LIBRERÍA BABYLON.JS

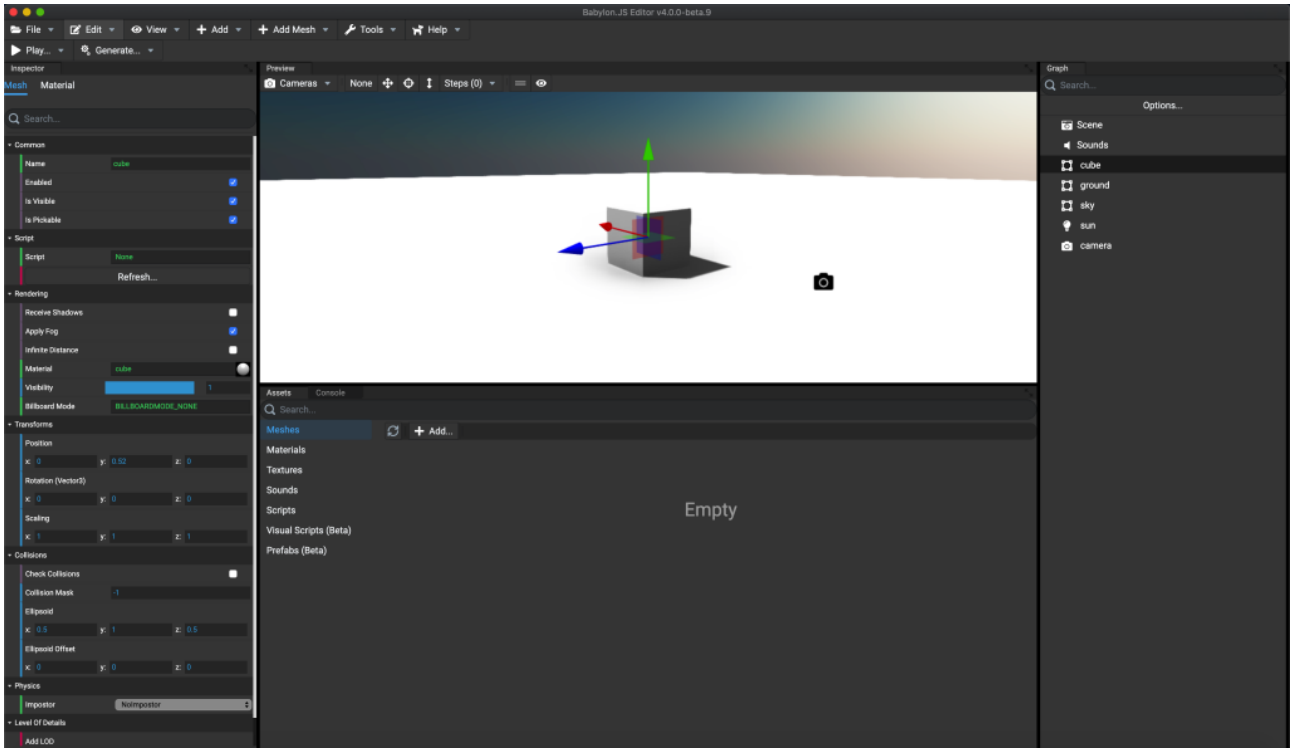
¿Qué es Babylon.js?

Babylon.js es un framework de código abierto que permite crear aplicaciones y juegos 3D completos que se ejecutan en el navegador sin necesidad de plugin adicionales.

Babylon.js incluye todas las herramientas necesarias para desarrollar aplicaciones 3D. Permite cargar y utilizar objetos 3D, controlarlos, crear y manipular efectos especiales, reproducir y manipular sonidos, crear juegos y mucho más.

Babylon.js está construido utilizando el lenguaje TypeScript.

TypeScript es un lenguaje compilable y multiplataforma que genera código JavaScript. Según The New Stack, 'TypeScript agrega características de lenguajes de programación de tipo estático, como tipado de variables, interfaces y clases'.



Babylon.JS Editor

¿Qué herramientas ofrece la biblioteca?

La biblioteca ofrece varias herramientas interactivas para ayudar a desarrolladores y diseñadores:

- Dispone de una zona de experimentación para desarrolladores

(http://www.babylonjs-playground.com). Incluye un editor de código y un cuadro para mostrar el resultado. También tiene algunos ejemplos de código, con los que puede ser muy interesante experimentar.
- Para los diseñadores, está el Sandbox (http://www.babylonjs.com/sandbox/), que permite arrastrar y colocar en él resultados de exportación de estudios 3D como Blender y 3ds Max para ver cómo quedará la escena en el navegador. El Sandbox le proporciona herramientas de corrección y de optimización adicionales.

La funcionalidad de las librerías Three.js y Babylon.js es bastante semejante. Son bibliotecas fáciles de usar para trabajar con WebGL. La diferencia clave es que Three.js se desarrolló para crear y mostrar gráficos 3D animados en un navegador web, que tiene un propósito más amplio. Mientras que Babylon.js se creó para desarrollar videojuegos en 3D, es decir, adopta un enfoque más específico.

Grupo Ciberimaginario | TFM Daria Tretiakova | 2022/2023 | Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional. Los contenidos citados se ajustan a lo regulado en el art. 32 del TRLPI de España

(cc) BY