

Le WebGL intégré dans Internet Explorer 11

?

Nous pourrions prochainement assister à un retournement de situation assez surprenant. **Microsoft**, qui a totalement abandonné l'OpenGL au profit de DirectX, s'apprêterait à ajouter le support de son équivalent web, le WebGL, au sein **d'Internet Explorer 11**.

Le développeur belge **François Remy** a en effet fait [plusieurs découvertes intéressantes](#) lors de son étude de la prochaine version d'Internet Explorer, laquelle s'est retrouvée diffusée sur la Toile au sein de la préversion de Windows Blue (voir : « [Les nouveautés de Windows Blue : Internet Explorer 11 et File Manager ?](#) »).

Il lui a tout d'abord semblé trouver des traces d'une implémentation du WebGL. Par la suite, il a pu activer cette fonctionnalité. Côté 'shaders' nous trouvons un support de l'IESL, dérivé du HLSL de DirectX. Une couche de compatibilité permet toutefois de rendre le tout compatible avec le format GLSL issu du monde OpenGL.

Deux options...

Rien n'indique pour le moment si Microsoft compte conserver la partie OpenGL de cette offre. Il est possible qu'elle ne soit intégrée qu'à fin de tests.

Une chose est sûre toutefois : l'arrivée d'une alternative DirectX permettra à la firme de Redmond de mettre ses solutions en avant. Reste à savoir si les développeurs web, favorables aux standards ouverts et multiplateformes, céderont aux sirènes de Microsoft.

Voir aussi

[Quiz Silicon.fr – Imbattable sur le navigateur web Internet Explorer ?](#)