

NVIDIA propulse les applications vers de nouveaux sommets

avec ses moteurs d'accélération optimisés pour Fermi

Toute la puissance de Fermi immédiatement et facilement à la portée des développeurs.

SIGGRAPH 2010, LOS ANGELES – Le 27 juillet 2010 – NVIDIA (stand 717) annonce aujourd'hui de nouvelles versions de ses Application Acceleration Engines (AXE), optimisés pour les nouveaux [Quadro® graphics processing units](#) (GPU) basés sur la nouvelle architecture de la société, Fermi, lancés aujourd'hui.

Ces nouvelles versions, conçues pour les développeurs de logiciels professionnels, comprennent : NVIDIA SceniX™ 6, NVIDIA Cg Tooklit™ 3, et NVIDIA OptiX™ 2. Egalement présenté aujourd'hui, l'outil de rendu iray de mental images, filiale à 100% de NVIDIA, montré dans des applications professionnelles ainsi qu'une solution de rendu sur GPU en mode cloud particulièrement surprenante.

« L'annonce de ces nouveaux moteurs va permettre de voir arriver sur le marché des applications nouvelles bien plus vite qu'auparavant, » a souligné Jeff Brown, general manager, Professional Solutions Group, chez NVIDIA. « Et ils ouvrent la porte à une nouvelle génération de logiciels combinant visualisation avancée avec traitements et simulations de hautes performances. »

NVIDIA accélère la cadence du développement

SceniX 6, Cg Toolkit 3, OptiX 2, et les solutions de rendu [iray](#) de mental images offrent aux développeurs d'applications tout un ensemble de nouvelles fonctionnalités et avantages qu'ils pourront à leur tour proposer aux utilisateurs sur des marchés variés, parmi lesquels l'imagerie médicale, le dessin automobile, l'architecture et l'exploration pétrolière. Au nombre de ces fonctionnalités et avantages :

NVIDIA SceniX 6

- Nouvelle classe géométrique de patch de Bezier, utilisant des programmes de tessellation Cg pour adoucir les surfaces sur des GPU NVIDIA d'architecture Fermi
- Support OptiX pour lancer de rayons interactif plus rapide
- Améliorations continues dans la performance globale et la fidélité
- Futur support pour iray par mental images

NVIDIA Cg Toolkit 3

- Nouveaux programmes de tessellation permettant aux déplacements et aux surfaces procédurales d'adapter de façon dynamique leur tessellation en temps réel sur les plus récents GPU de classe Fermi de NVIDIA
- Niveau de programmabilité OpenGL et DirectX 11 pour les meilleurs effets sur mobiles sur toutes plates-formes

NVIDIA OptiX 2

- Optimisations pour les nouveaux GPU NVIDIA en architecture Fermi, fournissant jusqu'à 4 fois plus de performances par rapport à la génération précédente de GPU (GT200), et 10 fois plus par rapport à G92
- Prise en charge de tous les GPU NVIDIA prévus pour l'architecture CUDA (G92 et au-delà) sur Windows, Linux et Mac OSX

- Direct3D et interopérabilité rapide dans Direct3D et OpenGL, pour de la souplesse dans le compositing et des possibilités de rendu hybride

iray de mental images

- Rendu d'illumination global physiquement correct et entièrement déterministe
- Superbe mise à l'échelle entre plusieurs GPU NVIDIA de classe Fermi sur la même machine
- Possibilité de rendu distribué afin d'exploiter efficacement plusieurs GPU Quadro et Tesla dans un réseau

L'enthousiasme des développeurs

« Nous avons observé que nos clients sont très curieux de voir comment l'accélération du GPU peut améliorer leurs rendus, et les moteurs NVIDIA permettent à notre processus de développement de leur apporter de nouvelles solutions Lightworks attractives, » a déclaré Dave Hutchinson, Product Director chez Lightwork Design Limited. « Nous avons trouvé le moteur de lancer de rayons OptiX facile à mettre en œuvre, et avons observé des accélérations impressionnantes comparé au fonctionnement sur CPU classique. »

« SceniX est un élément essentiel pour notre produit de dessin et de visualisation Delta Gen depuis le début, » a révélé Ludwig Fuchs, CEO de Real Time Technologies Inc. « Chaque version de SceniX nous a permis de procurer rapidement d'importantes nouvelles fonctionnalités et performances aux clients de l'industrie automobile, réputés pour leur exigence, et nous constatons que la version 6 produit le même effet. »

« iray nous a permis d'ajouter aisément une solution de rendu à notre logiciel Bunkspeed SHOT, faisant de lui un véritable champion dans les aspects photoréalisme et vitesse, » a commenté Philip Lunn, CEO de Bunkspeed. « Avec ces formidables nouveaux GPU Quadro,

notre Bunkspeed SHOT est prêt à révolutionner le processus créatif pour nos clients opérant dans le design et la publicité. »

Disponibilité

Les NVIDIA Application Acceleration Engines sont immédiatement disponibles pour les développeurs en téléchargement. OptiX, SceniX et le Toolkit Cg sont gratuits en acquisition et déploiement. Pour plus d'information :

http://www.nvidia.com/object/application_acceleration_engines.html. iray est disponible sous licence auprès de mental images pour une utilisation commerciale. Pour plus d'information, visiter : <http://www.mentalimages.com/products/iray.html>.

Les professionnels du graphisme peuvent voir en démo ces nouveaux moteurs au SIGGRAPH 2010 sur le stand N° 717 de NVIDIA, South Hall, au Los Angeles Convention Center, les 27-28-29 juillet 2010. Pour davantage de renseignements : www.nvidia.fr/quadro. Suivre NVIDIA Quadro sur [YouTube](#), et Twitter: [@NVIDIAQuadro](#).

À propos de NVIDIA

NVIDIA a secoué le monde de la puissance graphique en inventant le processeur graphique (GPU) en 1999. Depuis, NVIDIA a constamment établi de nouveaux standards dans l'informatique visuelle avec des traitements graphiques interactifs époustouflants disponibles sur toutes sortes d'appareils tels que les lecteurs multimédia portables, les PC portables et les stations de travail. L'expertise de NVIDIA dans les GPU programmables a conduit à des innovations dans le traitement parallèle pour faire d'un supercalculateur une machine peu coûteuse et largement accessible. La société possède plus de 1100 brevets américains, dont certains couvrant la conception et les idées fondamentales pour l'informatique moderne.

Plus d'informations sur : www.nvidia.fr.