



ニュースリリース

Khronos Group、OpenGL 3.2 を発表

12 ヶ月で 3 回目のバージョンアップ

2009 年 8 月 4 日(米国時間 8 月 3 日) - 米ニューオーリンズ、SIGGRAPH 2009 - 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、3D グラフィックス向けクロスプラットフォームに対応した、ロイヤリティ無料の API「OpenGL®」の最新バージョン OpenGL 3.2 を発表しました。今回の発表は、2008 年 8 月に OpenGL 3 の発表以来、12 ヶ月で 3 回目のバージョンアップです。これは、さまざまな OS やプラットフォーム上で、グラフィックス・デベロッパーが最先端の GPU 機能に容易にアクセスできるよう、OpenGL が進化し続けることを示しています。OpenGL 3.2 のダウンロードは下記 URL で可能です (<http://www.opengl.org/registry>)。

OpenGL 3.2 は、性能向上のための機能追加、描画品質の向上、ジオメトリ演算の高速化、Direct3D アプリケーションの容易な移植性に対応しました。さらに、OpenGL 及び OpenCL, OpenGL ES, WebGL といった、クロノスが策定する API において、多くのアプリケーションはじめ市場、製品群を拡張する強力なグラフィックス開発とコンピューティング・エコシステムの創造に、相乗効果をもたらします。

クロノスの OpenGL ARB (Architecture Review Board) ワーキンググループは、今回 OpenGL シェーディング・ランゲージの最新バージョンとなる GLSL 1.5 と、新しいアプリケーション向けのコア・プロファイルまたは既存のワークステーション・アプリケーション向けの、従来の OpenGL とのバックワード・コンパチビリティを提供する、コンパチビリティ・プロファイルのどちらかを、デベロッパが選択できるように、OpenGL 3.2 内に二つのプロファイルを定義しました。

OpenGL 3.2 は、さまざまな最新の GPU 上で稼動するようデザインされ、アプリケーション・デベロッパに次のような多くの恩恵をもたらします。

- CPU と GPU 間で共有されたリソースを待つアイドルリングを避けるために、バーテックス・アレイ及びフェンス・リンク・オブジェクトのパフォーマンスを向上。
- OpenGL コア内のジオメトリ・シェーダーを含む、パイプライン・プログラマビリティの改善。
- シェーダーのテクスチャ・サンプルへのダイレクト処理により、プーストしたキューブマップの描画品質や、マルチサンプリング・レンダリングへの、より柔軟な対応が可能。

さらに、クロノスは OpenGL 経由でアクセスする最新の GPU が搭載した、最先端グラフィックス機能の活用を可能とする 5 つの新 ARB エクステンションを定義しました。これらのエクステンションは将来その機能が評価され、幅広く採用されたとき、OpenGL の将来バージョンのコアとして搭載される予定です。

Khronos Group 発表ニュースリリースの抄訳

今回の発表について、Jon Peddie Research 代表の Dr. Jon Peddie はこうコメントしています。「クロノスは OpenGL ARB に真の活動の場を提供しています。ARB は、グラフィックス革新のためのプラットフォームに、OpenGL を完全に活用できるようにするばかりでなく、関連する業界標準を一貫して開発することで OpenGL の長所を活用できるという相乗効果を生み出しています。OpenGL は、モバイル・グラフィックス向けのリッチなグラフィックスの基盤であり、それは Web でもそうなりつつあります。」

AMD 社プロフェッショナル・グラフィックス部門担当シニア・ディレクターの Janet Matsuda 氏はこうコメントしています。「AMD は OpenGL API のバージョンアップに参与できる OpenGL ARB に参加していることを、とてもうれしく思います。過去 12 ヶ月で 3 度のバージョンアップが行われたことは、驚くべき実績です。」

OpenGL ARB のチェアで、NVIDIA 社エンジニアリング・マネージャの Barthold Lichtenbelt は、こうコメントしています。「NVIDIA は、OpenGL の迅速な改良と採用に向けたあらゆる支援を行っています。今回、OpenGL 3.2 の仕様発表と同時にベータ版ドライバがリリースできたことを、とてもうれしく思います。OpenGL ARB は、OpenGL コードへの投資や作業を保護しながら、最高水準のグラフィックス機能提供を約束します。私たちは、デベロッパのフィードバックを注意深く聞くと共に、業界の要求に合致するために、OpenGL の迅速な進化に取り組み続けます。」

クロノスのプレジデントで、NVIDIA 社バイス・プレジデントの Neil Trevett はこうコメントしています。「私たちの OpenGL 3 の戦略は、発展的な更新を続けることで、OpenGL に革新的な変化をもたらすことです。OpenGL 3.0 は、OpenGL がさまざまな市場の要求に応えることのできるメカニズムを設定しました。OpenGL 3.1 は、API を整備するために、新たな機能を追加しながら、そのメカニズムを活用しました。今回、私たちは従来の OpenGL デベロッパをはじめ、新たなデベロッパ双方の要求に応えるために、最先端の GPU 機能を十二分に活用できる OpenGL 3.2 を発表しました。」

OpenGL について

OpenGL® は、デスクトップ 2D/3D グラフィックスに業界内でもっとも幅広く採用されている API で、ウィンドウ・システム、OS に依存することなく、またネットワーク・トランスペアレントであり、さまざまなプラットフォーム向けアプリケーションの開発に貢献します。OpenGL は、PC ソフトウェア、ワークステーション、スーパーコンピューティング・ハードウェアのデベロッパが、CAD、コンテンツ制作、エネルギー、エンターテインメント、ゲーム開発、製造、医療およびバーチャルリアリティといった市場向けに高性能グラフィックス・ソフトウェア・アプリケーションの制作を可能とします。

###

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 Group 発表ニュースリリースの抄訳

Khronos, OpenKODE, OpenVG, OpenMAX and OpenGL 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. 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