



ニュースリリース

OpenGL ARB、クロノス・グループに OpenGL の仕様管理を移行

単一組織によるロードマップの相乗効果と緊密な協力関係により、複数プラットフォーム上で先進的な 3D グラフィックスを実現する OpenGL ファミリー標準の採用を加速

2006 年 7 月 31 日(米国時間) - オープンで、ロイヤリティ無料の業界標準 API 仕様策定と開発の支援を行う The Khronos™ Group (以下: クロノス・グループ)は、OpenGL の管理団体である OpenGL® ARB(Architecture Review Board)が、クロノス・グループに OpenGL API 標準の管理の移行を議決したと発表しました。これを受けて、クロノス・グループは ARB 会員企業の参画により 100 社以上となったクロノス会員企業各社が、広範囲にわたるプラットフォームで動作するダイナミックメディア向けのオープンな業界標準策定に関与する、OpenGL ワーキンググループの設立を決めました。OpenGL のすべてがクロノス・グループに移行されるのは、2006 年第 3 四半期を予定しており、それまで移行に関する情報は www.opengl.org 及び www.khronos.org で公開されます。

OpenGL ARB とクロノス・グループは、OpenGL、OpenGL ES、OpenML、COLLADA 及び OpenGL SC 各標準の一貫性を維持するために、永年にわたり協力関係を築いてきました。今回の移行により、OpenGL 標準に関するすべての活動はクロノス・グループの下で完全に統合されます。OpenGL は、スーパーコンピュータから携帯電話に至るプラットフォーム及びオペレーティングシステム(OS)に先進の 3D グラフィックスを提供する、一貫した標準基盤を確立することになります。多くのプロジェクトを抱えるクロノス・グループでは、ワーキンググループ同士の相乗効果による建設的なバランスを維持する一方で、ワーキンググループがそれぞれのターゲット市場のニーズに応えるため、固有の意思決定ができるようになっています。

今回の決定について、ARB の議長を務めるジョン・リーチ氏はこうコメントしています。「OpenGL API と ARB メンバーシップは、3D グラフィックスの用途がハイエンドワークステーションやシミュレータから、PC 及びモバイルラップトップに移行したここ数年のグラフィックス業界の変化の影響を認識しています。これはアップルや ATI、NVIDIA といったコンシューマ市場に製品を提供する企業の影響が大きいと考えられます。現在、3D アクセラレーションは携帯電話に移行しつつあり、その分野ではクロノス・グループが組込みシステム向けに策定した OpenGL のサブセットである OpenGL ES が採用されています。私たちは、OpenGL の将来が確実なものとなるために、クロノス・グループに OpenGL の移管を決定しました。」

今回の移行により、クロノス・グループは先進のプログラム機能をサポートする一方で、複数のプラットフォーム間の違いを最小限にするアーキテクチャ発展を加速するため、OpenGL、OpenGL ES、OpenGL SC 及び COLLADA すべてのロードマップ戦略に関与します。COLLADA は、OpenGL 及び OpenGL ES 向けのオーサリングプラットフォームとしてより強力に関与するほか、クロノスは増加するクロスプラットフォーム EGL 標準における作業が可能となり、おそらく最終的には GLX/WGL/AGL プラットフォーム固有のバリエーションを置き換えると思われる。

Khronos Group 発表プレスリリースの抄訳です。

ATI テクノロジー社エンジニアリング担当バイス・プレジデントのロバート・フェルドスタイン氏はこうコメントしています。「永年、クロノス・グループ及び OpenGL ARB のプロモータ会員として、ATI 社は OpenGL 及びそのワーキンググループのクロノス・グループへの移行を強力に支援します。OpenGL、OpenGL ES、OpenVG 及びその他のクロノスが策定する標準にかかわるコミュニティは、より直接的に協力できることを歓迎しています。我々は、OpenGL がすべてのプラットフォームに対して先進のグラフィックス処理実現に焦点をあてた、一貫した API ファミリーとして発展し続けることを期待しています。」

今回の移行により、クロノスは OpenGL 関連の SDK 及びドキュメント作成に関与できるようになります。たとえば、OpenGL エクステンション・レジストリは、さまざまなリソースをソフトウェアデベロッパに提供するため、すべてのクロノス API 向けレジストリ・データベースに追加されます。

クロノス・グループのプレジデントで、NVIDIA 社組込みコンテンツ担当バイス・プレジデントであるニール・トレベットはこうコメントしています。「この移行によって、OpenGL はあらゆる市場向けの先進 3D グラフィックス基盤としてあるべき位置に落ち着くことになり、ARB の OpenGL アーキテクトの優れた能力と OpenGL ES に対する市場の熱狂的な支援の組み合わせが実現します。NVIDIA 社も OpenGL の発展に向けた今後のステップを強力に支援し、OpenGL、OpenGL ES 及び COLLADA の統合されたロードマップによる恩恵が、デスクトップ及びモバイル業界にもたらされることを期待しています。」

7月31日から8月4日まで、米ボストン・コンベンションセンターで開催される SIGGRAPH 2006 に、クロノス・グループは出展します(ブース番号: 611)。同ブースでは会員企業各社による各 API を搭載した最新の機器展示とデモンストレーションを行います。また、クロノスは下記の各セッションを行います。詳細情報は、クロノス・グループの Web サイトでご覧いただけます。

http://www.khronos.org/news/events/detail/siggraph_2006

8月2日(水)、会場: 206A

10:00 – 15:30 Tech Talk: OpenGL ES, OpenVG & OpenKODE

16:00 – 18:00 OpenGL BOF

18:00 – 20:00 COLLADA BOF & Social Event

8月3日(木)、会場: 251

10:00 – 12:00 OpenGL ES BOF

12:00 – 14:00 Tech Talk: COLLADA

###

Khronos Group について

The Khronos™ Group は、会員企業の会費によって運営されるコンソーシアムで、さまざまなプラットフォームやデバイス上で、ダイナミックなメディア・オーサリング/プレーバックを可能とする、ハードウェア/ソフトウェア製品市場の成長のため、OpenKODE™、OpenGL® ES、OpenMAX™、OpenVG™、OpenSL ES™、OpenML™、COLLADA™といった、オープンでロイヤリティ無料の業界標準 API 開発の支援を行っています。会員企業数は100社(2006年2月現在)。会員企業は Khronos API 仕様開発に参画できるほか、一般公開前のさまざまな段階での投票、仕様ドラフトや順応テスト向けのアーリーアクセスを通して、最先端 3D グラフィックス・プラットフォーム

Khronos Group 発表プレスリリースの抄訳です。

やアプリケーションの提供を推進可能です。最新情報は Web サイトで公開されています(www.khronos.org)。

Khronos, OpenKODE, OpenVG, OpenMAX and OpenSL ES are trademarks of the Khronos Group Inc. COLLADA is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. used by permission by Khronos. OpenGL and OpenML are registered trademarks and the OpenGL ES logo is a trademark of Silicon Graphics Inc. used by permission by Khronos. All other product names, trademarks, and/or company names are used solely for identification and belong to their respective owners.

メディアの方のお問合せ先

ミアキス・アソシエイツ 河西

TEL: 0422-47-5319 (SIGGRAPH 会期中: +1-310-728-9206)

Email: kasai@miacis.com

ユーザ・読者の方のお問合せ先

The Khronos Group

Email: info@khronos.org

www.khronos.org