

Du neuf dans le monde de la 3D

Le Khronos Group vient de dévoiler les spécifications de [l'OpenGL 3.1](#). Le GLSL (*GL Shading Language*) passe en version 1.4 et l'interface de programmation est entièrement revue. D'autres fonctionnalités sont présentes, certaines étant nécessaires pour l'implémentation de l'OpenCL 1.0.

Pour **Barthold Lichtenbelt**, président du groupe de travail OpenGL ARB chez Khronos, « *l'OpenGL 3.1 répond aux demandes de la communauté des développeurs qui souhaitait une rationalisation et une modernisation de l'API OpenGL. L'OpenGL ARB conservera son rôle dans le modèle mis en place avec l'OpenGL 3.0, qui consiste à révolutionner l'OpenGL, tout en assurant une rétrocompatibilité, là où elle est nécessaire.* »

Dans le monde des cartes graphiques, NVIDIA a été le premier à frapper, en fournissant des pilotes compatibles avec l'OpenGL 3.1. AMD devrait toutefois répliquer prochainement.

En coopération avec la fondation Mozilla, le Khronos Group a également lancé une initiative qui vise à créer un standard ouvert et libre de droits permettant **l'utilisation de 3D accélérée dans les applications web**. Un premier produit pourrait être disponible d'ici un an. La piste retenue consisterait à rapprocher l'OpenGL (ou l'OpenGL ES) du langage JavaScript.

Matt Pappakipos, directeur de l'ingénierie chez Google, confirme l'intérêt de sa compagnie dans l'apparition d'un tel standard : « *JavaScript devient chaque jour plus rapide. Le temps est venu de créer une librairie ouverte et générique pour la 3D accélérée sur le web. Google se réjouit d'offrir son expertise en matière de graphismes et de développement web.* »