

크로노스 그룹 OpenVG 1.1 잠정 표준안 발표

OpenGL ES 2.0 이상을 지원하는 GPU 에서 고품질의 벡터 그래픽스 사용 가능

최종 표준 제정에 앞서 잠정 표준안에 대한 산업계의 의견 수렴을 위해 표준 문서와 인증 테스트를 오픈 소스로 공개

2020년 5월 26일 - 미국, 오레곤주 비버튼 – 오늘 산업계를 선도하는 그래픽스 및 컴퓨팅 상호운용 표준을 제정하는 개방형 컨소시엄인 크로노스 그룹은, OpenVG™ 1.1 Lite 잠정 표준안과 [인증 테스트](#)를 공식 발표하였다. 발표된 인증 테스트는 Apache 2.0 라이선스로 오픈 소스로 공개되었다. OpenVG 1.1 Lite 는 고품질의 2 차원 벡터 그래픽스 API 를 OpenGL® ES 2.0-호환 GPU 에서 가속할 수 있도록 해 줌으로써, 이를 지원하는 하드웨어가 크게 증가 될 것으로 기대된다. [잠정 표준안](#)은 마크다운 포맷으로 Github 에 공개되었으며, 개발자 커뮤니티는 표준이 최종 인준되고 인증테스트 개발이 완료되기 전까지 관련 의견을 개진할 수 있다.

OpenVG 는 고품질의 2 차원 벡터 그래픽스를 지원하는 하위 계층의 가속 인터페이스로서 해상도에 독립적인 사용자 인터페이스 개발에 매우 이상적이다. 2008 년 발표된 이후, OpenVG 는 저전력 적비용 2 차원 그래픽스 가속 장치로서, 가전제품, 이동형 단말기, 웨어러블 장치, 자동화 기기 등에 폭넓게 채택되어 왔다.

OpenVG 1.1 Lite 표준에서는 기존에 요구하던 정밀한 스트로크(획) 패스 생성관련 테스트를 인증 테스트에서 배제하였으며, 스텐실 이미지 연산 및 일부 블렌딩 함수를 옵션으로 변경하였다. 하지만, 고품질의 2 차원 벡터 그래픽스 렌더링은 여전히 가능하다. 이번 업데이트를 통해 OpenVG 가 좀더 넓은 영역, 특히 3 차원 그래픽스 가속 장치 및 플랫폼에서 가속이 가능하여 채택이 넓어질 것으로 예상된다.

OpenCG 1.1 Lite 는 OpenVG 1.1 에 비교했을 때 다음 사항이 변경되었다.

- 이미지의 렌더링에 있는 스텐실 페인팅 모드가 옵션으로 변경
- 복잡한 스트로크 패스 생성 (베지어 커브의 커스프 등)에 관련된 인증테스트가 완화
- 블렌딩 모드에서 Lighten 과 Darken 이 옵션으로 변경

“OpenVG 1.1 Lite 는 아름다운 글꼴의 가속 렌더링, 고품질의 벡터 그래픽스를 거의 모든 3D GPU 에서 가속할 수 있습니다. 인증 테스트를 오픈 소스로 공개함에 따라, 제품을 구현하는데 있어서 OpenVG 의 동작과 요구하는 정확성을 좀더 확실히 이해할 수 있게 될 것입니다. 산업계에서 많은 의견을 내 주신다면, 인증 테스트와 표준의 품질을 더욱 높이는데 큰 도움이 될 것입니다.” Eisaku Ohbuchi, OpenVG 워킹 그룹 의장 및 Digital Medial Professional Inc. 펠로우.

OpenVG 1.1 Lite 는 Khronos Group 회원들의 참여로 개발되었으며, 특히 아주대학교, Digital Media Professional Inc 와 TAKUMI 에서 많은 노력을 기울여 주었다. OpenVG 표준 및 인증테스트 샘플 구현 및 유틸리티 라이브러리는 <http://www.khronos.org/opencv/>에서 구할 수 있다.

OpenVG 에 대하여

OpenVG 는 하위 계층의 2 차원 그래픽스 처리 표준으로서, 라인, 베지어 커브 등 간단한 기하 모델에 기반하여 벡터 그래픽스와 SVG™ 엔진 등의 하드웨어 가속을 위해 개발되었다. OpenVG 는 고품질, 안티앨리어싱, 확장성을 갖춘 2 차원 그래픽스와 텍스트 렌더링을 높은 반응 속도를 지원하는 고성능을 저전력으로 지원한다. 크로노스 그룹에서 운영 중인 OpenVG 어댑터 프로그램을 가입하면, 크로노스 그룹의 지재권 프레임워크의 보호를 받을 수 있으며, OpenVG 상표를 제품에 사용할 수 있다.

크로노스 그룹 소개

크로노스 그룹은 개방형, 비영리, 회원 운영제의 산업체 컨소시엄으로서, 산업계를 선도하는 150 여 기업이 협력하여 첨단, 무료, 상호운용을 위한 3 차원 그래픽스, 증강현실, 가상현실, 병렬처리, 컴퓨터 비전 가속, 기계학습에 관련 표준을 제정하고 있다. 크로노스의 표준에는 Vulkan®, OpenGL®, OpenGL® ES, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, OpenXR™, 3D Commerce™, ANARI™ 및 glTF™가 있다. 크로노스의 그룹의 회원이 되면 표준개발에 참여할 수 있으며, 여러 표준화 단계에서 투표권을 갖게 된다. 회원은 표준이 공개되기 전에 표준 문서와 인증테스트 사용할 수 있어 관련 제품의 개발과 출시 시기를 단축할 수 있다.

###

Khronos® 및 Vulkan® 은 Khronos Group Inc 의 등록 상표이며, ANARI™, WebGL™, glTF™, NNEF™, OpenVX™, SPIR™, SPIR-V™, SYCL™ , OpenVG™ 와 3D Commerce™ 는 Khronos Group Inc 의 상표임. OpenXR™ 는 Khronos Group Inc 가 소유한 상표로서 중국, 유럽연합, 일본 및 영국에서 상표 등록 되었음. OpenCL™ 은 Apple Inc 의 등록 상표이며, OpenGL® 은 Hewlett Packard Enterprise 의 등록 상표이며, OpenGL ES™ 과 OpenGL SC™ 로고는 Hewlett Packard Enterprise 가 Khronos Group Inc 에 사용권을 허여 하였다. 기타 제품명 및 상표, 기업명은 해당 지재권을 소유한 기관의 소유이다.

Khronos Group Press Contact:

Alex Crabb, Caster Communications Inc.

alex@castercomm.com

401-792-7080

한국 담당자

이환용, 아주대학교

hwanyong.lee@gmail.com 010-6747-3850