

# ATI : le graphisme, évolution majeure de Windows Vista

Terry Makedon, directeur de la division 'Software and Vidéo Desktop Discrete Graphics', est de passage à Paris dans le cadre de sa mission d'évangélisation sur Windows Vista. Non sans raison, ATI évolue depuis 'Blackhorn', la première version de Vista qui a précédé 'Longhorn', aux côtés de Microsoft à l'élaboration de ce projet ambitieux. Il faut dire que Vista met largement à contribution les capacités graphiques des machines, avec le bureau 3D 'Aero', les menus qui disposent d'effets de transparence et les ombrages (Shadow), « Comme dans la vraie vie », se plaît à remarquer Terry Makedon. « Pour la première fois, Windows proposera plusieurs façons de faire une même chose, profitant de plusieurs niveaux d'expérience de l'utilisateur et différemment selon les performances du hardware. » La période du 'Vista Capable', qui indique qu'un PC est prêt pour Vista mais sans autre renseignement sur son niveau d'utilisation, se terminera prochainement. Les PC pourront alors recevoir deux logos, selon une pratique marketing devenue habituelle : - 'Windows Vista Premium' pour les machines qui pourront supporter les plus hautes performances et fonctionnalités de l'OS ; - 'Windows Vista Basic' pour les autres, qui supporteront l'OS mais pas dans son intégralité. A quoi cela correspond-il ? Vista sera livré avec WEI ('Windows Experience Index'), un programme qui détermine le niveau de compatibilité d'une machine. Un outil de ce type est déjà proposé en ligne par Microsoft pour tester une machine. Mais, il commence par la fouiller afin de contrôler la validité de ce qui s'y trouve (Windows pirate, tant pis pour vous !). Et surtout, il n'indique qu'une généralité, sans confirmer le niveau de compatibilité. WEI est un outil de benchmark qui classe les PC de 1 à 5 selon leur compatibilité avec les technologies implémentées dans Vista. Le classement prend en compte l'équipement ? processeur, mémoire, disque dur, carte graphique, etc. Selon ATI, 1 ou 2 correspond à une configuration 'Basic', 3 à 5 à 'Premium, avec par exemple 5 pour le support des graphismes et du traitement d'image en haute définition. La démonstration est faite, une carte graphique haut de gamme s'impose pour exécuter Windows Vista au plus haut niveau de ses fonctionnalités. Pas de surprise non plus, les configurations graphiques AGP embarquées sur les cartes mères n'assurent qu'un niveau de compatibilité minimal, donc interdisent l'accès aux technologies Aero de Vista, donc à la 3D. Avec ce type de gestion graphique, la consommation de CPU serait de l'ordre de 50 %. Avec une carte graphique, elle est réduite à 10 %. Et pour un meilleur résultat, ATI conseille une consommation de CPU au maximum de 30 %. Pour résumer, afin de profiter au mieux de Windows Vista, une 'grosse config' s'imposera, du type configuration pour les joueurs invétérés. **DirectX 10, livré avec Vista, mais non supporté !**

Selon ATI, DirectX 10 sera intégré à Windows Vista, mais la pré-requis de Microsoft stipule DirectX 9 ! Pourquoi ? De l'aveu même d'ATI, « *Il n'y a pas une carte graphique qui supporte DirectX 10* » ?