

# Vulkan 1.0 : le nouveau moteur de la 3D desktop et mobile

Après de longs mois de développement, l'API 3D de nouvelle génération [Vulkan](#) arrive en version 1.0. Promue par le **Khronos Group**, qui pilote aussi le développement de l'OpenGL et de l'OpenGL ES, cette API a pour objectif de mieux exploiter la puissance des **GPU** pour accélérer les rendus 3D, mais aussi de tirer profit de la capacité de calcul des processeurs **multicœurs**.

Vulkan est une spécification ouverte, utilisable sans versement de royalties. Divers concepteurs de GPU proposent d'ores et déjà le support de Vulkan 1.0 dans leurs pilotes de cartes graphiques. C'est ainsi le cas **d'AMD, de Nvidia et d'Intel** côté desktop ; **Imagination et Qualcomm** pour le monde des terminaux mobiles.

## Sans Apple...

Un kit de développement est proposé pour **Windows, Linux** et – bientôt – **Android**. Le soutien d'Android devrait donner un sérieux coup de fouet à cette nouvelle offre, qui a le bon goût d'être identique sur les terminaux fixes et mobiles.

Seul manque pour le moment à l'appel **Apple**, qui boude cette technologie au profit de son offre Metal. Une mauvaise nouvelle pour les développeurs mobiles, iOS restant très présent sur les smartphones et tablettes. Sans surprise, **Microsoft** ignore également Vulkan sous Windows (la firme misant sur DirectX), même si les concepteurs de GPU prennent ici le relais.

### À lire aussi :

[Raspberry Pi : Raspbian a droit à son pilote OpenGL Open Source 3D : la librairie Open Source Mesa adopte l'OpenGL 4.1](#)  
[OpenGL 4.1 se rapproche de Windows et Android](#)