

OpenGL 3.0 : la 3D, en attendant le calcul parallèle

Le [Khronos Group](#) vient de mettre la touche finale à la spécification de l'**OpenGL 3.0**. Largement supporté par les constructeurs de cartes graphiques et les éditeurs de systèmes d'exploitations (hormis Microsoft), l'OpenGL est un passage obligé pour qui souhaite créer des applications 3D.

L'ensemble des spécifications peut être consulté [ici](#). En résumé, le langage de *shading* passe en version 1.30 : les textures 32 bits en point flottant sont supportées tout comme de nouvelles méthodes de compression des textures.

A noter qu'un lot d'extensions sera proposé dans les douze prochains mois.

AMD, Intel et Nvidia ont d'ores et déjà déclaré qu'ils supporteraient cette nouvelle norme dans leurs composants. Toutefois, par souci de compatibilité avec les cartes graphiques les plus anciennes, une partie de ces nouveautés sera accessible sous forme d'extensions pour l'OpenGL 2.1.

« L'OpenGL 3.0 est une évolution importante. Il intègre de nouvelles fonctionnalités qui en font l'état de l'art en termes d'API 3D, tout en supportant une large partie du matériel existant », déclare **Barthold Lichtenbelt**, président du groupe de travail OpenGL chez Khronos .

« L'OpenGL 3.0 ouvre également la voie à une révolution à venir : en travaillant en étroite collaboration avec l'OpenCL, l'OpenGL pourra jouer un rôle central dans le domaine de l'informatique visuelle programmable. »

Le mot est lâché : à terme, le Khronos Group espère fournir une solution « tout un » en permettant de profiter de la puissance des GPU modernes dans le cadre de **calculs massivement parallèles**. Cette solution ouverte et quasi-universelle pourrait bien connaître un vaste succès.