



ニュースリリース

Khronos Group、OpenWF 1.0 を発表

加速化されたウィンドウイング・システム向けコンポジション及びディスプレイ階層化機能や、OpenGL ES、OpenMAX、及びOpenVG等、Khronos各APIとの統合をもたらす

2009年11月10日(米国時間11月9日)、ビジュアル・コンピューティングのオーサリング、普及、及び活用を目的として、100社以上の会員企業が参加しているコンソーシアム「The Khronos™ Group」(クロノス・グループ、以下: クロノス、www.khronos.org)は、OpenWF™ 1.0 を発表しました。OpenWF は、普及の一途を辿っているモバイル及び組込み機器にウィンドウイング・システムを構築し、表示制御機能を提供するためのオペレーティング・システム(OS)に依存しない、クロスプラットフォーム対応の基盤を確立します。

OpenWF は、ウィンドウイング・システムに新しい段階のポータビリティ、加速性、及び抽象化を可能にするだけでなく、クロノスの各アプリケーション API と密接に統合することで、新たな機能と特長を提供します。OpenWF は、高速でポータブルな3D グラフィックス向け OpenGL® ES、ベクター・グラフィックスのアクセラレーション向け OpenVG™、及びマルチメディア向け OpenMAX™等、各種 API を使用して生成された最先端グラフィックス及びマルチメディア・コンテンツ用ディスプレイへの基本としての役割を果たします。

OpenWF には、コンテンツの構成とディスプレイ機器の構成用に、ふたつの補完し合う独立したローレベル API である OpenWF Composition と OpenWF Display があります。OpenWF Display が、画面属性を操作するディスプレイ制御機器へのポータブルなアクセスを可能にする一方で、OpenWF Composition は、アプリケーション・コンテンツの階層化とシステム全体にわたる、コンポジションを可能にします。個別のプラットフォームの要求に従って、このふたつの API を同時に又は個別に使用することができます。

OpenWF は、ウィンドウイング・システム内でアプリケーション・コンテンツを表示するための、高度に最適化されたメカニズムを実現しています。冗長なメモリアクセスをなくすことで、消費されるメモリのバンド幅を半分以上に低減できるため電力を大幅に節約することができます。OpenWF の機能や特長の詳細については、<http://www.khronos.org/openwf> をご参照ください。

OpenWF 発表に対する各社のコメント

「ARM は、複数のオペレーティング・システムにわたって OpenWF を広範囲に採用することを楽しみにしております。標準のプラットフォーム共通コンポジション・ディスプレイ API は、ARM のパートナーに恩恵を与えるだけでなく高効率ビデオ及びグラフィックス機能を広範囲にわたるパートナーの製品にスピーディーに導入できる機会を提供します」と ARM 社メディア処理事業部マーケティング担当ディレクターの Ian Smythe は語っています。

「OpenWF は、一連のクロノス規格の中でも価値ある拡張の一つです。これらの規格は、低電力ハードウェア加速アーキテクチャのモバイル機器への統合を単純化することで、モバイル機器のユーザ体験の質を大幅に向上させる上で重要な役割を果たしています」とBroadcom 社バイスプレジデント兼モバイルメディア担当ゼネラル・マネージャの Mark Casey はコメントしています。

「ユーザー・インタフェースが低速の場合、機器の中にどんな CPU 又は GPU が使用されようと誰も気にしません。システム・ソフトウェアは、中味が何だろうとそれを最大限に活用する必要があります。私たちは既に、このテーマに長い間取り組んできました。我々は OpenWF が重要なインタフェースを標準化することに大きな期待を寄せています」と drawElements 社 CTO の Petri Kero は語っています。

「OpenWF は、ノキアにとって、我々が多岐にわたるハードウェア・プラットフォームを迅速かつ最大限に活用することを可能にする一つの重要な技術です」とノキア社グラフィックス・テクノロジー・アーキテクトの Robert Palmer は述べています。

「OpenWF は、リッチメディア・コンテンツの配信パイプラインに重大なミッシングリンクを提供します。これは各種メディア源をディスプレイと結合する業界が独自に開発した方法を排除し、ハードウェアの迅速な製品化と有効活用を実現しています」とSymbio 社プラットフォーム事業担当ディレクタの Jarkko Kemppainen はコメントしています。

クロノス・グループのプレジデントを務める Neil Trevett は次のように語っています。「OpenWF は、アプリケーション開発のためにクロノスの各種モバイル API を補完するオペレーティング・システム・ベンダーが使用するシステムレベルの API です。OpenWF は、低コストのハードウェアで加速化された 2D コンポジションを可能にし、3D 専用 GPU を使用した OpenGL ES ベースのコンポジションに代わる一つの方法を提供しています。OpenWF は、プラットフォーム・インテグレータにクロノス・エコシステム内でユーザー・インタフェース、価格、及び機能について多岐にわたる選択肢を提供します」。

OpenWF の主な特長:

OpenWF Composition:

- 低電力ハードウェアで導入可能な階層化された 2D コンポジション機能を提供
- アプリケーション・コンテンツのシステム全体にわたるコンポジションが可能
- アルファブレンディング、マスキング、サイズ変更、回転、ミラーリングを含む
- ローエンドのハードウェアからハイエンドの GPU に至るまでスケーラブルなアクセラレーションを定義
- 低電力向けの字幕付き長時間ビデオ再生等のユースケースを最適化

OpenWF Display:

- 表示機器を制御するためのウィンドウイングのシステムレベル・インタフェースを定義
- 内蔵及び外部ディスプレイのモード設定にコンフィグレーション制御を提供
- ディスカバリ、電力、解像度、回転、及びパイプライン制御を含む
- HDMI、DVI、S-Video、組み込み LCD パネル、及び旧式のディスプレイ・アダプタを含む複数のインタフェースをサポート

Khronos Group について

The Khronos™ Group (代表: Neil Trevett, www.khronos.org) は、さまざまなプラットフォームや製品機器上で並列コンピューティング、グラフィックス、及びダイナミックメディアのオーサリング/アクセラレーションを可能とする、オープンな業界標準策定を行う業界コンソーシアムです。クロノスは OpenGL®、OpenGL ES™、OpenKODE™、OpenMAX™、OpenVG™、OpenSL ES™、OpenML™、COLLADA™、OpenCL™、OpenWF™といった、オープンでロイヤリティ無料の業界標準 API の仕様策定を行っています。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。

Khronos, OpenKODE, OpenVG, OpenMAX, OpenSL ES and OpenWF 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. 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 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