



NVIDIA ORGANISE LA PREMIÈRE CONFÉRENCE SUR LA TECHNOLOGIE GPU

Cette nouvelle conférence mettra en valeur les avancées dans le domaine du GPU Computing.

SANTA CLARA, CA – 26 mai 2009 – NVIDIA Corporation, inventeur du processeur graphique (GPU), annonce l'organisation de sa première conférence sur la technologie GPU du 30 septembre au 2 octobre 2009. Cet événement s'adressera aux développeurs, ingénieurs et chercheurs qui utilisent le GPU pour résoudre les défis informatiques les plus cruciaux.

Cette conférence englobe trois autres événements : **Sommet sur les sociétés émergentes**, **Sommet GPU Developer** et **Sommet NVIDIA Research**. Les participants en sauront plus sur les changements qui s'opèrent dans l'informatique, les bouleversements technologiques, et la découverte des outils et des techniques qui pourraient avoir un impact sur les projets critiques, sans oublier la prise de contacts avec des experts et leurs collègues dans un large panel de domaines.

« Le GPU est rapidement devenu l'un des processeurs les plus importants au monde », a déclaré Bill Dally, Chief Scientist chez NVIDIA. « Cet événement rassemblera les cerveaux les plus prestigieux qui partageront les outils et les techniques qu'ils ont utilisés pour s'appuyer sur l'énorme puissance de traitement parallèle du GPU ».

Cet événement se tiendra au Fairmont Hotel à San José (Californie). Ses trois sommets se définissent comme suit :

Sommet sur les sociétés émergentes

- Événement unique qui offre aux start-ups, dont l'activité s'appuie sur le GPU Computing, l'occasion de se présenter à des entrepreneurs et des capital-risqueurs évoluant dans l'écosystème GPU Computing

Sommet GPU Developer

- Trois jours de présentations techniques, de tutoriaux et de pannels pour les développeurs d'applications grand public, professionnelles et HPC (high performance computing) cherchant à exploiter davantage la puissance de traitement parallèle du GPU avec des langages standards

comme C/C++ et Fortran ainsi que des AP comme Direct3D, DirectX Compute, OpenCL et OpenGL.

Sommet NVIDIA Research

- Sommet conçu par les chercheurs et les universitaires pour les chercheurs et les universitaires. Les sessions intéressent ceux qui utilisent les GPU dans la recherche scientifique et qui souhaitent savoir comment le GPU Computing peut augmenter la puissance de calcul et diminuer le délai de découverte.

Si vous souhaitez plus d'informations sur ces événements, visitez le site : www.nvidia.com/gtc.

À propos de NVIDIA

NVIDIA est le leader des technologies de traitement visuel et l'inventeur du GPU, processeur de hautes performances qui génère des graphiques interactifs à couper le souffle sur les stations de travail, les PC, les consoles de jeux et les appareils mobiles. NVIDIA sert le marché des loisirs et grand public avec ses produits GeForce®, le marché de la conception et de la visualisation professionnelle avec ses produits Quadro et le marché informatique de hautes performances (HPC) avec ses produits Tesla. NVIDIA a son siège à Santa Clara, en Californie, et possède des bureaux en Asie, en Europe et sur le continent américain. www.nvidia.fr