

Vidéo : le VP8 de Google connaît ses premières optimisations

Le *codec* vidéo **VP8**, récemment livré sous licence *open source* (et libre de droits) par Google dans le cadre du [projet WebM](#), progresse très rapidement.

Lors de sortie, le succès de cette solution a été immédiat, de nombreux éditeurs ayant décidé de l'adopter. Toutefois, quelques critiques ont été émises. Tout d'abord, **le code est loin d'être propre** et nécessite une profonde réorganisation. Un problème que la communauté *open source* ne tardera pas à résoudre.

De plus, la qualité des vidéos, à taille de fichier identique, **est tout juste équivalente** à celle obtenue avec le profil de base de l'H.264. Ceci n'est guère ennuyeux sur le web, où c'est justement ce profil qui est en général utilisé. Toutefois, le VP8 n'est pas en mesure de concurrencer l'H.264 lorsque ce dernier est poussé dans ses retranchements. [Des travaux récents](#) semblent améliorer la situation du VP8, **qui pourrait ainsi repasser devant l'H.264** en terme de ratio qualité/taille.

John Koleszar, développeur chez Google, [fait le point sur d'autres évolutions attendues pour le VP8](#). Tout d'abord, des parties de **l'encodeur** seront réécrites en assembleur x86. L'unité multimédia SSE2 sera également largement mise à contribution pour accélérer le fonctionnement de cet outil. La puissance des GPU intégrés aux cartes graphiques ou des puces d'encodage vidéo pourrait aussi être exploitée.

Concernant **le décodeur**, de nombreuses optimisations permettront de mieux l'adapter, d'une part aux machines modernes (architectures multicœurs et processeurs x86 64 bits), et d'autre part aux systèmes embarqués pourvus de processeurs **Intel Atom ou ARM**. D'autres modifications permettront de réduire les transferts en mémoire.