

新闻稿

更多信息:

Jonathan Hirshon, Principal, Horizon PR | jh@horizonpr.com | 电话: +1 (415) 952-3001

Khronos 3D图像、异构计算和API交互操作新标准和活动系列新闻稿

网页、3D和OpenCL开发者将从最新的Khronos开放、免版权行业标准更新中获益

2014年3月19日 – 旧金山, 游戏开发者大会 – **The Khronos™ Group** 在今天的记者会上宣布了一系列关于各种开放、免版权行业标准的重要更新信息, 在各种平台和设备上实现并行计算、图像、视觉、传感处理和动态媒体的编辑和加速:

- OpenGL® ES 3.1 规范发布 - 移动和嵌入式图像的下次跳跃
- WebCL™ 1.0 规范发布 - 基于浏览器的异构计算加速
- SYCL™ 1.2 预测版规范发布 - 为OpenCL实现高水平C++工具
- OpenCL™ 2.0 采用者计划发布 - 带动OpenCL 2.0 一致性
- EGL™ 1.5 规范发布 - 安全和综合API渲染的重要粘合剂

我们邀请注册媒体参加Khronos记者招待会, 届时Khronos将提供独家OpenGL ES 3.1展示, 以及来自工作组主席、DFC Intelligence客座分析师David Cole和来自Jon Peddie研究公司的Jon Peddie的演讲介绍。

记者会将在今天举办, 3月19日周三上午10点, 地点在Moscone中心Khronos会议室 (South Mezzanine层262号房间)。活动前咖啡茶歇在#270房间从上午9:30开始。RSVP请联系: jh@horizonpr.com。

“关于WebCL、SYCL、OpenGL ES 3.0和EGL的最新发布反应了开发者对开放的行业标准需求的不断增长, 以满足他们对跨平台部署和创新的需求”**Khronos Group**主席兼NVIDIA移动生态系统副总裁Neil Trevett讲到, “Khronos是创建和带动基础层API的理想平台, 将软件与芯片相连接, 最终让数十亿用户可以在各种主流设备上体验新水平的现实主义和互动”。

“随着PC游戏被预测为最大领域, 今年DFC巨大地提高了我们对所有游戏平台的预测; 基于2013年高达2350亿美元的记录, 我们预计2017年将达到320亿美元。大部分的增长主要是由新兴技术所带动的, 也更好地使游戏开发者接触到更多的不同平台和设备的用户, ”**DFC Intelligence** 公司CEO兼首席分析师David Cole讲到, “特别是由于Khronos Group内部完成的开发工作, 一个单独的游戏可以现在即可以在PC上又可以在移动设备上玩, 着巨大地推动了收入潜力。”。

“**Khronos Group**已经将真正的动态带入标准流程。回到2000年, 移动行业刚刚起步, 而当时的市场潜力是显而易见的。当时我们意识到开发OpenGL ES的急迫, Khronos和一群来自业界巨头和小公司的人才共同完成了这些工作, ”**JPR Tiburon**公司总裁Jon Peddie讲到, “我们对Khronos一直以来的开发工作非常兴奋, 这将是移动和高端图像平台之间的界限模糊化。”。

GDC 2014 新闻稿汇总

全部完整新闻稿请浏览: <https://www.khronos.org/news/press>。

- **OpenGL ES 3.1** 规范: 在2014年3月17日发布了OpenGL ES 3.1规范, 为期待为当今移动和嵌入设备完成尖端图像技术的开发者带来了最令人渴望的桌面OpenGL 4.4功能。

“OpenGL ES 3.1 让开发者可以更好地在今天的设备上使用尖端图像技术, **OpenGL ES**工作组主席兼**ARM**图像研究部总监**Tom Olson**讲到。

- **WebCL 1.0** 规范: WebCL定义JavaScript绑定到OpenCL™ API, 让基于网页的应用可以利用多核CPU和GPU的计算资源。

“三星很高兴通过担任WebCL工作组主席, 协助Khronos创建了WebCL,”**WebCL**工作组主席兼三星美国研究部高级软件平台总监**Tasneem Brutch**讲到。

- **SYCL 1.2** 预测版规范: SYCL是一个免版权、跨平台的抽象层, 让应用和框架的开发可以建立在基础层概念、可兼容性和OpenCL™的效率之上, 同时可以更加便于使用并拥有C++灵活性。

“开发者曾要求在OpenCL使用C++, 以帮助他们快速高效地建立大型应用, 而很多有用的C++库需要接入到OpenCL。SYCL使这成为可能。”**Codeplay**公司CEO兼SYCL工作组主席**Andrew Richards**讲到。

- **OpenCL 2.0** 采用者计划: OpenCL 2采用者项目和一致性测试让Khronos会员可以保证跨厂商一致性, 以保护标准在整个市场中的完整性。预计第一个通过OpenCL 2.0一致性测试的执行将在2014年上半年出现。

“强大的一致性测试的推出对于开放标准至关重要, 因为它们将确保跨厂商的一致性, 并实现对标准的保护。”**OpenCL**工作组主席、**Khronos Group**主席兼**NVIDIA**移动生态系统副总裁**Neil Trevett**讲到。

- **EGL 1.5** 规范: EGL提供Khronos API和下层window系统之间的必要界面, 该新版本包括更强的渲染灵活性和安全性, 更好的OpenGL和OpenCL之间交互操作, 为多操作系统提供标准化支持, 包括安卓和64位平台。

“随着参与到不同原型平台中多个API间交互操作核心领域, EGL在Khronos生态系统中扮演越来越重要的角色。EGL 1.5在实现在各种平台上已经证实并迫切需要的功能方面迈出重要的一步, 包括安卓、X Windows和基于**Ubuntu**的系统,”三星电子高级软件工程师兼EGL工作组主席**Alon Or-bach**讲到。

GDC2014期间开发者活动

我们邀请旧金山游戏开发者大会的参观者参加Khronos API 开发者活动, 时间是3月19-20日, 地点在Khronos会议室 (South Mezzanine层262号房间)。活动现场空间有限, 请提前到场。具体活动日程及API信息请浏览: <http://bit.ly/gdc2014>”。

关于Khronos Group

Khronos Group是一个行业组织, 致力于创建开放标准以实现在各种平台和设备上并行计算、图形图像、视觉、传感处理和动态媒体的编程和加速。Khronos标准包括OpenGL®, OpenGL® ES, WebGL™, OpenCL™, SPIR™, WebCL™, OpenVX™, OpenMAX™, OpenVG™, OpenSL ES™, StreamInput™, COLLADA™ 和 glTF™。所有Khronos会员可以为Khronos规范的创建做出贡献, 并在公开发布前的每个阶段拥有投票权, 同时通过提前获得规范草本和符合性测试可以加速其高端媒体平台和应用程序的开发。更多信息, 欢迎浏览www.khronos.org。

###

Khronos, 开发者大学 (DevU) , StreamInput, SPIR, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, glTF, OpenGL ES 和OpenMAX是属于 Khronos Group Inc的商标。ASTC是属于ARM Holdings PLC的商标, OpenCL是属于Apple Inc.的商标, OpenGL是已注册商标、Silicon Graphics International在Khronos授权下可以使用OpenGL ES和OpenGL SC标识和商标。所有其他的产品名称、商标和/或公司名称仅用于识别使用, 并属于各自所有者。