



## **NVIDIA présente Nexus, premier environnement GPU/CPU intégré destiné aux développeurs travaillant sous Microsoft Visual Studio**

SANTA CLARA, Calif. – 30 septembre 2009 – NVIDIA Corp. présente NVIDIA® Nexus, premier environnement de développement pour l'informatique massivement parallèle intégré à Microsoft Visual Studio, environnement de développement le plus utilisé pour les solutions Windows ainsi que les applications et services Web.

« NVIDIA Nexus va améliorer immédiatement la productivité du programmeur », a déclaré Tarek El Dokor de Edge 3 Technologies. « Un environnement de développement GPU et CPU intégré est quelque chose dont Edge 3 rêvait depuis longtemps. Le fait qu'il s'intègre à l'environnement de développement Visual Studio diminue considérablement la courbe d'apprentissage ».

NVIDIA Nexus améliore nettement la productivité en permettant aux développeurs d'applications GPU Computing d'utiliser les célèbres outils et workflow de Microsoft Visual Studio de manière complètement transparente, sans avoir à créer une version à part de l'application intégrant les appels logiciels de diagnostic. NVIDIA Nexus intègre également la possibilité de faire tourner le code à distance sur un autre ordinateur. Nexus est composé d'outils innovants pour analyser simultanément l'efficacité, les performances et la vitesse à la fois du processeur graphique (GPU) et du processeur central (CPU) et donner instantanément un aperçu aux développeurs de l'effet d'un co-traitement sur leurs applications.

Nexus est composé de trois éléments :

- **Nexus Debugger** : débogage de code source pour le code source GPU, comme CUDA C, HLSL et DirectCompute. Il prend en charge les points de rupture au niveau de la source et des données ainsi que l'inspection de la mémoire GPU directe. Tout le débogage est réalisé directement au niveau hardware.
- **Nexus Analyzer**, outil de performances au niveau système pour visualiser les événements GPU (noyaux, appels API, transferts de mémoire) et événements CPU (allocation du cœur, événements au niveau threads et processus et attentes) – le tout dans une même chronologie corrélée

- **Nexus Graphics Inspector** pour que les développeurs puissent déboguer et faire des rendus d'images profilées avec des API comme Direct3D. Les développeurs peuvent utiliser Graphics Inspector pour nettoyer par draw calls et regarder chaque texture, chaque vertex buffer, et chaque API dans un frame.

NVIDIA Nexus prend en charge Windows 7 et Windows Vista et s'intègre totalement avec Visual Studio (édition standard 2008 SP1 ou au-delà).

Une version BETA de NVIDIA Nexus est prévue pour le 15 octobre 2009. Pour obtenir plus d'informations sur NVIDIA Nexus ou s'enregistrer en tant que développeur, visiter : [www.nvidia.fr/nexus](http://www.nvidia.fr/nexus). Les développeurs peuvent s'enregistrer pour le programme BETA sur place à la GPU Tech Conference qui se tient cette semaine à San Jose, Californie. Les versions standard et professionnelle de NVIDIA Nexus seront disponibles dans la version finale.

### **À propos de NVIDIA**

NVIDIA (Nasdaq: NVDA) a réveillé le monde avec la puissance du graphisme informatique en inventant le processeur graphique (GPU) en 1999. Depuis cette date, la société a sans cesse établi de nouveaux standards dans l'informatique visuelle avec des graphiques interactifs à couper le souffle sur des appareils allant des lecteurs multimédia portables, PC portables jusqu'aux stations de travail. L'expertise de NVIDIA dans les GPU programmables a conduit à des innovations dans le traitement parallèle, rendant le supercalculateur économique et largement accessible. Le magazine Fortune a placé la société NVIDIA au premier rang de l'innovation parmi toutes des sociétés de semiconducteurs pendant deux années consécutives. Pour plus d'informations, visitez : [www.nvidia.fr](http://www.nvidia.fr).