

보도 자료

좀더 상세한 정보를 원하시면, 아래 연락처로 연락 바랍니다.

Jonathan Hirshon | Principal, Horizon PR | jh@horizonpr.com | Phone: +1 (408) 393-4900
이 환용 | Khronos Group 한국 마케팅 담당 | hylee@hul.com | 전화 (053) 325-4956 / (010) 6747-3850

크로노스 그룹, 기능이 크게 향상된 OpenGL 4.3 표준을 발표 - 개방형, 이종 플랫폼을 위한 그래픽스 API 표준

이전 API와 완전한 호환성을 유지 - 관련 표준 문서와 참조문서를 웹 사이트를 통해 받을 수 있어

2012년 8월 6일 - 로스앤젤레스 SIGGRAPH 2012 - 크로노스 그룹은 오늘 OpenGL 4.3 표준을 공식 발표하였다. 새로운 표준에는 최신 기술과 이종 플랫폼에서 사용 가능한 2차원 및 3차원 그래픽스 API(응용 프로그래밍 인터페이스)로, 다양한 최신 그래픽스 신기술이 추가 되었다. OpenGL 4.3에는 개발자들의 요청사항이 대폭 반영되어, 빠르게 진화를 계속하면서도, 동시에 이전 버전과의 호환성을 유지하고 있어, 응용이 다양한 운영체제와 플랫폼에서, 점진적으로 새로운 GPU의 기능을 사용하는 것이 가능하도록 해준다. 또한 OpenGL 4.3에는 사용자들이 기능을 확장하여 사용하고, 응용의 성능을 높이기 위한 기능을 포함하고 있다. 새로운 표준 문서의 전문은 다음 링크에서 받을 수 있다. <http://www.opengl.org/registry>.

최초로 OpenGL 1.0이 발표 된지 20년이되는 해인 금년, 새로운 OpenGL 4.3 표준은 크로노스 그룹의 OpenGL ARB (Architectural Review Board) 워킹 그룹에서 표준을 제정하였으며, 함께 쓰이는 셰이딩 언어의 새 버전인 GLSL 4.30 역시 새롭게 제정되었다.

OpenGL 4.3 표준에 포함된 새로운 기능은 다음과 같다.

- 컴퓨터 셰이더 - 영상, 볼륨, 기하 처리에 사용될 수 있는 진보된 GPU 병렬처리를 그래픽스 파이프라인의 콘텍스트 내에서 손쉽게 사용할 수 있다.
- 셰이더 스토리지 버퍼 객체 - 버텍스, 테슬레이션, 기하, 프래그먼트 및 셰이더 계산에서 큰 크기의 데이터를 읽고 쓰며, 셰이더의 단계간에 이를 전달하는데 사용할 수 있다.
- 텍스처 파라미터 질의 - 현재 플랫폼에서 실제로 지원하는 텍스처 파라미터의 한계 값을 알 수 있다.
- 고품질의 ETC2 / EAC 텍스처 압축 기술이 표준으로 확정됨으로써, 플랫폼 마다 다른 텍스처 세트를 만들 필요가 없어졌다.
- 디버그 기능 - 응용 개발 과정에서 디버그 메시지를 받을 수 있도록 하였다.
- 텍스처 뷰 - 텍스처 데이터의 복사본을 만들지 않고도 여러 다른 방법으로 텍스처를 이용할 수 있도록 하였다.
- 간접 멀티-드로잉 - GPU가 버퍼 객체의 다수의 드로잉 명령을 계산하고 파라미터를 저장하여 두고, 이를 재사용하는 것을 하나의 드로잉 명령으로 할 수 있게 되었다. 이 기능은 삼각형의 개수가 적은 물체를 여러 번 렌더링하는데 효과적으로 사용될 수 있다.
- 메모리 보안을 강화 - 응용이 자신이 사용하는 버퍼외에 다른 응용의 데이터를 읽거나 쓰는 것이 불가능하도록 하였다.
- 다중 응용 견고성 확장판 - 응용이 GPU 리셋을 일으킨다 하더라도, 수행되고 있는 다른 응용에 영향을 미치지 않도록 보장해 준다.

OpenGL ARB 워킹그룹의 의장이며, NVIDIA의 Tegra 그래픽스 담당 이사인 바트 리텐벨트 (Barthold

Lichtenbelt)는 , “개발자의 피드백은 빠르고, 유용한 기능을 갖춘 API를 만드는데 중요한 요소이다. WebGL을 이용한 웹 응용이 GPU에서 가속되는 경우 안전성을 제공하고, GPU의 병렬처리 기능을 복잡한 계산에 활용할 수 있도록 하는 컴퓨터 셰이더가 그 좋은 예일 것이다. NVIDIA는 오늘 OpenGL 4.3 의 베타 드라이버를 배포하여, 개발자들이 새 API의 기능을 NVIDIA 데스크탑 GPU에서 즉시 사용해 볼 수 있도록 하였다” 고 언급하였다. 이에 대한 상세한 정보는 다음 링크를 참조하기 바란다. <http://www.nvidia.com/content/devzone/opengl-driver-4.3.html>)

SIGGRAPH 2012의 크로노스 그룹 행사

현지 시각으로 8월 8일 저녁 로스앤젤리스의 JW Marriot 호텔 골드 볼룸 3호실에 다음과 같은 행사가 열린다.

기자회견 오후1시 - 2시 크로노스의 뉴스를 발표
COLLADA BOF 오후 2시 - 3시 3D 자료의 교환을 위한 개방형 표준인 Collada 에 대한 최신 정보를 교환
OpenCL BOF 오후 3시 - 4시 OpenGL 1.2 에 대한 개략소개, 유틸리티, 개발자가 제공하는 최신 정보와 전망에 대해 논의
WebGL BOF 오후4시 - 5시 웹 상에서의 3D 기술에 대한, 커뮤니티의 최신 소식, 기술과 데모를 통한 소개
OpenGL ES 오후 5시 - 6시 세계적으로 가장 널리 쓰이는 3차원 그래픽스 API인 OpenGL ES 동향
OpenGL BOF 오후 6시 - 7시 OpenGL 3D 산업계에 대한 최신 정보
OpenGL Party 오후 7시 - 10시 OpenGL 20주년 행사 (맥주, 농구게임 등 제공)
(BOF 는 SIGGRAPH의 특별한 행사를 칭하는 용어로, 관심 있는 사람들이 자유롭게 참여하는 기술 세미나를 뜻합니다.)

SIGGRAPH 전시장내 부스658과 759를 방문하시면, 크로노스 그룹 회사들이 전시 중인 기술을 볼 수 있다.

크로노스 그룹은 소개

크로노스 그룹은, 병렬처리, 그래픽스, 동적 미디어 등을 다양한 플랫폼과 장치에서 저작하고, 가속할 수 있는 개방형 표준을 제정하기 위해 설립된 산업체 컨소시엄으로서, 지금까지, include OpenGL[®], OpenGL[®] ES, WebGL[™], WebCL[™], OpenCL[™], OpenMAX[™], OpenVG[™], OpenSL ES[™], OpenVL[™], StreamInput[™], COLLADA[™] 표준을 제정하였다. 크로노스 그룹의 모든 회원사는 표준의 개발에 기여할 수 있고, 표준 제정되어 발표되기 까지 여러 단계에서의 투표권을 갖는다. 회원에 가입하면, 표준안 문서와 인증 시험에 일찍 접근할 수 있어, 관련된 제품을 시장에 좀더 빨리 출시할 수 있는 이점이 있다. 좀더 상세한 정보는 웹 사이트 www.khronos.org에서 얻을 수 있다.

###

Khronos, StreamInput, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVL, OpenSL ES 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 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.