



ニュースリリース

Khronos Group、モバイル・組み込み機器向けオーディオ処理 API 「OpenSL ES 1.0」を発表 豊富なオーディオ機能があらゆるプラットフォーム/OS 上で使用でき、オーディオ機能の拡張が可能

2009年3月25日(米国時間3月24日)、オープンでロイヤリティ無料の業界標準 API 仕様の策定と、開発の支援を行う Khronos™ Group (クロノス・グループ、以下: クロノス)は、モバイル/組み込み機器上で、高性能・低レイテンシーオーディオ機能を実現する、ロイヤリティフリーでクロスプラットフォーム対応の C 言語 API 「OpenSL ES™ 1.0」を発表しました。OpenSL ES は、あらゆるプラットフォームや OS 上でハードウェア/ソフトウェア・オーディオの開発を簡素化し、アプリケーションデベロッパに幅広いオーディオ機能のポータブル化を可能とするものです。OpenSL ES 1.0 は、発表と同時にダウンロード入手が可能で、インプレメンター及びデベロッパは無料で使用することができます。詳細およびダウンロードは <http://www.khronos.org/opensles/> をご覧ください。コンフォーマンテストを含む OpenSL ES アドプタープログラムは、2009年4月に開始する予定です。

オーディオ API はかなり混在する領域で、デベロッパは異なるプラットフォーム上で異なるコードを要求する単純なオーディオを動作させるだけでも、独自またはプラットフォームに固有の API 上で、オーディオコードを常にポーティングすることを強いられています。OpenSL ES は、OpenAL のような API または専用にデザインされた ALSA とは異なる、ネイティブプラットフォームのオーディオ機能に対する標準化と、クロスプラットフォーム対応を可能とすることで、API 領域の問題を解決します。OpenSL ES は、あらゆる機器や OS 上で MIDI プレーバックや 3D オーディオといった標準的なものから、先進的な機能へのアクセスを定義するとともに、急成長するオーディオ機能を活用するためにデベロッパによって拡張可能です。OpenSL ES は、JSR 135 や JSR 234 といった高レベル API のオーディオ領域を実行するための、ポータブル機能も提供します。

ST-Ericsson の CTO を務める Jorgen Lantto はこうコメントしています。「私たちは、クロノスのグラフィックス API が先進のビデオ/イメージングをリードしたのと同じ効果を、OpenSL ES が組み込み機器向けオーディオの進化にもたらすことを期待しています。OpenSL ES は、ゲームデベロッパ及びユーザ向けのハンドヘルド製品市場を切り開き、モバイル機器に広範囲でよりリッチなゲーム体験をもたらすでしょう。」

ZiiLABS のマーケティングディレクターを務める Tim Lewis 氏はこうコメントしています。「私たちはクロノスの創立メンバーの一社として、メディア API 開発に関わってきたので、デベロッパにとってオープンな API の重要性をよく理解しています。OpenSL ES は組み込み機器市場における、さまざま閉鎖的なオーディオ開発ライブラリを合理化するために、クロスプラットフォームの基盤を提供します。これにより、デベロッパはオーディオアプリケーションやアクセラレータ向け市場の確立に、安定した業界標準 API を使用することができます。」

OpenSL ES について

OpenSL ES は、アプリケーションデベロッパが、デバイスがプラットフォームごとに分けられても、先進のオーディオ

機能を完全にコントロールでき、多くのハードウェアアクセラレータ及びソフトウェアベースのオーディオソリューション上で、アプリケーションの動作をサポートするオーディオ API です。OpenSL ES は幅広いオーディオ機能へのアクセスを提供するために、オーディオ業界を長年にわたりリードする専門家によって策定されました。

- PCM やエンコードしたコンテンツのプレーバック、MIDI 着信音、UI サウンド、コンテンツメタデータの抽出。
- ボリューム、レート、ピッチといった一般的なオーディオ機能管理、イコライザ、低音ブースト、反響のプリセット、ステレオ拡張といったミュージックプレーヤー効果、ドップラー、周囲の反響、仮想化といった先進の 3D 効果。
- SP-MIDI を含む先進 MIDI、モバイル DLS、モバイル XMF、MIDI メッセージ、3D サウンドソースとして MIDI エンジン出力を使用する機能。
- 3D サウンドソースのグループ化を含む完全な 3D ポジショナルオーディオ。
- PCM 及びマイクロフォンやライン・イン・ジャックによる非 PCM フォーマットのオーディオレコーディング。
- LED 及びバイブレータ管理、3D マクロスコピック管理、オーディオ録音向けのオプションサポート。

オーディオ機能が広範囲にわたるため、OpenSL ES はデベロッパがデバイス上で単一または複数のプロファイルの実行により、アプリケーションのポータビリティを保持する一方で、特定のデバイスが求める機能を選択できる、3 つの重複するプロファイルを定義しています。

- 電話プロファイルは、プレーバック管理、ボリューム管理、サウンドの優先順位付け及び MIDI をはじめ、複数の同時出力に直接サウンドを出力する機能です。
- 音楽プロファイルは、バランス及びパン管理、サウンドの優先順位付け、仮想化、プリセット反響やイコライザ管理といったオーディオ効果を行います。
- ゲームプロファイルは、バッファキュー、ピッチ及びプレーバックレート管理、周囲の反響や、洗練されたモバイルアプリケーションの 3D グラフィックス向けに OpenGL ES の使用を補助する、複数の部分的オーディオ管理を行います。

###

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、OpenGL®、OpenGL ES、OpenKODE™、OpenMAX™、OpenVG™、OpenSL ES™、OpenML™、COLLADA™、OpenCL 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. OpenCL is a trademark of Apple 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 Group 発表ニュースリリースの抄訳

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 (GDC 会期中)

TEL: 81422-47-5319 Email: kasai@miacis.com

ユーザ・読者の方のお問合せ先

クロノス・グループ 日本事務所

Email: khronos@miacis.com www.khronos.org www.khronos.jp