;
63         float a_yz = -.6;
```

GM Lab Presents

粒子编辑器

GM Lab Presents

WebGL框架

Three.js

stack.gl

BabylonJS

Unity

PlayCanvas

GM Lab Presents

“互动是前端界的又一股泥石流”

GM Lab Presents

Topgeek 汇智TEK 创新力量 智慧分享 IT大咖说 知识分享平台

Q&A

GM Lab Presents

Topgeek 汇智TEK 创新力量 智慧分享 IT大咖说 知识分享平台

THX

Mobile Taobao

GM Lab Presents