



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: test Java3D**

**Subject: Re: test Java3D**

Posté par: miloz

Contribution le : 1/6/2006 20:31:33

Effectivement , c'est très fluide aussi sous Windows. Le mesh MakeHuman fait 10800 quad/tri, là un peu moins car j'ai pas pris les petits éléments de la tête (yeux, cavité buccale).

Il faut dire que derrière java3D, il y a openGL ou DirectX qui pédale.

pour l'export blend2java, il faut tester; de toute façon, la modif du script doit pas être trop compliqué (si on connaît python et l'API java3D

) vu qu'on génère du java sérialisé en XML.

Sous Windows par contre, l'install de J3D est simplissime: tous les navigateurs se retrouvent "java3D-enabled"

à tester aussi, un simulateur de vol en java3D en réseau:

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