

AMD et Nvidia affinent leurs stratégies face à l'arrivée du Blu-ray 3D Relief

AMD profitera de l'ouverture du Consumer Electronics Show (CES 2010, du 7 au 10 janvier à Las Vegas) pour faire la démonstration d'une nouvelle technologie : le **Blu-ray stereoscopic 3D**. En association avec Cyberlink, éditeur de logiciels de lecture multimédia, l'entreprise de Sunnyvale révélera comment elle compte introduire dans les foyers la projection en relief (3D) à partir des films haute définition Blu-ray.

Pour l'heure, AMD ne détaille pas sa technologie. L'entreprise rappelle qu'en tant que membre du consortium Blu-ray Disc Association, elle participe activement à l'élaboration des spécifications du format Blu-ray, notamment le standard **Blu-ray 3D Relief** attendu pour la fin de l'année, afin notamment de garantir une parfaite compatibilité des spécifications avec ses processeurs graphiques.

« La stéréoscopie 3D est appelée à devenir l'une de ces technologies [majeure pour l'industrie du PC], et c'est pourquoi AMD investit du temps et des ressources pour garantir que lorsque Blu-ray stereoscopic 3D sera finalisé, AMD sera prêt pour le commercialiser auprès des consommateurs, comme nous l'avons récemment fait avec le support du DirectX 11 dans nos produits », note **Rick Bergman**, senior vice président, responsable produit chez AMD. La livraison des produits AMD/ATI estampillés Blu-ray stereoscopic 3D est programmée pour le second semestre 2010.

Cette stratégie permettra à AMD de rejoindre son concurrent **Nvidia** déjà avancé sur la question de la vision en relief, notamment pour le jeu. Nvidia a récemment fait la démonstration, en partenariat avec Corel (pour la solution de lecture WinDVD), d'une projection en 3D sur un écran LCD Acer à 120 Hz et compatible 3D Vision.

Nvidia a ainsi mis en avant sa technologie GPGPU (General-purpose computing on graphics processing units) en assurant le décodage d'un contenu Blu-ray 3D Relief compressé avec le codec **AVC-MVC** (Advanced Video Coding Multi-View Codec, qui sera probablement retenu pour le standard du Blu-ray 3D) par une carte GeForce GT240.

Ces évolutions technologiques visent évidemment à **préparer le terrain pour amener dans les foyers la 3D en relief** qui s'impose aujourd'hui dans les salles de cinéma. Comme dans les salles noires, la vision en 3D impose le port de lunettes dédiées pour le décodage de la 3D. Si Nvidia propose déjà son kit 3D Vision dans ce sens, AMD n'a pas encore précisé son offre. Il faudra également migrer vers la norme HDMI 1.4 pour assurer le transfert des flux vidéo HD 3D entre le lecteur de Blu-ray et l'écran.