

Nouvelle polémique sur Windows Vista : OpenGL

Décidément, les choix technologiques de Microsoft pour Windows Vista, le successeur de Windows XP, n'en finissent plus de soulever des polémiques (

lire nos articles). Ainsi en est-il du choix de Microsoft de privilégier son API 3D DirectX, dont les deux noyaux 3D – DirectX 9.L ou WGF 1.0 (*Windows Graphics Foundation*) et DirectX 10 ou WGF 2.0 ? seront présents dans Windows Vista. Cependant, le marché est dominé par deux API 3D, DirectX, donc, et OpenGL, qui a la faveur de nombreux joueurs. En privilégiant DirectX, l'implémentation OpenGL ne pourra être native et devra s'appuyer sur une 'sous couche' DirectX 9.L, avec pour conséquence de se limiter au support d'OpenGL 1.4. Cette limitation risque de poser des difficultés de rendu 3D sur les applications qui exploitent les *shaders*, quelles soient professionnelles ou de jeu. Mais aussi, dans l'état de la beta de Vista, l'obligation de revenir au mode compatible Windows 2000 pour exécuter OpenGL dans une fenêtre de Vista ! Windows Vista n'est encore disponible qu'en version beta 1, et le système d'exploitation de Microsoft peut encore évoluer fortement. Mais on imagine mal l'éditeur ne pas privilégier ses technologies, comme d'implémenter Directx plutôt qu'OpenGL ?