

# Navigateur : le moteur WebKit adopte la technologie 3D WebGL

Le **WebKit** est un moteur de rendu pour les navigateurs web largement utilisé dans l'industrie : nous le retrouvons par exemple au sein **d'Apple Safari, de Google Chrome ou d'Adobe AIR**. Performant et respectueux des standards, c'est une référence dans ce domaine.

Il intègre également des technologies avancées, comme les polices de caractères web, le support du MathML et du SVG, les animations et transformations CSS, *etc.* [Le blogue Wolfire](#) nous apprend que le WebKit vient d'intégrer [un patch massif](#) lui permettant de supporter **les canevas 3D et le WebGL**.

[La spécification WebGL](#) permet d'afficher directement de la 3D accélérée au sein des navigateurs web. Elle est issue du **Khronos Group**, connu pour son travail sur **l'OpenGL et l'OpenCL**. Le WebGL permet d'accéder à la librairie OpenGL ES 2.0 depuis du code JavaScript.

Le support de la 3D pourrait donc faire son apparition dans une future mouture de Safari (en version *desktop* ou iPhone). Il est possible que Google l'adopte aussi pour Chrome. La compagnie a décidé d'opter pour l'intégration d' [O3D](#), une solution différente, située à un autre niveau que le WebGL... mais qui n'est pas standardisée. Les deux solutions pourraient donc tout à fait se rejoindre au sein de Google Chrome.

Pour pouvoir tester cette technologie, il vous faudra télécharger [une des compilations journalières du WebKit](#), à installer au dessus de Safari.