

News Release

보도 자료

애플 플랫폼에서 Vulkan 을 사용을 할 수 있게 되어

Valve, LunarG 와 Brenwill Workshop 이 Khronos Group 과의 협력을 통해 SDK 와 런타임 라이브러리를
오픈 소스로 발표 : 크로노스 이식성 그룹은 Vulkan 1.0 의 일부 기능을 정의해 macOS 와 iOS 에서
사용할 수 있도록 해

2018 년 2 월 26 일 - 미국, 오레곤주 비버튼 - 하드웨어 및 소프트웨어 분야를 선도하는 기업들의
개방형 표준 컨소시엄인 **크로노스그룹**은 Valve, LunarG 및 Brenwill Workshop 이 참여하여 만든 Vulkan
워킹그룹 이식성 그룹에서 애플의 플랫폼에서 Vulkan 응용을 사용할 수 있게 되었다고 발표하였다.
Vulkan 이식성 사이트([Vulkan Portability resource page](#))에서 SDK, 런타임 라이브러리를 무료
오픈소스로 받을 수 있으며, 이를 이용하여 macOS, iOS 플랫폼에서 Vulkan 을 사용할 수 있다.
Valve 사는 Vulkan 도구를 이용한 Dota 2 를 확장판을 macOS 상에 포팅하여 OpenGL 과 비교했을 때
매우 높은 성능을 얻을 수 있었다고 밝혔다. ([관련 자료](#))

Valve 사의 Pierre-Loup Griffais 는 “우리는 맥 플랫폼상에서 Vulkan 을 통해 상당한 부분의 부하를
처리하고 있습니다. Dota 2 의 경우, OpenGL 버전보다 높은 성능을 나타내고 있습니다. 이러한 노력은
다양한 플랫폼을 지원해야 하는 개발자들의 개발과 포팅에 드는 노력을 크게 줄여줄 수 있을 것입니다”

크로노스 그룹의 Vulkan 이식성 그룹은 Metal 및 DirectX 12 드라이버의 상위 레벨에서 실행할 수
있도록 완전히 포터블한 Vulkan 1.0 부분 집합을 계속 개발하고 정의한다. 현재 오픈 소스로 출시 된
Brenwill Workshop 의 [MoltenVK](#) 라이브러리는 Vulkan 포터블 부분 집합의 호출을 macOS 및 iOS 의
기본 Metal 호출로 변환한다. MoltenVK 는 오픈 소스 [SPIRV-Cross](#) 크로스 컴파일러를 사용하여 Vulkan
쉐이더를 네이티브 쉐이더 코드로 변환할 수 있다. MoltenVK 는 상용 응용 프로그램을 서비스하기 위해
수수료 또는 로열티를 지불할 필요 없이 모든 개발자가 자유롭게 사용할 수 있다.

“MoltenVK 가 macOS 와 iOS 플랫폼 상에서 Vulkan API 를 일관되게 사용할 수 있으면서도, 동시에 게임
개발자들이 원하는 성능 향상을 가져올 수 있도록 하기 위해 노력해 왔습니다” - **Bill Hollings,**

President of The Brenwill Workshop.

오늘 함께 발표된 LunarG 의 Vulkan SDK for macOS([LunarXchange](#))는 개발자가 애플 Mac 플랫폼에서
Vulkan 응용프로그램을 빌드하고, 실행하고 디버깅하는 개발 환경을 제공한다. macOS 용 LunarG SDK 는
로더와 검증 레이어를 제공함으로써, 개발자의 코드가 API 를 정확히 사용하고 있는지 확인할 수 있다.
LunarG 에는 새로운 도구와 기능들이 계속 추가될 예정이다.

Neil Trevett, NVIDIA 부사장, Khronos Group 회장 - “Vulkan 응용 프로그램을 애플 플랫폼에서

개발하고 실행할 수 있도록 해 달라는 개발자들의 요구가 많았습니다. 오늘 MoltenVK 런타임 라이브러리와 LunarG 개발도구가 발표됨으로써 이에 대응할 수 있게 되었습니다. 개발자들은 오픈소스 Vulkan 이식성 도구를 무료로 다운로드 받아서 사용할 수 있으며, 사용 후에 의견을 [Vulkan Ecosystem GitHub Issue](#) 에 남겨 주실 것을 부탁드립니다. Vulkan 이식성 그룹은 Metal 과 DX12 플랫폼에서 Vulkan 을 사용할 수 있도록 다양한 도구와 인프라 개발을 계속할 것입니다. 우리의 장기적인 목표는 다수의 개발자들이 원하는 모든 플랫폼에서 Vulkan 을 이식할 수 있도록 만드는 것입니다”

About the Khronos Group

크로노스 그룹은 다양한 플랫폼과 장치에서 사용되는 병렬컴퓨팅, 그래픽스, 비전 및 신경망 분야의 저작 및 가속하는데 이용되는 개방형 표준을 제정하는 산업 컨소시엄입니다. 크로노스의 표준에는 Vulkan™, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™, OpenXR™ 및 glTF™가 있습니다. 크로노스 그룹의 회원사가 되면 표준제정에 참여하고 기여할 수 있으며, 표준이 공개되기 전 여러 단계에서의 결정에 투표권을 행사할 수 있습니다. 표준이 공개되기 전에 표준안과 개발 중인 인증테스트 접근할 수 있기 때문에 경쟁자 보다 앞서 관련 가속 플랫폼 혹은 응용 제품들을 먼저 개발하고 시장에 출시할 수 있습니다.

###

Vulkan 은 크로노스 그룹의 등록 상표입니다. Khronos, OpenXR, DevU, SPIR, SPIR-V, SYCL, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, EGL, glTF, OpenKCAM, StreamInput, OpenWF, OpenGL ES, NNEF and OpenMAX 는 Khronos Group Inc.의 상표입니다. OpenCL 은 Apple Inc.의 상표입니다. OpenGL 및 OpenGL ES 와 OpenGL SC 로고는 Hewlett Packard Enterprise 의 등록 상표이며 크로노스 그룹에 사용이 허여 되었습니다. 기타 상품명, 상표와 회사명은 각각 해당 회사가 관련 지재권을 소유하고 있습니다.

Press Contacts

Caster Communications, Inc. +1 (401) 792-7080

Alex Crabb alex@castercomm.com mobile: +1 (401) 318-2229

Laura Shubel laura@castercomm.com

한국 연락처

이환용, 아주대학교, 010-6747-3850 / hwanyong.lee@gmail.com