



Во вчерашнем пресс-релизе AMD раскрыла свои планы насчёт поддержки физических вычислений в играх силами своих видеокарт. Для начала необходимо вспомнить, что активные войны за “физику” начались с покупки небольшой фирмы-разработчика Ageia, чей физический движок приглянулся NVIDIA. После этого количество игр, в том числе и AAA класса с поддержкой данной технологии, увеличилось, а так как видеокарты NVIDIA GeForce стали поддерживать ускорение физических эффектов аппаратно, технология медленно, но верно пошла в массы.

ATI ещё давно разработала свой физический движок, который в дальнейшем практически не получил никакого развития. Ещё позднее, уже под крылом AMD, появились и новые демки по обработке физических эффектов видеопроцессорами серии Radeon HD. AMD также говорила об эффектах ускорения физики совместно с Havok, который до этого был приобретён для своих нужд Intel.

Между тем, время шло, NVIDIA PhysX всё больше набирал обороты, а у AMD до сих пор нет адекватного ответа. PhysX является эксклюзивной разработкой, а потому использовать его невозможно, хотя ранее и ходили слухи о возможных договоренностях AMD и NVIDIA на этот счёт, но договориться, по-видимому, всё таки не получилось. Требования, напротив, лишь ужесточались. Так, совсем недавно, появилась информация о том, что NVIDIA явно настроены против использования PhysX в системе, в которой, помимо GeForce, будет установлена и видеокарта конкурента.

В новом пресс-релизе AMD отмечает, что, в отличие от своего конкурента, она не хочет “душить” и разделять различных разработчиков ПО. Поэтому было подписано соглашение с фирмой Pixelux Entertainment, чьи разработки и идеология как раз подходят AMD. В Pixelux также довольны этим союзом, так как, по их словам, стратегия AMD не противоречит и их основной цели – развитию технологий, которые способны работать на множестве различных ПК, не привязанных к конкретным платформам. Базой станет Digital Molecular Matter, более известный как DMM. Это эксклюзивный физический движок Pixelux, чья новая версия, по заверениям разработчиков, может быть лицензирована кем угодно, кроме того, она будет проще интегрироваться в другие физические системы. Новая версия физического движка будет ориентирована на устройства, которые поддерживают OpenCL и DirectX 11. При этом AMD отмечает, что данная технология может использоваться и на различных игровых приставках, и тем более на новых видеокартах Radeon HD 5800, чья вычислительная мощь неоспорима. Словом, вполне вероятно, что если на этот раз дело будет действительно доведено до конца, то платный NVIDIA PhysX с различными ограничениями может остаться не у дел.

## AMD делает ставку на открытый физический движок

Автор: [www.overclockers.ru](http://www.overclockers.ru)

---

Источник: [www.overclockers.ru](http://www.overclockers.ru)