

보도 자료 News Release

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@hui.com | 전화 (053) 325-4956 / (010) 6747-3850

Khronos Releases 크로노스 그룹 OpenGL ES 3.0 Specification 표준 발표 차세대 모바일 3D 그래픽스 기술을 열어 to Bring Mobile 3D Graphics to the Next Level

새로운 3D 기능과 이식성이 보강된 새 표준을 통해,
차세대 모바일 응용은 큰 진보를 이루게 될 것

2012년 8월 6일 – 로스앤젤레스 SIGGRAPH 2012 August 6th, 2012 – Los Angeles, SIGGRAPH
2012 – 크로노스 그룹은 오늘 OpenGL ES 3.0 표준을 공식적으로 발표했다. 새 표준에는 주요한 그래픽스 기능이 추가 되었고, 이식성을 좀 더 강화하였다. OpenGL ES는 산업계가 주도하는 콘소시엄 표준으로 3차원 그래픽스 API(application programming interface) 로 대부분의 스마트폰과 태블릿에서 사용된다. OpenGL ES 3.0은 이전 버전인 OpenGL ES 2.0과의 호환성을 제공하여 기존의 응용 프로그램들을 그대로 OpenGL ES 3.0에서 사용할 수 있으며, 3.0의 새로운 기능을 추가하는 방식의 개발이 가능하다. 표준 문서는 크로노스의 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있다.

OpenGL ES 워킹그룹의 의장이며, ARM의 그래픽스 리서치 담당 이사인 톰 올슨(Tom Olson)은 “

“OpenGL ES 3.0 은 이미 기능적으로 검증된 draws on proven functionality from OpenGL 3.3 and 4.2 표준 위에서, 실제 개발자들의 요구에 적합하도록 최신 기술을 균형감 있게 추가 하였다”고 개발 방향을 설명하였다.

New functionality in the OpenGL ES 3.0 에 추가된 기능은 다음과 같다. specification includes:

- 렌더링 파이프라인을 다중으로 강화하여, 고급 시각효과와 가속이 가능해 졌다. 여기에는 중첩 질의(Occlusion query), 변환 피드백(Transform feedback), 인스턴스 렌더링 (Instanced Rendering)과 4개 이상의 다른 렌더링 타겟을 지원이 포함된다.
- high quality 고품질의ETC2 / EAC 텍스처 압축을 표준으로 제정함으로써, 플랫폼 마다 서로 다른 텍스처를 만들 필요가 없어졌다.
- 새로운 a new version of the GLSL ES 셰이딩 언어는 정수형과 32비트 부동소수점을 사용할 수 있게 되었다.
- 크게 강화된 텍스처 기능에는 부동 소수점 텍스처의 지원, 3D 텍스처, 깊이 텍스처, 벡터 텍스처, NPOT 텍스처, R/RG 텍스처, 불변 텍스처, 2D 배열 텍스처, 스윙즐 (swizzles), LOD 와 mip 레벨 클램프, 이음새가 없는 육면체 맵 (seamless cube map)과 샘플러 객체를 지원한다.
- 개발자들의 요청이 있었던, 크기가 규정된 텍스처와 렌더-버퍼 형식을 확장하고, 각각의 구현이 허용하는 범위를 제한하여 응용이 이식성이 커지도록 하였다.

크로노스 그룹의 OpenGL ES 워킹 그룹은 6개월 내에 OpenGL ES 어댑터 프로그램을 개편하여 표준 인증 테스트를 제공하고자 노력 중이다. 이를 통해 각 구현 기관은 인증 테스트의 소스 코드에 접근 할 수 있고, 인증 테스트를 통과한 제품에 대해서는 OpenGL ES 상표를 사용할 수 있는 권리를 갖는다. 이를 통해서 표준 인증된 OpenGL ES 구현 제품은 높은 신뢰성과 이중 플랫폼에서의 그래픽스 프로그래밍 플랫폼을 제공할 수 있게 될 것이

다.

ARM의 미디어 프로세싱 사업부, 전력 마케팅 담당 부사장인 케빈 스미스(Kevin Smith)는 “ARM은 OpenGL ES 2.0의 구현 과정을 이끌어 왔으며, 다양한 소비자 장치에 더 나은 그래픽 기능을 제공해 왔다. OpenGL ES 3.0은 더욱 효율적인 솔루션으로, 가장 진보된 렌더링 기술을 사용하여, 새로운 차원의 그래픽 기술을 모바일 장치에 제공하게 될 것이다. ARM은 이 표준의 발표와 동시에 OpenGL ES 3.0 텍스처 압축 이몰레이션 도구와 개발을 바로 시작할 수 있도록 SDK의 제공을 바로 시작한다”고 언급하였다.

타쯔오 야마모토 DMP사의 CEO는, “DMP사는 OpenGL ES 3.0 표준 제정을 지원하게 된 것을 기쁘게 생각한다. 새 표준은 모바일, 태블릿 그리고 가전 산업과 개발자 사용자까지 망라하는 가장 주도적인 그래픽 API 가 될 것이다. OpenGL ES 워킹 그룹에 선도적으로 기여하는 기관중 하나가 되는 것 외에도, DMP의 SMAPH-S GPU IP 제품군은 차세대 가전 및 모바일 장치에서 OpenGL ES 3.0 장점을 활용하는 가장 효율적이고 높은 확장성을 제공하게 될 것이다”라고 말했다.

“크로노스 그룹의 회원사로서, 우리는 새로운 OpenGL 3.0 표준의 발표에 큰 흥분을 하고 있다. 고해상도 화면이 널리 보급되어가는 상황에서, 고품질과 고성능의 3D 그래픽스에 대한 수요는 아주 크다.” HI Corp의 수석 부사장인 히로타카 수주키는 말했다. 또한 “OpenGL ES 3.0은 아주 3D 그래픽스를 통해 놀라운 사용자 인터페이스와 경험을 제공할 수 있게 되었다. 이 표준이 단순히 높은 성능과 품질을 가져다 주는 것이 아니라, 개발에 요구되는 시간과 비용을 크게 절감하게 해 주어, 궁극적으로는 개발자의 삶의 질을 높여 줄 것이다. 우리는 OpenGL ES 3.0 이 탑재된 하드웨어상에 우리의 UI 및 UX 솔루션을 탑재하는 것을 주저하지 않을 것이다”

“OpenGL ES 3.0의 앞선 기능들은 모바일과 임베디드 그래픽스 시장에 또 다른 중요한 진보를 만들어 낼 것이며, 나아가서는 모바일과 전통적인 하이엔드 그래픽스 플랫폼 시장의 경계를 모호하게 만들 것이며, 풍부한 기능을 갖춘 고성능 GPU가 모바일과 임베디드 마켓을 지배하는 새로운 시대가 되었음을 알리는 것이다.” Imagination의 마케팅 담당 부사장이며, Khronos 이사회의 회원인 토니 킹-스미스(Tony King-Smith)는 말했다. 더불어 “우리는 Khronos Group의 그래픽스 API의 계속된 성공에 워킹 그룹의 참여와 이사회에서 역할을 통해 많은 기여한 것에 대해 매우 자랑스럽게 생각하고 있다. 우리 회사의 표준 개발 과정의 참여를 심도 있는 참여를 통해, 당사의 제품인 “The advanced features of Khronos’ OpenGL ES 3.0 constitute another significant step forward for mobile and embedded graphics, further blurring the boundaries between mobile and traditional high end graphics platforms and ushering in the next wave of feature-rich high performance GPUs for low power mobile and embedded markets,” says Tony King-Smith, vice president marketing, Imagination and member of the Board of Promoters at Khronos. “We are proud to be an active contributor to the ongoing success of Khronos graphics APIs, both through our active participation in the working groups, and in our role as a Promoter. Thanks to our close involvement throughout the development of the standard, all our PowerVR Series6 ‘Rogue’ GPU 코어는 OpenGL ES 3.0을 지원할 수 있도록 설계되었다. 앞으로 PowerVR Series6가 라이선싱된 제품을 통해 새로운 기능이 탑재된 놀라운 모바일 GPU 시장이 열리는데 역할을 하기를 기원합니다”고 밝혔다. cores have been designed to support fully all features of OpenGL ES 3.0, and we look forward to playing a significant role in deployment of this exciting new level of mobile GPU capability through our many PowerVR Series6 licensees.”

크로노스그룹의 회장이자, NVIDIA의 모바일 콘텐츠 담당 부사장인 닐 트레빗(Neil Trevett)은 “아주 신중하게 진화된 이번 새 표준은 개발자들에게, 높은 이식성과 낮은 비용으로 좀더 진보된 사용자 경험을 만들 수 있도록 해 줄 것이다. NVIDIA는 Tegra 프로세서가 모바일 개발자들에게 최고의 플랫폼이 될 수 있도록 최선을 다할 것이며, 이번 OpenGL ES 3.0 표준의 발표를 환영한다”며 환영의 뜻을 밝혔다.

퀄컴의 제품 담당 이사인 팀 리랜드(Tim Leland)는 “OpenGL ES 3.0의 새로운 기능들이 전력 소비를 최소화 하면서도 개선된 이미지 품질과 성능을 제공함으로써, 퀄컴은 Adreno GPU가 탑재된 Snapdragon 프로세서를 통해 더 나은 시각 효과를 제공할 수 있게 되었다”라고 언급하였다.

ZiiLABS의 마케팅 이사인 팀 루이스(Tim Lewis)는 “크로노스의 설립자중 한 사람으로, 또한 OpenGL ES를 처음 시작한 발기인으로써, 오늘 새로운 API가 진화를 계속하고, 임베디드 그래픽스 산업의 선도적인 역할을 하는 것으로 보니 매우 기쁘다. OpenGL ES의 아주 초기부터, 개발자들에게 차세대 임베디드 GPU의 최신 기술의 API를 제공하여왔고, 이제 최신의 API를 발표하면서, 다시 2003년의 시작점을 돌아보게 된다. 이제 즐기세포 미디어 프로세서로 일하는 날을 기대해 본다.”

SIGGRAPH 2012의 크로노스 그룹 행사

8월 8일 목요일 로스엔젤리스의 JW Marriot 호텔 골드 볼룸 3호실

기자회견 오후 1시 - 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 전망

WebGL BOF 오후 4시 - 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 회원사들이 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.