

Mozilla presenta Firefox 15 e ridefinisce il limite massimo del 3D sul browser



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/tecnologie-web/4857/mozilla-presenta-firefox-15-e-ridefinisce-il-limite-massimo-del-3d-sul-browser.htm>)

Lancio bomba per la nuova release di Firefox con focus sulle WebGL.

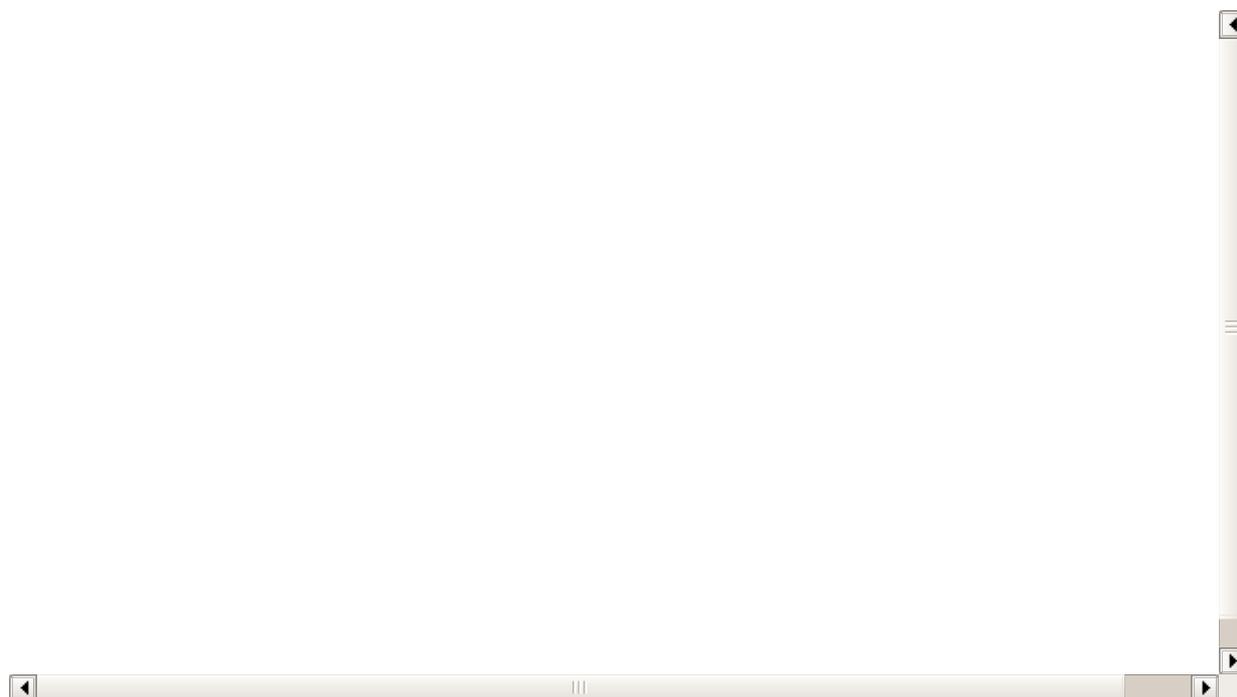


Mozilla ha presentato ufficialmente la [versione 15](http://www.mozilla.org/en-US/firefox/15.0/releasenotes/) (<http://www.mozilla.org/en-US/firefox/15.0/releasenotes/>) del canale Stable per Windows, Mac, Linux e Android, includendo novità in tutti i settori: in particolare, per la versione desktop abbiamo una migliorata gestione della memoria e importanti aggiornamenti sulla grafica 3D tramite WebGL.

Proprio sulle WebGL Mozilla vuole spingere l'acceleratore: finora abbiamo visto le potenzialità della grafica

3D su browser solo in alcune demo o in piccoli videogame, ma l'ultima release di Firefox include il supporto a tutte le direttive Javascript e WebGL che permettono di realizzare giochi di qualità relativamente alta.

[BananaBread \(https://developer.mozilla.org/it/demos/detail/bananabread\)](https://developer.mozilla.org/it/demos/detail/bananabread) è, molto probabilmente, il massimo raggiunto in questi termini: Mozilla ha effettuato il porting completo in javascript di un motore 3D (Cube 2) scritto in C++ ed il risultato finale ha superato le aspettative degli stessi sviluppatori.



Gli sviluppatori dicono che la demo dovrebbe essere compatibile con tutti i browser che supportano gli standard Pointer lock, WebGL, compressed textures, fullscreen, e typed arrays, quindi, in teoria, dovrebbe essere compatibile anche con l'ultima versione di Google Chrome e con IE10.