

Le consortium ARB annonce l'OpenGL 2.0

Pour programmer des graphismes de haut niveau sur des processeurs graphiques récents, les développeurs devaient se contenter jusqu'à présent de DirectX 9 de Microsoft, disponible depuis plus d'un an, certes, mais cette API (

Application Program Interface) semblait réservée à un environnement bien spécifique. L'implémentation de l'*OpenGL Shading Language* sur un nombre important de systèmes d'exploitation ? Unix, Linux, Windows XP, etc. - apporte une solution de développement de graphiques interactifs et de visualisations beaucoup plus large, et permet le portage des applications sur ces plates-formes. Développé par Silicon Graphics, OpenGL 2.0 a été remis au consortium ARB (*Architecture Review Board*), qui après un an de tests vient de l'annoncer officiellement.