

# NVIDIA adopte l'OpenCL

Dévoilé en décembre dernier, l'OpenCL 1.0 permet de créer des applications GPGPU standardisées (*General-Purpose computing on Graphics Processing Units*).

L'OpenCL se veut donc une solution universelle, qui fonctionnera aussi bien avec les cartes graphiques d'ATI que celles de NVIDIA, ou encore les processeurs multicœurs. NVIDIA annonce aujourd'hui la sortie **d'un pilote OpenCL pour ses cartes graphiques**, accompagné d'un *kit* de développement complet. La firme dédie également [une page de son site](#) à cette technologie.

« Le standard OpenCL a été développé sur les GPU NVIDIA et NVIDIA est la première société à démontrer que du code OpenCL tourne sur un GPU », déclare **Tony Tamasi**, vice-président senior de la technologie et du contenu chez NVIDIA. « Avec son pilote OpenCL, NVIDIA confirme son leadership dans le GPU Computing et franchit une nouvelle étape majeure dans sa stratégie, qui est de faire du GPU le cœur du PC d'aujourd'hui. »

Si l'initiative mérite d'être saluée, il convient toutefois de la replacer dans son contexte : un pilote OpenCL sera certes utile pour les scientifiques exploitant un centre de calcul, lesquels veulent pouvoir faire évoluer librement leurs serveurs, mais il a un intérêt limité pour les éditeurs traditionnels. De fait, OpenCL, Brook (AMD) et CUDA (NVIDIA), sont des sous-ensembles ou des extensions du C très similaires. La première solution est universelle, mais les deux autres ont le mérite d'être **mieux optimisées et plus évolutives**.