

# Google Chrome introduit l'accélération graphique

C'est officiel : le navigateur web **Google Chrome** disposera prochainement **d'un support de l'accélération graphique**. Le nouveau sous-système graphique de Chrome 7 peut ainsi tirer profit de la puissance d'un GPU. À n'importe quel moment, le système de rendu peut envoyer des requêtes à un processus chargé de communiquer avec la carte graphique au travers des librairies OpenGL ou DirectX ( [via le projet open source Angle](#) ).

Actuellement, seul le **WebGL** profite de l'accélération matérielle. Les développeurs précisent toutefois que leur approche ( [détaillée ici](#) ) permettra d'utiliser aisément le GPU pour d'autres tâches, comme **le rendu de canevas 2D, d'images ou de vidéos**. Il est même possible de mixer l'utilisation du CPU et du GPU, ce qui permettra d'assurer une migration en douceur vers cette technologie.

[Selon Julian Troy](#), cette fonctionnalité **peut être activée** sur les versions de test de Google Chrome et du projet *open source* Chromium, en saisissant les paramètres suivants lors du lancement de l'application : « *-enable-accelerated-compositing -enable-gpu-rendering -enable-video-layering -enable-webgl -enable-accelerated-2d-canvas -enable-fastback* ».

Rappelons que c'est **Microsoft**, [avec Internet Explorer 9](#), qui a lancé l'idée d'utiliser le GPU pour accélérer le rendu de son navigateur web, [avec des résultats étonnants](#). Rapidement, les développeurs de **Mozilla** [ont déclaré travailler aussi dans ce sens](#), l'accélération graphique devant faire son entrée [dans Firefox 4](#). Enfin, Safari 5 [dispose d'ores et déjà](#) d'un support de l'accélération matérielle sous Windows et les ingénieurs d'Opera Software [se disent prêts](#) à franchir cette nouvelle étape.