

NVIDIA dévoile des pilotes OpenCL pour Windows et Linux

L'OpenCL (*Open Computing Language*) est un standard permettant d'exploiter la puissance des cartes graphiques pour des calculs traditionnels. Conçu à l'origine par Apple, il est passé sous la coupe du Khronos Group, responsable de divers autres standards, comme l'OpenGL.

L

'**OpenCL 1.0** permettra aux programmeurs de créer des applications exploitant la puissance des GPU (processeurs graphiques) et pouvant fonctionner sur toutes les cartes compatibles, quel que soit le constructeur d'origine. C'est une avancée notable par rapport à la situation actuelle, où le code fonctionne uniquement sur le matériel d'un seul constructeur. Les logiciels seront créés avec un dérivé du C, associé à une interface de programmation spécifique.

NVIDIA est le premier acteur à proposer des pilotes finalisés compatibles avec ce standard (AMD devrait lui aussi distribuer des pilotes OpenCL). Ils sont disponibles **pour Windows et Linux**, et ce, aussi bien en moutures 32 bits que 64 bits. La compagnie en limite toutefois l'accès aux seuls développeurs, qui devront s'enregistrer avant de pouvoir les télécharger. [Plus de détails](#) se trouvent sur cette page du site de NVIDIA.

Ces pilotes sont livrés avec **un kit de développement complet**, comprenant un compilateur OpenCL, des exemples et une documentation. Notez que les développeurs CUDA (une technologie propre à NVIDIA) se retrouveront en terrain connu avec l'OpenCL, car les deux offres sont relativement similaires.