

3D : la librairie Open Source Mesa adopte l'OpenGL 4.1

La librairie 3D Open Source **Mesa** passe aujourd'hui en version **11**. Une mouture réservée pour le moment à ceux voulant découvrir de nouvelles technologies, les autres étant appelés à attendre la sortie de la mouture **11.0.1** de cette offre, qui devrait se montrer plus stable et fiable, et donc mieux adaptée à des systèmes mis en production.

Au menu de Mesa 11.0.0, le support complet de **l'OpenGL 4.1** sur les cartes graphiques **AMD et Nvidia**. Du côté des GPU Intel, c'est le support de l'OpenGL 4.2 qui s'invite dans cette version de Mesa. Dans le monde mobile, nous notons le support de **l'OpenGL ES 3.0** sur les GPU Adreno de **Qualcomm**. La gestion de l'OpenGL ES 3.1 est en cours d'implémentation dans Mesa.

Meilleur support des OS non-Linux

Près de 80 bugs ont été corrigés, améliorant ainsi la stabilité de l'ensemble. Les développeurs ont mis l'accent sur les systèmes non-Linux, qui seront maintenant mieux supportés. C'est ainsi le cas **d'Android**, de Darwin (et par rebond d'OS X), **de Windows**, de Solaris, ou encore d'Haiku, clone Open Source de BeOS.

Notez enfin que sous Linux, le nouveau pilote **AMDGPU**, présenté avec le noyau **Linux 4.2**, est maintenant pris en charge par Mesa. Les développeurs n'ont pas traîné, puisque Linux 4.2 a été présenté fin août (voir à ce propos l'article « [Linux 4.2 : une édition centrée sur le hardware](#) »).

À lire aussi, notre dossier programmation Raspberry Pi :

[Raspberry Pi et développement : Apprendre à programmer \(épisode 1\)](#)

[Raspberry Pi et développement : Java SE, first class citizen \(épisode 2\)](#)

[Raspberry Pi et développement : C/C++ à toutes les sauces \(épisode 3\)](#)

[Raspberry Pi et développement : du calcul au Big Data \(épisode 4\)](#)

[Raspberry Pi et développement : .NET, avec ou sans Windows \(épisode 5\)](#)

[Raspberry Pi et développement : un RAD nommé Xojo \(épisode 6\)](#)