

Caustic Graphics veut accélérer le rendu 3D

Nouvelle venue dans le monde de la visualisation, la société Caustic Graphics développe une solution complète dédiée au 'lancer de rayon', une technique de rendu 3D photoréaliste. La plateforme **CausticRT** comprend des bibliothèques de rendu, une couche OpenGL avec des extensions spécifiques (CausticGL) et un puissant système de rendu matériel, [le CausticOne](#).

*« Le lancer de rayons en temps réel est le Saint Graal de l'informatique graphique depuis 1979 ; un rêve toujours à l'horizon, mais jamais à portée de main », commente le **Dr Jon Peddie** de Jon Peddie Research, une société située en Californie. « Des démonstrations ont été faites avec 16 processeurs ou plus, des supercalculateurs et d'autres dispositifs ésotériques, mais jamais avec quelque chose ne dépassant pas le budget d'un PC classique. Caustic Graphics combine un accélérateur matériel et des logiciels innovants, afin de fournir des images 'raytracées' en temps réel, complexes et d'une haute résolution. »*

Caustic Graphics est constitué d'anciens employés d'Autodesk, Apple, ATI, Intel et NVIDIA. La CausticOne, qui sera présentée en avril, permet **d'accélérer le rendu d'un facteur 20**. La compagnie promet toutefois de proposer **une carte dix fois plus rapide**, début 2010. Le prix de cette solution n'est pas encore connu, mais nous savons déjà qu'elle supportera toutes les plateformes utilisées à titre professionnel pour la création d'images en 3D, y compris Linux.