

# 新闻稿

更多信息:

Neil Trevett, 主席, Khronos | [ntrevett@nvidia.com](mailto:ntrevett@nvidia.com) | 电话: +1 (408) 464 7053

## Khronos 开源 OpenGL 和 OpenGL ES 一致性测试

开发者社群将参与到测试开发和改进工作;  
开源 3D API 执行将供开发者自由使用测试以提高质量

2017 年 1 月 24 日 - **The Khronos™ Group**, 一个由领先硬件和软件公司组成的开源组织, 今天宣布将 3D 图形开放标准 API OpenGL® 和 OpenGL ES 一致性测试开源。Khronos 已经建立了一个新的 GitHub 源开发库, 包括所有的 OpenGL 和 OpenGL ES 测试源代码以及在 Vulkan 发布时开源的 Vulkan®测试套件。统一的开发库将鼓励 Khronos 3D API 测试的流线化并加速开发工作。Khronos 3D API 测试源代码将在 Apache 2.0 许可下获得: [开发库](#)。

“随着 Vulkan 的引领, OpenGL ES 工作组非常兴奋地向公众开源我们的一致性测试, 以提高透明化并鼓励开发社群的直接参与, 以帮助我们提高测试质量, ” OpenGL ES 工作组主席兼 **Imagination Technologies Ltd** 软件工程师 **Tobias Hector**。

Khronos 将继续大量地投入到 3D API 家族的一致性测试中, 同时也将使用 GitHub 推动社群参与和使用。想要使用 API 名称和标识并加入 Khronos IP 框架的 Vulkan、OpenGL 和 OpenGL ES 的执行者, 可以成为标准采用者。采用者可以获得正式版一致性测试套件, 提交一致性测试结果, 并正式通过一致性测试。除此之外, OpenGL ES 工作组已经发布了一个新的基于现在开源的开发库的一致性测试套装, 我们鼓励采用者提交 3.2.2 版本的新测试结果。

“开发者现在可以直接修复一致性测试 bug 并为一致性测试做出贡献以确保所有的供应商尽可能符合 OpenGL 规范, ” OpenGL 工作组主席兼 **NVIDIA** 首席工程师 **Piers Daniell**, “OpenGL ES 和 Vulkan 的联合开发库带来额外价值, 所有三个 API 将从此获益”。

### 业界支持

“DMP 是 Khronos 多年的贡献者并作为 OpenGL ES 采用者开发了 GPU 产品, ” **DMP** 开发部管理董事兼总经理 **Eisaku Ohbuchi**, “我们非常欢迎这个发布, 也将支持未来 Khronos API 的传播和市场扩展”。

“随着 Khronos 一致性测试的开源开发或者更多的支持, 安卓生态系统将涵盖一套通用的 3D 渲染自动测试, ” Khronos Vulkan 一致性测试领头工程师兼 **Google** 高级软件工程师 **Pyry Haulos**。

“Mesa 项目成员对这项开发非常兴奋。随着测试套件对公众的开放, 公众对新测试的贡献对 OpenGL 和 Vulkan 执行都是很有帮助的。这些开源和专有驱动的质量和一致性将比以往有很大改进, ” Mesa 开源 OpenGL 执行的发起贡献者 **Brian Paul**。

“完整和准确的一致性测试对于跨平台应用和工具的交互操作和可移植性是至关重要的, ” **Qualcomm Technologies, Inc** 公司技术标准总监 **Robert Simpson**, “我们相信 OpenGL 和 Vulkan 一致性测试的开源开发将允许整个社群更多地参与并响应到标准的开发过程中, 减少了将更高质量的新技术引入市场所需要的时间”。

“Khronos API 标准的广泛采用帮助 VeriSilicon 扩大我们为数以千计的系统集成提供的 GPU 解决方案规模, 在超过十亿 Vivante GPU 支持的设备实现, 包括全球的汽车、航空、IoT 产品。” **VeriSilicon, Inc.** 公司首席战略官 **Weijin Dai**, “向公众开放这些一致性测试将授予各类支持 VeriSilicon 服务器的用户更多权利, 来自社群的贡献也将对 Khronos API 带来更多的支持, 并未标准开发创造更多价值”。

### 关于 Khronos Group

[The Khronos Group](#) 是一个行业组织, 创建开放标准以实现在不同平台和设备上并行计算、图形、视觉和神经网络的编写和加速。Khronos 标准包 Vulkan®, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™ 和 glTF™。Khronos 会员可以为 Khronos 规范的开发做出贡献, 并有权在标准公开发布前的不同阶段投票, 通过提前获得规范草案和

# Open Source OpenGL and OpenGL ES Tests – 24<sup>th</sup> January 2017

###

OpenGL ES and OpenGL SC logos are trademarks of Silicon Graphics International 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.

Vulkan 是已注册标识, Khronos、DevU、SPIR、SPIR-V、SYCL、WebGL、COLLADA、OpenKODE、OpenVG、OpenVX、EGL、glTF、OpenKCAM、StreamInput、OpenWF、OpenGL ES、NNEF 和 OpenMAX 是 Khronos Group Inc. 的标识。OpenCL 是 Apple Inc. 的标识; OpenGL 是注册标识; OpenGL ES 和 OpenGL SC 的 logo 是属于 Silicon Graphics International 的标识, Khronos 在许可证下使用。所有其他产品名称、标识和/或公司名称仅供识别并归属于各自所有者。