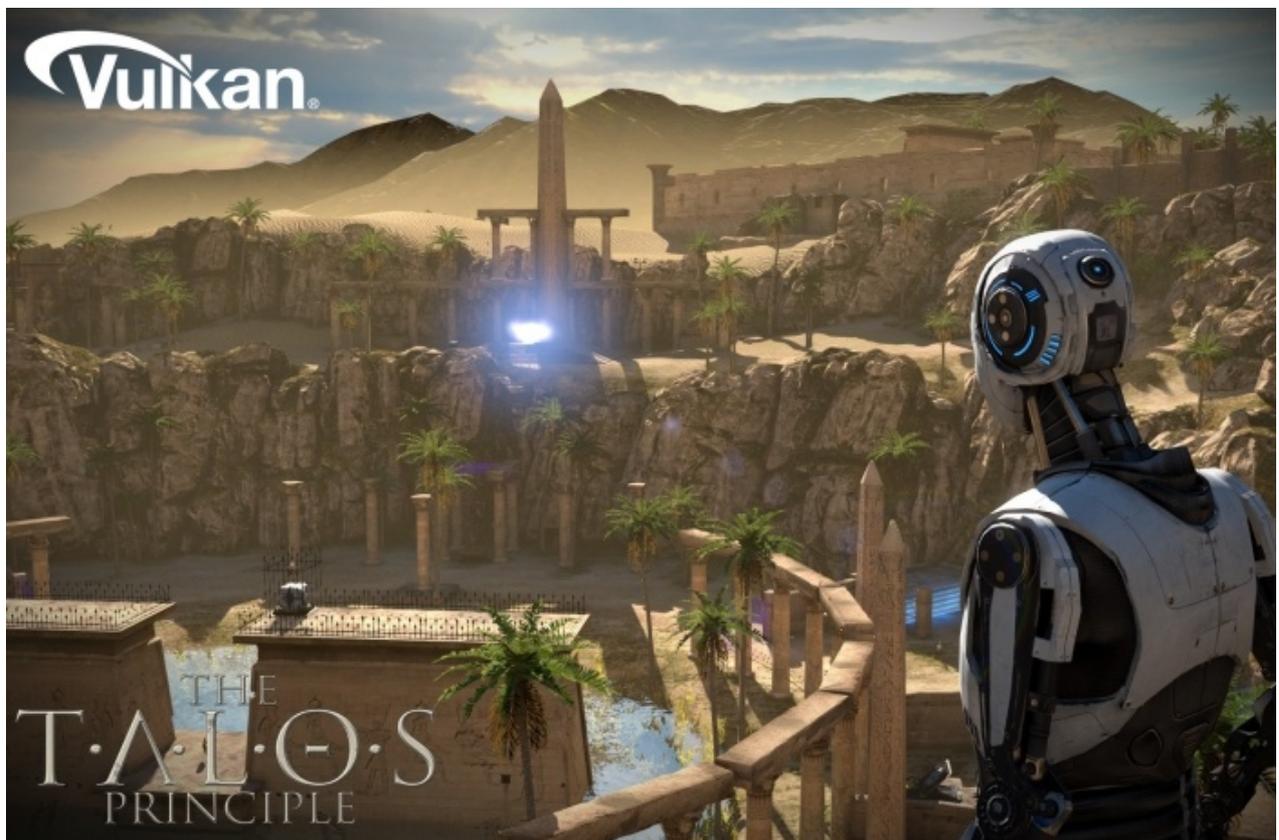


AMD e NVIDIA pronte per Vulkan 1.0



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/7348/amd-e-nvidia-pronte-per-vulkan-10.htm>)

I due produttori di GPU si apprestano a fornire supporto alle nuove API open source.



Le librerie grafiche che vanno ad avvicinare le OpenGL, nome commerciale Vulkan, sono l'ultima

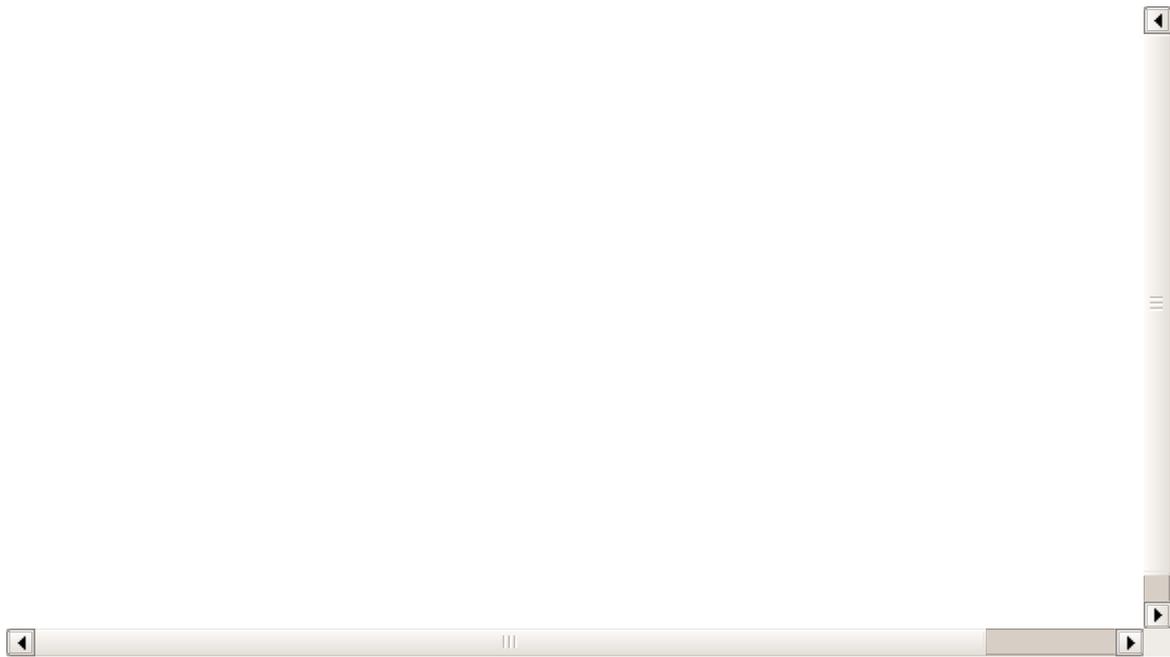
promessa in campo tecnologico per lo sviluppo dei videogiochi anche su ambienti open come Linux e distro derivate (ma anche Mac), fin'ora considerate solo da uno sparuto gruppo di sviluppatori.

Grazie all'interessamento di Valve e di altri protagonisti, gli ambienti che fanno affidamento su soluzioni alternative alle DirectX hanno visto dei discreti passi in avanti anche solo grazie alle "obsolete" OpenGL, con il rilascio di parecchi titoli interessanti nell'ultimo periodo, tra cui l'avventura tripla-A di Middle Earth: Shadow of Mordor di Monolith.

[Vulkan 1.0 \(https://www.khronos.org/news/press/khronos-releases-vulkan-1-0-specification\)](https://www.khronos.org/news/press/khronos-releases-vulkan-1-0-specification) sarà lo step tecnologico tanto atteso non solo per recuperare terreno sull'avversario Windows, ma anche per offrire agli sviluppatori strumenti comparabili alle prossime DirectX 12, con un livello di programmazione più a basso livello necessario per sfruttare le moderne capacità delle GPU NVIDIA AMD e NVIDIA.

Proprio i due produttori nelle ultime ore hanno rilasciato dei commenti a riguardo, comunicando quelli che saranno i prossimi passi in termini di "supporto".

AMD, che ha dato lo spunto ad entrambe le nuove API con Mantle, sarà in grado di rilasciare prossimamente un driver abilitato Vulkan 1.0, per consentire l'avvio dei programmi e videogiochi compatibili con le API di nuova generazione su hardware AMD sotto i sistemi operativi Windows e Linux, ma anche Android.



NVIDIA, in qualità di promotore attivo del consorzio Khronos che ha dato vita alle nuove API, non cederà il passo al concorrente AMD, garantendo non solo il supporto multi-piattaforma ma anche offrendo un dimostrativo tecnologico pronto con il puzzle-game The Talos Principle.

Grazie all'interesse attivo nelle nuove API da parte dei produttori, la totalità dei giocatori sarà coperta per il futuro, con la compatibilità hardware garantita per le GPU AMD GCN, NVIDIA Kepler (GTX 600/700) e Maxwell (GTX 750/750Ti e serie 900).

Non ci resta che attendere le prime interessanti pubblicazioni per un confronto diretto con le DirectX 12, per le quali non si prospetta un cammino facile come nei passati anni, grazie all'interesse diretto di Valve, AMD, NVIDIA e l'attenzione da parte di Apple, che sicuramente non può disdegnare una prospettiva di facile espansione nel vasto e crescente mercato legato ai videogiochi.