

0.1 Java 3D

0.1.1 1. Introduction :

L'API Java3D permet la création d'applications graphiques en 3D et d'applets internet à base de 3D. Il fournit des constructeurs de haut niveau pour la création et la manipulation de géométrie 3D, pour la construction de structures utilisées pour le rendu de cette géométrie. Avec cette API, il est possible de définir et d'afficher efficacement de très grands mondes virtuels. Vous trouverez l'API ici¹ et la documentation là².

0.1.2 2. Installation de JAVA3D :

L'installation de Java3D nécessite d'avoir un pilote OpenGL fonctionnel. L'API est proposée sous la forme d'un Linux GNUZIP Tar shell script, qui est un fichier binaire auto-extractible (java3d-sdk-1.3.1-linux-i386.bin). Il suffit maintenant de copier le binaire nouvellement téléchargé dans le répertoire contenant le Java 2 SDK, de lui donner les droits en exécution et de le lancer.

```
# cp java3d-sdk-1.3.1-linux-i386.bin /usr/java/j2sdk1.4.2_03
# cd /usr/java/j2sdk1.4.2_03
# chmod a+x java3d-sdk-1.3.1-linux-i386.bin
# ./java3d-sdk-1.3.1-linux-i386.bin
```

Pour vous assurez que JAVA3D est bien installé, vous pouvez lancer une démo :

```
# cd /usr/java/j2sdk1.4.2_03/demo/java3d/HelloUniverse
# java HelloUniverse
```

¹<http://www.blackdown.org/java-linux/jdk1.2-status/java-3d-status.html>

²<http://java.sun.com/products/java-media/3D/>