



2018年2月27日

## プレスリリース

### クロノス、Vulkan アプリケーションの Apple プラットフォームへのポータビリティを実現する、オープンソースを発表

Valve、LunarG、The Brenwill Workshop は、クロノス・ポータビリティ・イニシアティブが macOS/iOS 向け Vulkan 1.0 ポータブルのサブセットを定義するオープンソース SDK と、ランタイム・ライブラリ発表のために、クロノスと協力

業界を代表するハードウェア/ソフトウェア企業から構成される、オープン・コンソーシアムの[クロノス・グループ](#)は(以下、クロノス)は、Vulkan® ワーキング・グループのポータビリティ・イニシアティブがクロノス会員の Valve、LunarG 及び The Brenwill Workshop と協力し、Vulkan アプリケーションの Apple プラットフォームへのポータビリティ実現に取り組んでいることを発表しました。Vulkan ポータビリティのリソースページは、macOS 上での Vulkan アプリケーションの開発、と macOS 並びに iOS プラットフォームへの展開を可能とする、無料かつオープンなソースと SDK、ランタイム・ライブラリにリンクされています。Valve はネイティブ OpenGL ドライバよりも極めて高性能を実現するために、macOS 上での Vulkan ツールを使用して Dota 2 の機能を拡張しています。macOS で Dota 2 をサポートする Vulkan は無料アップデート対応で公開される予定です。

Valve の Pierre-Loup Griffais 氏は、次のようにコメントしています。「私たちは、すでにネイティブ OpenGL バージョンよりも早く動作している Dota 2 を含む Mac 上での Vulkan ツールを使用して、相当量の制作を行っています。これらの作業はマルチプラットフォームをサポートするあらゆるデベロッパの開発作業の軽減と、ポータビリティコストの削減のために行われています」

クロノスの Vulkan ポータビリティ・イニシアティブは、Metal 並びに DirectX 12 ドライバ上でネイティブなパフォーマンス・レベルで動作できる、Vulkan 1.0 のユニバーサル・ポータブル・サブセットの改良と定義を行っています。本日発表したオープンソースは、The Brenwill Workshop の MoltenVK ライブラリで、これは macOS 並びに iOS 上で Metal のアンダーラインに Vulkan ポータブル・サブセット内のコールをトランスレートするものです。MoltenVK は、Vulkan シェーダをアンダーラインのネイティブ・コード・フォーマットにトランスレートするために、オープンソースの SPIRV-Cross クロス・コンパイラを使用します。MoltenVK は、無償で働いているか商用アプリケーションの出荷にロイヤリティが発生するすべてのデベロッパ向けに無料で使用できるようになっています。

The Brenwill Workshop でプレジデントを務める Bill Hollings 氏は、次のようにコメントしています。「私たちは、現代のゲーム・デベロッパが要求するパフォーマンスの改善に取り組みながら、一貫性のある Vulkan ベースの API を macOS/iOS に提供するために、MoltenVK の開発に全力を尽くしてきました」

また、本日 LunarXchange 上の macOS 向けのオープンソースである LunarG Vulkan SDK が発表されました。これは、デベロッパが自身の Vulkan アプリケーションの構築、動作及びデバッグを Apple Mac プラットフォーム上で可

能とするものです。LunarG SDK for macOS は、プログラマが正しい API 使用のためのコードチェックを可能とするローダーやバリデーション・レイヤーを提供します LunarG は追加ツールや機能を提供するために、macOS SDK の改良を継続する予定です。

NVIDIA のバイスプレジデントでクロノス代表を務めるニール・トレベット(Neil Trevett)は、次のようにコメントしています。「Apple プラットフォーム上で Vulkan アプリケーションを動作させるというのは、デベロッパから一番多く寄せられてきた要求であり、本日発表された MoltenVK ランタイム・ライブラリと LunarG macOS SDK は、Vulkan に新たな声明を吹き込むものです。デベロッパはオープンソースである Vulkan ポータビリティ・ツールをダウンロード入手いただけるほか、使用後のフィードバックを Vulkan エコシステム GitHub 経由で、伝えることが可能です。Vulkan ポータビリティ・イニシアティブは引き続き、Metal 並びに DirectX 12 プラットフォームに対して、Vulkan の能力を提供するための基盤やツールを強化し続けます。私たちの長期的なゴールは、ポータブル Vulkan コードが、デベロッパが扱うあらゆるプラットフォーム上で実行できる、というものです」

### **Khronos Group(クロノス・グループ)について**

The Khronos Group は、さまざまなプラットフォームやデバイス上で並列コンピューティング、グラフィックス、ビジョン、センサー・プロセッシング、ダイナミック・メディアのオーサリング及び高速化を可能とする、オープンな業界標準の仕様策定を行うコンソーシアムです。クロノスが仕様策定する業界標準には Vulkan<sup>®</sup>、OpenGL<sup>®</sup>、OpenGL<sup>®</sup> ES、OpenGL<sup>®</sup> SC、WebGL<sup>™</sup>、SPIR-V<sup>™</sup>、OpenCL<sup>™</sup>、SYCL<sup>™</sup>、OpenVX<sup>™</sup>、NNEF<sup>™</sup>、COLLADA<sup>™</sup>、OpenXR<sup>™</sup>、glTF<sup>™</sup>などがあります。クロノスの会員は各仕様の策定作業に参画し、一般公開前のさまざまな過程で仕様策定に関する投票を行うことができるほか、仕様のドラフトへのアーリーアクセスならびにパフォーマンス・テストを通して、自身のプラットフォームやアプリケーション開発の期間短縮や機能強化に役立てることができます。詳細情報は Web サイトで公開されています([www.khronos.org/](http://www.khronos.org/))。

###

Vulkan is a registered trademark of The Khronos Group. Khronos, OpenXR, DevU, SPIR, SPIR-V, SYCL, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, EGL, glTF, OpenKCAM, StreamInput, OpenWF, OpenSL ES, NNEF and OpenMAX are trademarks of the Khronos Group Inc. OpenCL is a trademark of Apple Inc. and OpenGL is a registered trademark and the OpenGL ES and OpenGL SC logos are trademarks of Hewlett Packard Enterprise used under license 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い合わせ先**

ミアキス・アソシエイツ 河西(かさい)

[kasai@miacis.com](mailto:kasai@miacis.com)

### **記事掲載時のご掲載**

クロノス・グループ

<https://www.khronos.org> <https://jp.khronos.org>

以上