

Open Source : AMD drague les développeurs avec l'initiative GPUOpen

AMD entend répondre à l'offre **Nvidia GameWorks** avec l'initiative **GPUOpen**. L'idée est ici identique, mais l'approche radicalement différente.

L'objectif de GPUOpen est d'aider les développeurs de jeux et d'applications 3D à tirer le maximum des GPU équipant les cartes graphiques. Que ce soit pour du rendu 3D, de la physique ou encore des calculs plus génériques.

SDK, bibliothèques d'effets et outils d'analyse sont au menu de GPUOpen, comme de GameWorks. AMD se différencie toutefois de son concurrent par son approche **Open Source**. Afin de toucher le plus grand monde possible, la firme a en effet décidé de livrer l'ensemble des ressources GPUOpen **sous licence MIT**, via GitHub.

Avec GPUOpen, AMD vise le secteur du jeu vidéo, mais aussi celui des applications hétérogènes **et du calcul de haute performance (HPC)**.

Un acteur très présent dans le monde Open Source

Ce n'est pas une première pour AMD, qui mise depuis des années sur l'Open Source afin de se faire un nom auprès des développeurs et des utilisateurs avancés. La firme participe ainsi activement **au développement du pilote Open Source Radeon dédié à Linux**. Une approche radicalement différente de celle choisie par Nvidia.

Le pilote AMDGPU proposé sous Linux devrait d'ailleurs continuer à évoluer afin de supporter de nouveaux GPU et plus de fonctionnalités, tout en permettant un mix de modules Open Source et propriétaires.

À lire aussi :

[Résultats : dans le rouge, AMD se sépare de ses chaînes d'assemblage](#)

[Sur le déclin, AMD se sépare de 5 % de ses effectifs](#)

[Cartes graphiques dédiées : Nvidia écrase AMD](#)