

OpenGL®

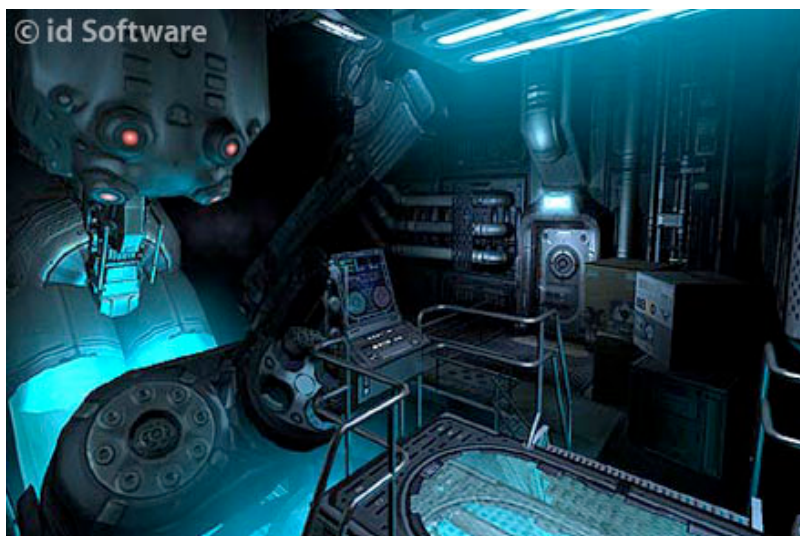
OpenGL

Grand spectacle

Utilisé par des poids lourds de la création comme le logiciel Maya d'Alias/Wavefront et par des jeux tels que [Doom 3](#) d'id Software, OpenGL permet le développement d'applications graphiques 3D de haut vol. Grâce à une architecture avancée qui fait littéralement exploser les performances d'OpenGL, Mac OS X s'impose désormais comme la plate-forme de référence sur ordinateur personnel pour la création de jeux en 3D et d'effets spéciaux hallucinants.

Pour les développeurs

Développez des jeux et des applications graphiques en 3D avec l'aide d'[Apple Developer Connection](#).



Effets très spéciaux

En plus, OpenGL permet à des technologies aussi séduisantes que [Core Image](#), [Core Video](#), [Exposé](#), [Changement rapide d'utilisateur](#) et [Dashboard](#) d'exploiter votre carte vidéo haut de gamme pour accélérer les effets à l'écran. En fait, sans OpenGL, une grande partie des graphismes évolués qui vous semblent aujourd'hui aller de soi sur Mac OS X seraient tout simplement impossibles.

Une technologie modèle

Maintenant, allez-y, éclatez-vous avec [World of Warcraft](#) et des tonnes d'autres [jeux](#) disponibles sur Mac OS X, grâce à OpenGL. Par exemple avec le jeu d'échecs livré en standard avec Tiger. Ou avec des widgets pour la nouvelle interface utilisateur Dashboard, aussi spectaculaires que les titres 3D du moment !



[Accueil](#) > [Mac OS X](#) > [Caractéristiques](#) > OpenGL