



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: test Java3D

Subject: test Java3D

Posté par: miloz

Contribution le : 1/6/2006 12:08:22

Je me réintéresse depuis peu à Java3D; et l'idée d'un moteur 3D basé dessus me parait un truc à creuser:

En attendant, je fais un peu d'évaluation.

Le truc intéressant avec J3D c'est le retour des applets:

j'ai écrit et testé celle-ci (Win, FireFox et IE)

[applet MakeHuman](#)

Elle permet de visualiser interactivement le mesh de base MakeHuman.

Pour ceux qui sont sous linux et Mac, pouvez vous me dire si ça marche ? (ça nécessite juste en principe d'installer Java3D)

Pour info, j'ai utilisé le script blend2java, qui m'a généré du XML (10 Mo

), mais heureusement, un sérialiseur fourni par J3D m'a mis tout ça dans un fichier de 500 Ko, plus rapide à télécharger pour l'applet.

Le seul truc qui manque dans J3D en fait, c'est la gestion des anim par bones.