

新闻稿

Khronos 发布 OpenGL 4.6 采用者计划并开源更强的一致性测试套件

OpenGL 4.6 一致性测试套件已在 GitHub 上公开发布；
Intel 和 NVIDIA 已经成功提交 OpenGL 4.6 产品

2018 年 1 月 31 日 – 比佛顿,俄勒冈州– [The Khronos™ Group](#), 一个由领先硬件和软件公司组成、致力于创建高级加速标准的开源组织, 发布了 OpenGL® 4.6 采用者计划, 让执行的产品可以正式宣布通过了最新一代 OpenGL 标准的一致性测试。采用者项目中使用的这一更强大的 OpenGL 4.6 一致性测试套件已经在 [GitHub](#) 开源, 让业界可以参与测试并协助我们不断改进一致性测试套件。更多关于 Khronos 采用者计划的信息, [请浏览。](#)

“今年夏天 OpenGL 标准即将庆祝 25 周年, 届时 Khronos 非常骄傲地发布 OpenGL 4.6。从始至终我们都做了大量的工作以不断改进相关的一致性测试。最新的一致性测试套件让 API 执行的采用者工作更加顺畅, 让开发者可以从可靠的新功能和最新版本 OpenGL 标准的信息来源中获益。” Khronos OpenGL 工作组主席兼任 NVIDIA 首席工程师 Piers Daniell。 “Khronos OpenGL 工作组致力于支持并提高这一重要领域标准, 与时俱进”。

Khronos 会员公司英特尔和英伟达已经成功地提交了 OpenGL 4.6 采用者计划, 展示了其跨厂商运行的可靠性, 并提交其产品完成官方一致性测试。关于 OpenGL 一致性测试通过产品信息, 请浏览 [Khronos 一致性测试通过产品](#)。任何公司, 无论是否是 Khronos 的会员, 都欢迎成为 OpenGL 4.6 的采用者并提交一致性测试结果供 OpenGL 工作组审核和批准。通过测试的产品既可使用免版税的 OpenGL 商标并获得 Khronos 知识产权框架的保护。

OpenGL 工作组和 Khronos 会员投入了很多, 以改进 OpenGL 4.6 的一致性测试, 包括测试越来越透明化, 覆盖的测试内容也越来越多。改进后的测试可以涵盖包括 DSA(direct state access)、robustness、GLSL、框架缓冲、渲染缓冲目标等等。OpenGL 4.6 还与 OpenGL ES 共享测试源, 并覆盖了更多的 ARB 和 KHR 扩展, 可以跨 API 使用, 以及 OpenGL 4.6 中的新功能。

OpenGL 4.6 的业界支持

“英特尔非常骄傲地支持 OpenGL 4.6 为业界所带来的重要高级性能, 我们最新的第四代 Intel® Core™ 处理器已通过认证。我们全力致力于为领先的 Intel® 平台带来开源驱动, ” Imad Sousou, 英特尔软件服务部副总裁兼开源技术中心总经理。

“OpenGL 对于我们的专业客户是非常重要的，他们需要兼容到最新的图形功能。NVIDIA 一直以来持续和 Khronos Group 紧密合作，开发新的 OpenGL 规范和扩展。我们热烈祝贺 OpenGL 4.6 采用者计划的正式发布，并已经在我们全套的 OpenGL 4.x-兼容 GPU 上使用了通过一致性测试的[驱动](#)，以带来更好的渲染质量、性能和功能。” **Bob Pette, NVIDIA 专业视觉化部门副总裁**。

“Khronos 对 OpenGL 一致性测试套件的开源以及在 Khronos 内部以及 X.org 的不断合作，将实现非厂商导向的开源执行，以实现官方一致性。我们热烈恭贺一致性测试的发布及其功能的提高，以及 OpenGL 4.6 采用者计划的最新官方发布”， **Mesa, X.org 和 Linux 核主要贡献者和开发者 David Airlie**。

关于 OpenGL 4.6

OpenGL 是业界中最广泛采用的 2D 和 3D 图形 API，软件开发者用它创建高性能、视觉图形软件应用，在各种平台上应用，包括 PC、工作站和超级计算机。OpenGL 通过网络透明化、window 系统和操作系统独立化带来了灵活性。其在 CAD、能源、制造、游戏开发、内容创建、架构、虚拟现实和医疗市场中实现应用。

最新版本的 OpenGL 包括新增的 ARB 扩展功能，例如 SPIR-V 支持、降低驱动超载、增强 Direct3D 兼容性支持、提高纹理场景视觉质量、降低批次几何渲染 CPU 超载。更多关于 OpenGL 4.6 的信息请浏览: [Khronos OpenGL 信息](#)。

关于 The Khronos Group

The Khronos Group 是一个行业组织，致力于创建开放标准，以实现并行计算、图形、视觉和神经网络在各种平台和设备上的编写和加速。Khronos 的标准包括 Vulkan®, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™, OpenXR™ 和 glTF™。Khronos 会员可以为 Khronos 规范的开发做出贡献，在标准公开发布之前的不同阶段拥有投票权，通过提早获取规范草本和一致性测试加速发布其高端加速平台和应用。更多关于 The Khronos Group 的信息，请浏览: [Khronos.org](#)。

###

Vulkan 是 The Khronos Group 的注册商标。Khronos, OpenXR, DevU, SPIR, SPIR-V, SYCL, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, EGL, glTF, OpenKCAM, StreamInput, OpenWF, OpenGL ES, NNEF 和 OpenMAX 都是 Khronos Group Inc.的商标。OpenCL 是 Apple Inc.的商标，OpenGL 是注册商标，OpenGL ES 和 OpenGL SC 的 logo 是 Silicon Graphics International 的商标，Khronos 在授权下使用。全部其他产品名称、商标、和/或公司名称都仅用于识别并归属于各自所有者。

媒体联系人:

Alex Crabb, Caster Communications Inc.

alex@castercomm.com

401-792-7080