

Nvidia Tegra abbraccia l'open source

- Ultima modifica: Lunedì, 01 Ottobre 2012 10:13

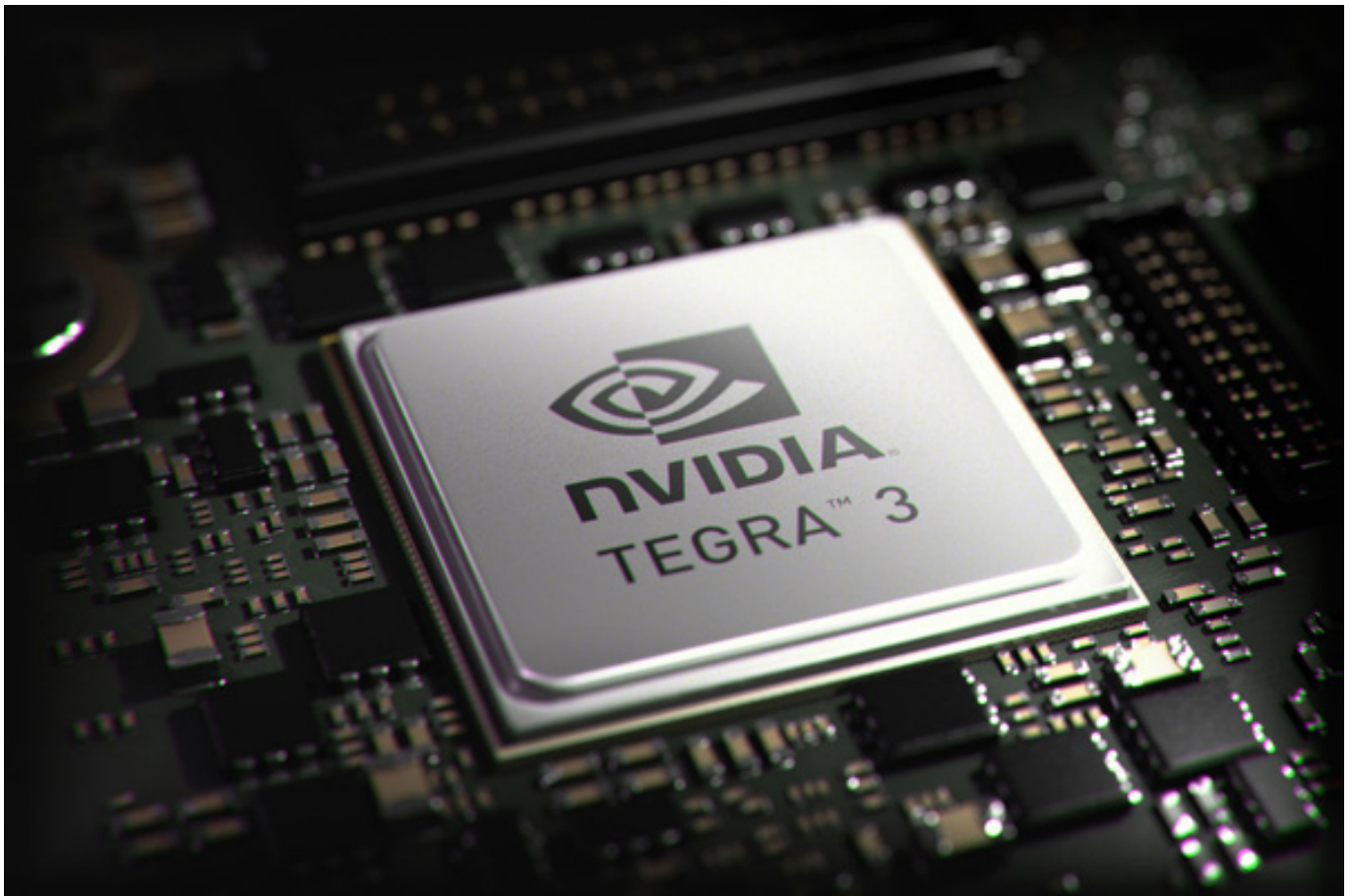
Pubblicato: Lunedì, 01 Ottobre 2012 10:13

Scritto da Alessandro Crea



Dopo aver ripreso più alacramente lo sviluppo dei driver per sistemi operativi Linux, Nvidia ha annunciato di voler collaborare maggiormente con gli sviluppatori open source per i suoi SoC Tegra 3. Inizialmente sarà rilasciata la documentazione per quanto riguarda il motore grafico 2D, ma presto potrebbe seguire quella relativa al 3D.

Forse Linus Torvalds si è lamentato troppo presto quando [lo scorso mese di giugno](#) esprime il suo dissenso e la sua rabbia nei confronti di Nvidia, l'azienda californiana rea di non fornire un supporto decente per le proprie piattaforme in abbinamento al sistema operativo open source Linux, soprattutto per la [tecnologia di switching Optimus](#). Già qualche settimana fa infatti il Green Team aveva annunciato di essere molto vicino alla soluzione del problema e che i primi driver sarebbero arrivati presto.



Pochi giorni fa, Nvidia ha rilasciato un secondo annuncio, che sicuramente spiazzerà ancor di

Nvidia Tegra abbraccia l'open source

- Ultima modifica: Lunedì, 01 Ottobre 2012 10:13

Pubblicato: Lunedì, 01 Ottobre 2012 10:13

Scritto da Alessandro Crea

più il mondo open source, forse a volte eccessivamente pieno di preconcetti e pregiudizi nei riguardi delle grandi aziende. Nvidia infatti ha annunciato di voler rilasciare la **documentazione** che dovrebbe consentire agli sviluppatori indipendenti di **lavorare con la piattaforma Tegra 3**, composta come sappiamo da processori ARM based e da sottosistemi grafici multicore proprietari. Tegra 3 è diffusissima in ambito Android, sia per quanto riguarda gli smartphone che i tablet e presto ci saranno anche dei nuovi device con Windows RT che avranno come SoC il prodotto Nvidia.

Le intenzioni del chipmaker californiano dunque al momento sono quelle di rilasciare la documentazione inerente al **motore grafico 2D**, ma ci sono molte possibilità che a questa segua prima o poi quella riguardante invece la **grafica tridimensionale**. Non è però la prima volta che Nvidia coopera col mondo Open Source. Già all'inizio del 2012 infatti l'azienda di Santa Clara aveva collaborato con due sviluppatori per il progetto Nouveau e tutt'ora sta fornendo supporto per la sua architettura GK110, conosciuta anche col nome di Tesla K20, non ancora ufficialmente rilasciata sul mercato, ma il cui supporto hardware appunto è in fase di aggiunta al kernel Linux.

Al momento siamo ancora allo stadio iniziale e non si può dire solo in base a queste iniziative che Nvidia abbia abbracciato il mondo dell'open source in toto, del resto un'azienda esiste per produrre un fatturato ed ha quindi una mission commerciale ben diversa dagli intenti del mondo open, ma ciò non toglie che è necessario ormai ammettere che anche le aziende tradizionali sono interessate quanto meno a collaborare con esso, non fosse altro che per estendere la propria piattaforma di riferimento e conquistare così nuovi mercati. Se dunque Nvidia darà seguito alle proprie promesse dovrebbe essere più facile effettuare il porting di altri sistemi operativi, incluse le distribuzioni di Linux, per utilizzarle sui device ultramobili.

Via: [HotHardware](#)