

モバイルグラフィックスAPI アップデート

株式会社デジタルメディアプロフェッショナル
大瀨 栄作

4/Nov/2011

DMP グラフィックスIPソリューション

■ 組込み機器向け高性能・低消費電力グラフィックスIP コア

- 高性能2D/3DグラフィックスIP
- 低電力モバイルから高性能アミューズメントまでサポート
- ビルディング・ブロック構造によるスケーラブルなアーキテクチャ



(企業部門 最高賞)



フォトリアリスティック
3DグラフィックスIPコア
(OpenGL ES 1.1 互換 + 独自拡張)
PICA200



標準3DグラフィックスIPコア
PICA200Lite (OpenGL ES 1.1)
SMAPH-S (OpenGL ES 2.0)



OpenVG 1.1対応
ベクターグラフィックスIPコア
SMAPH-F

標準VG,3DグラフィックスIPコア
SMAPH-H (OpenGL ES 1.1, OpenVG1.1)

Khronos公認OpenGL ESトレーニングコース

■ 会場

- 株式会社デジタルメディアプロフェッショナル
(JR三鷹駅徒歩2分) セミナールーム

■ 開催スケジュール

- OpenGL ESプログラミング・トレーニング I
 - 2012年1月12日(木)～13日(金) 10:00～17:00
- OpenGL ESプログラミング・トレーニング II
 - 2012年1月19日(木)～20日(金) 10:00～17:00
- GLSLシェーダプログラミング 基礎コース
 - 2011年12月21日(水)～22日(木) 10:00～17:00

- 詳細は - www.dmprof.com または

<http://www.khronos.org/news/events/>をご覧ください



Android 3Dグラフィックス・ラーニングキット

- Android上で、組み込み用途向け標準3DグラフィックスAPIであるOpenGL ESを使用したプログラミングの基礎を学習します。
 - キット名: Android 3Dグラフィックス・ラーニングキット
 - 利用料金: 4,998円(税込)
 - 利用期間: 1年間
 - ページ数: 231ページ
 - 再生時間: 約4時間

英語版も
販売開始!

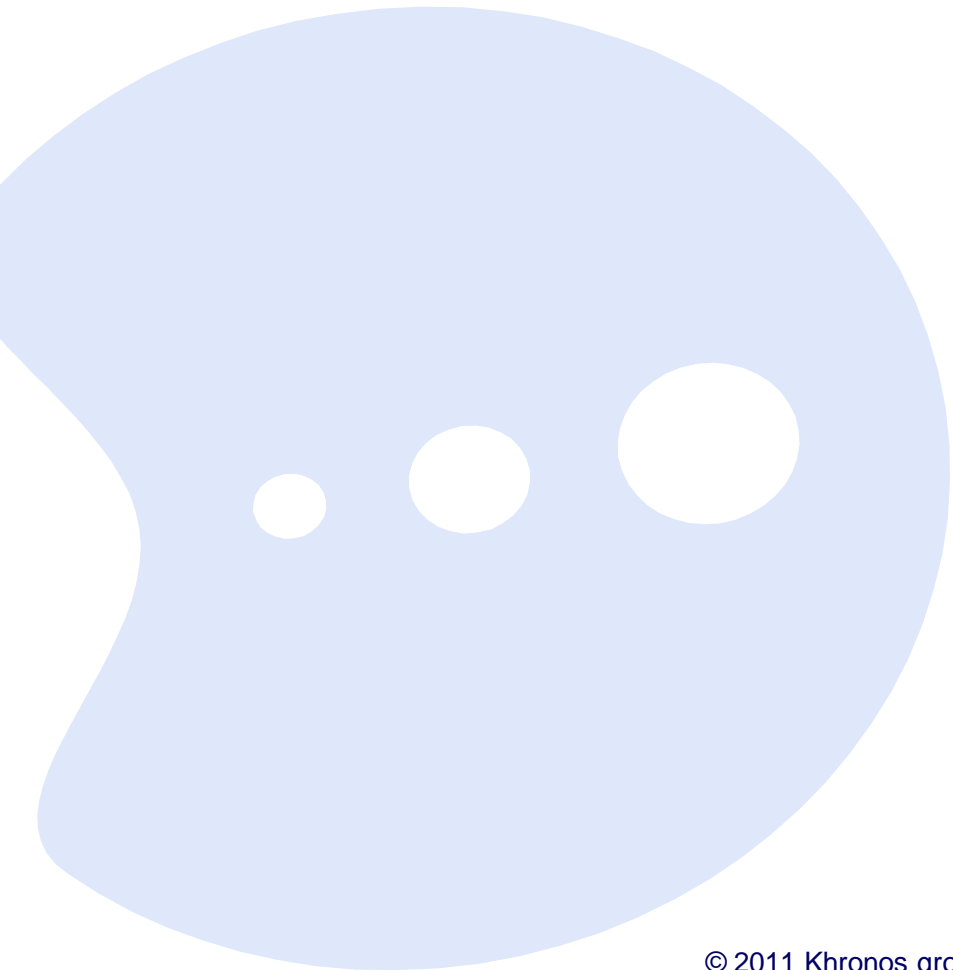


- 詳細は www.dmprof.comをご覧ください。

Agenda

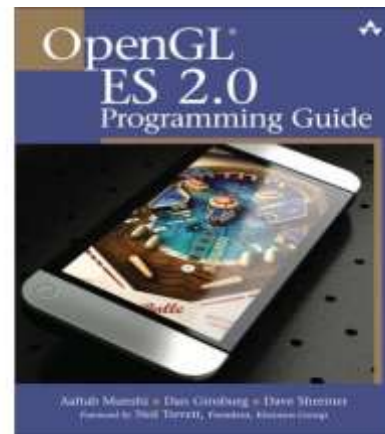
- **モバイルグラフィックスAPIの動向**
 - OpenGL ES
 - OpenVG
- **ポータビリティの高いOpenGL ESアプリ開発tips**

OpenGL ESアップデート



2010年のアップデートを振り返る： OpenGL ES 2.0 対応プラットフォームが普及

- すでにメジャーな携帯電話では対応済み
- SDK, 解説本が入手可能
- WebGLなどで活用され始めている。



2011年のアップデート

本格的なコンテンツの登場

- ES2.0向けゲームエンジン対応

- UE3
- Unigine

- ゲーム・デモ等

<http://www.epicgames.com/technology/epic-citadel>



<http://www.idsoftware.com/rage-mobile>



<http://www.epicgames.com/infinityblade/>



プラットフォーム動向

- **グラフィックス性能が引き続き改善**

- いくつかのベンダでは前世代に比べて5倍改善

- **2011年の最先端仕様は?**

- WVGA超の解像度
- Dual core CPU with vector / SIMD float
- Quad core GPU with OpenGL ES 2.0



ワーキンググループアップデート

● 次世代OpenGL ES

- ワーキンググループでは2009年から次世代OpenGL ESの議論に注力
- マーケットがレディになった段階でリリース予定
- ハイエンドコンテンツからの要望を元にAPI設計

● ARB / ES Convergence TSG

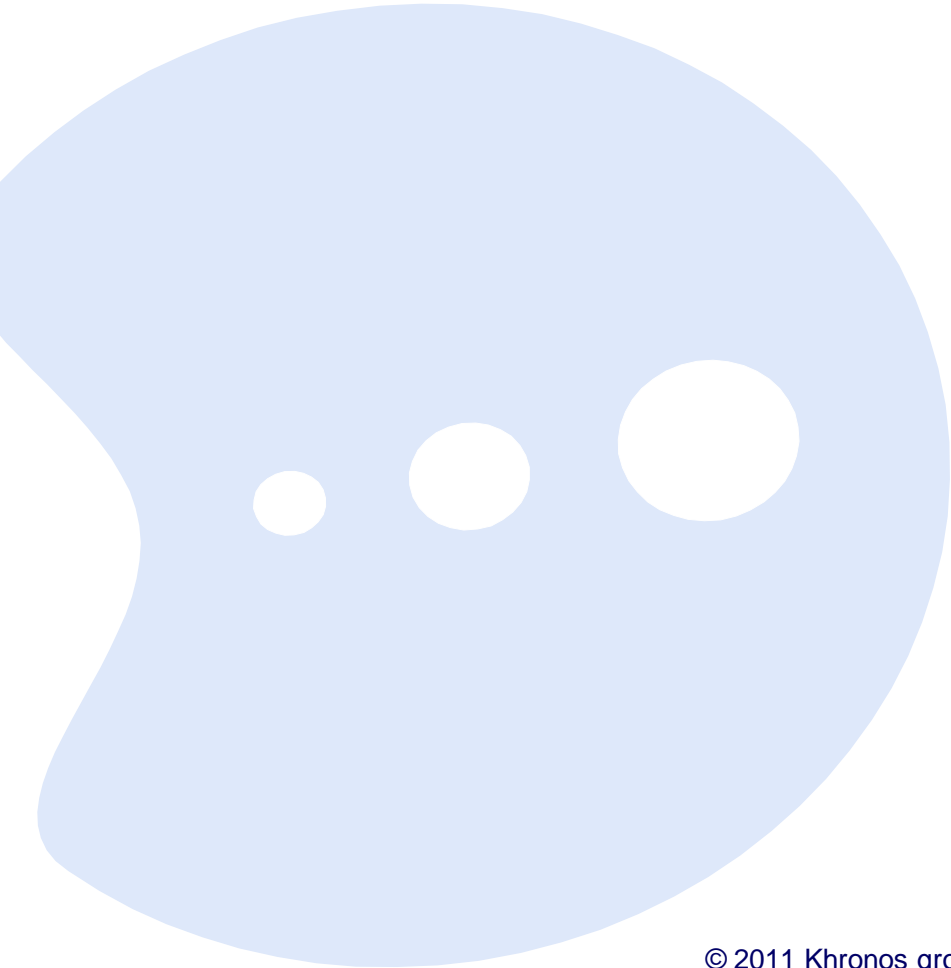
- ロードマップの共有および、非互換部分の最小化の活動を引き続き行っている

● コンフォーマンステストの統合

- OpenGL ES WGとARBの共同プロジェクトにより開発
- OpenGL 4.x と次世代OpenGL ESで同じプラットフォームを使用
- Khronosで最大の投資
- ポータビリティの改善を促進



OpenVGアップデート - OpenVG Lite Profile



OpenVG概要

- 2Dベクターグラフィクス向けAPI
 - OpenGLスタイルなプログラミングモデル(オブジェクトモデル等)
- デバイス非依存、ベンダー中立なポータブルなオープン標準
 - ハードウェア実装によるアクセラレーション、低消費電力を実現が可能
- 高品位なグラフィクスを提供
 - ユーザーインターフェイス
 - テキスト
 - 地図描画
 - SVG, Flash, HTML5 Canvas
 - PDF, Postscript, Java (JSR 287), ...



OpenVG Lite Profileについて

- OpenVG 1.1のサブセット

- 機能の削減、制限の追加を行ったもの
- ただし、残っている機能について仕様変更はなし。

- Lite profile向けのアプリは1.1で動かす際変更は不要



なぜ、Lite profileを議論しているか

● VG on OpenGLを実現したい

- VGの普及を促進するために既存OpenGL上で動作するようにしたい
- この際、OpenGLのハードウェアアクセラレーションを生かせる
- 様々なデバイス間でOpenVGアプリを共有化
 - » 理論上OpenGLスタックの上にOpenVGの機能をライブラリにより実装可能
- PCでOpenVGをサポートする最短のパス



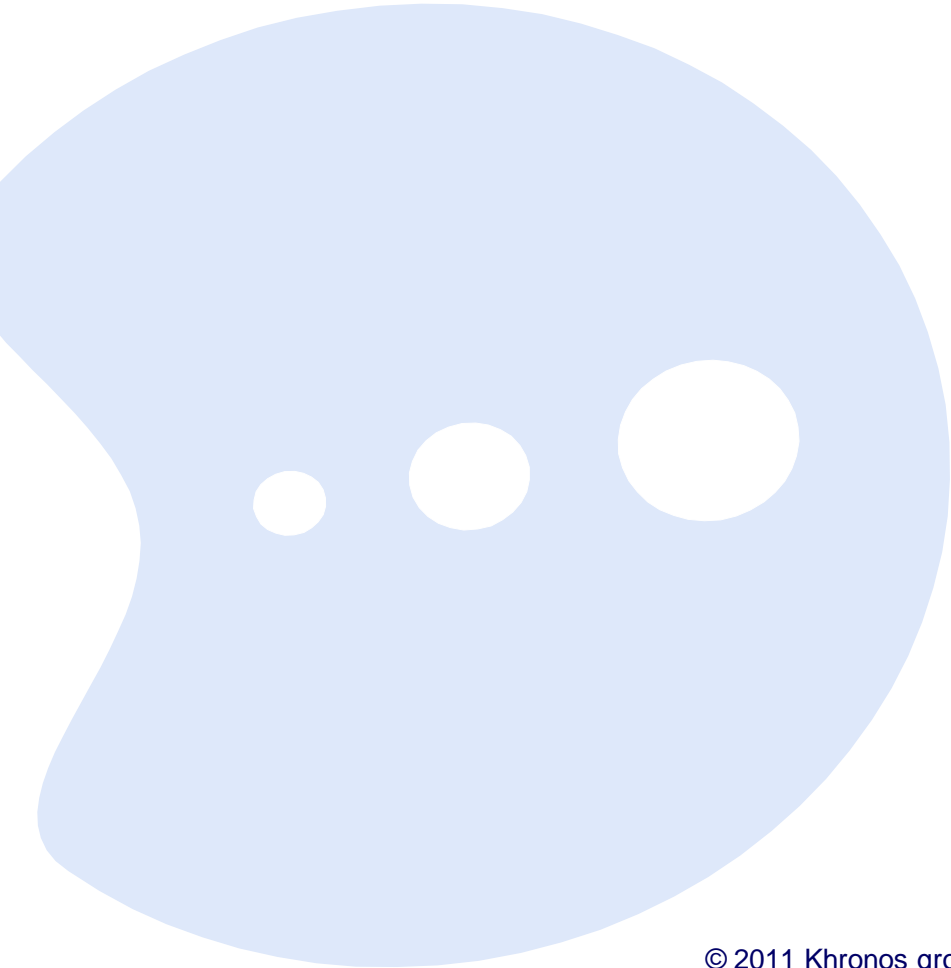
なぜ、Lite profileを議論しているか

- **ただし、OpenVGのフル実装をOpenGLで実現するのは結構大変**
 - 機能上、フォーマット上、性能上の問題
 - VG on OpenGLの大きな障害
- **そこで、Lite profileで、あまり使われていないかつ、VG on OpenGLで実現が困難な機能を削除**
 - 実装のシンプル化によりOpenGL機能でLite profile全機能の実現が可能
 - 性能上のメリットも様々なプラットフォームで得られる

ステータス

- 現在WGでは詳細仕様を議論中
 - プロファイル仕様の策定
 - テスト実装による問題点の洗い出し

ポータビリティの高い OpenGL ESアプリ開発tips



PortableなOpenGL ES 2.0アプリ作成tips

● 課題

- OpenGL ES 2.0での移植性の問題点とは
- この問題に対する、最良の解はなにか

● 注意

- これらは仕様を一側面から見たtipsでKhronosオフィシャルなものではありません。
- 本tipsは初心者向けガイドです。

OpenGL ES 2.0のポータビリティ問題?

- OpenGL ES 2.0 自体は様々な環境でサポート済み

- iOS
- Android
- WebOS
- Symbian
- etc

- だけど、実際の開発では...

なぜポータビリティの問題を解決できないか

- グラフィックスAPIの宿命: ポータビリティと実装上の工夫・イノベーションのトレードオフ

オープンな
システム

OpenGL ES2.0では、最低限の機能について必須としているが、実装側での新しい機能追加を拡張という形で許している

すべての機能、性能について定義が行われるようなグラフィックスAPI
=> 独占会社の出現により実現するが革新が少なくなり技術衰退の可能性

各社が独自API定義し、独自の最適化されたプラットフォームを提供。
いずれのプラットフォームに対してもソフトが供給されない状態を引き起こす可能性

高いポータビリティ

ポータビリティ vs. フレキシビリティ

より高性能
より高機能

互換性を保つための指針



グラフィックスハードウェアは、コア機能を包含する形でOpenGL ES 2.0機能をサポートしている

基本的な推奨

- 互換性を保つようにグラフィックスエンジン・ミドルウェアをデザイン
- その後、実装依存の機能について、開発時間・必要性に応じて追加

OpenGL ES 2.0における互換性問題

- 性能特性
- 実装オプション
 - 実装依存の制約値
 - シェーダの演算精度
 - シェーダ言語の制限
 - エラー時の挙動
- 拡張API
 - テクスチャ圧縮
 - “サイレント”拡張

性能特性

- **基本的な問題**

- 1ベンダのGPUアーキテクチャ、シリーズ内でも様々な実装バリエーションがある
- また各アーキテクチャにおいても強み、弱みとなるポイントが違う
- あるアーキテクチャ向けに最適することで、そのコードがほかのアーキテクチャでは最悪の動きをする可能性もあり

- **Best practices**

- まずは一般的の最適化に注力する
- GPUデベロッパが準備している最適化方針のドキュメントを入手し、開発の初期段階でターゲットとなる各社GPUの性能確認、特性理解を行う。
- エンジンの設計にあたっては、各デバイスの性能の違い、機能の違いを吸収できるように柔軟性を持たせる

実装依存の制約値

- OpenGL ES 2.0仕様内で、実装によって差異がありうるパラメータを定義
 - たとえば、「使える頂点アトリビュート数」など
 - ちなみにこの値はread-onlyのクエリとして提供 => MAX_VERTEX_ATTRIBS
 - 仕様ではすべての実装で最低限サポートしなければいけないパラメータの値を定義
 - » 仕様の Table(s) 6.18-6.21(OpenGL ES 2.0.25 Full Specification)参照
- Best practices
 - 可能であれば仕様のChapter 6内のminimum-maximum値範囲内で実装を行う
 - または、クエリを用いて値を確認し、その値範囲内で実装できるようにする
 - または、ターゲットプラットフォームにおける最大値を確認し、その値の範囲で実装する。

シェーダの演算精度

- GLSL ESでは、変数に対する精度のqualifierが使用可能
 - Lowp (10-bit), mediump (16-bit), highp (24-bit)
- Qualifierにより最低限の精度を特定することができる
 - GPUはここで明示された精度を超える精度を提供
 - `GetShaderPrecisionFormat()` のクエリで実際の精度は確認可能
- ちなみにhighpはフラグメントシェーダではオプション
- Best practices
 - 大きなテクスチャとwrapモードの組み合わせなどの演算精度に気をつける
 - `#precision float mediump` により、フラグメントシェーダの演算精度を明示化する。
 - » もしhighpを使った場合、fallbackにて使えない旨が通知される
 - GPUにて本当にhighpが提供されていないかテストする

シェーダ言語の制約

- GLSL ES 1.0 では、コアシェーダ言語に対していくつかの制約を許している
 - 仮想化の未サポート -HWリソース(temporal register)が足りない場合、コンパイルは”out of resoueces”エラーによりfailしてもいい。
 - ループ回数をコンパイル時にわかる記述でなければならない
 - GPUは配列のインデックスの扱いについて制限がある可能性がある(e.g. dynamic indexing).
 - » コンパイラ時間で分かる範囲でのindexingが実装されている必要がある
 - GLSL ES 1.0 仕様のAppendix Aを参照
- 各社ともできるだけ制約を緩和しているが、この制約に関するクエリはなし
- Best practices
 - 仕様Appendix Aのガイドラインにのっとるかfallbackがある前提で設計をする
 - シェーダ開発のフローにオフラインでのシェーダコンパイラでのシェーダバイナリ生成プロセスを追加する

ポータビリティに影響のある悪いコード

- **ガベージポインタの指定 => GPUによって動作が変わる可能性**
 - Attribute buffers
- **シェーダのエラー**
 - Divide by zero
 - NaN 生成 / 伝搬
- **API制限**
 - TexImage2D type / format / internalformat 制限

拡張API

- 各GPUは新しい機能をextension specを通じて宣伝

- コア仕様からの差分を定義
- 例 OES_texture_npot
- GetString[v]()でクエリ

- 分類

- OES: OpenGL ES WG公認の拡張仕様。認証試験で試験済み
- EXT: 複数ベンダーでサポートされる拡張仕様
- Vendor (e.g. DMP): そのベンダーでのみサポートされる仕様

- Best Practices

- できるだけ使わない
- 使う場合、OES => EXT => Vendorの順で使うことを検討
- 常に、クエリをしたあとに使う

テクスチャ圧縮

- テクスチャ圧縮の適用により、性能改善・メモリ削減に大きく貢献
 - フォーマット例: ETC1, PVRTC, DXTn, ...
- ただ残念ながら
 - 各社で共通にサポートしているフォーマットはない
 - iOSとAndroidの両方をターゲットにした場合、1つの圧縮対象テクスチャに対して少なくとも2つのテクスチャフォーマット生成を行う必要がある
- Best practices
 - iOSではPVRTC (vendor extension)を使う
 - それ以外では
 - » ETC1 (OES extension) を使う
 - » または、その他ベンダ拡張を使う

ETC1テクスチャ

- ETC1はRGBのみで、アルファチャンネルはなし
 - ETC1を2枚用いる
 - » wrapモードを使っていなければRGBとAイメージを1つのイメージにマージする
 - または、ETC1をRGB向けにAをほかのテクスチャとして定義する
 - » たとえば LA88 に height map と alphaを入れちゃう
- 法線はどうするか
 - ETC1内の2カラーコンポーネントに入れる
- 一般にETC1は輝度成分の解像度が高い
 - R/G/B成分の傾向が同じ場合よい画質が得られる傾向

“サイレント”拡張

- OpenGL ES 2.0 はOpenGLの柔軟性の一部に対して制約をかけている
- 例: `glTexImage2D(T, L, internalformat, W, H, B, format, type, d);`
 - ESでは, *format*は *internalformat*と合致しなければならない
- これらのルールはOpenGLESのコンFORMANCEテストでは十分なテストが行われているわけではない。
 - いくつかのGPU実装では許しているかもしれないけど、すべてのGPUでかどうかはわからない
- Best practices
 - ルールを知りましょう
 - OpenGL ESのワーキンググループでもヘルプ

まとめ

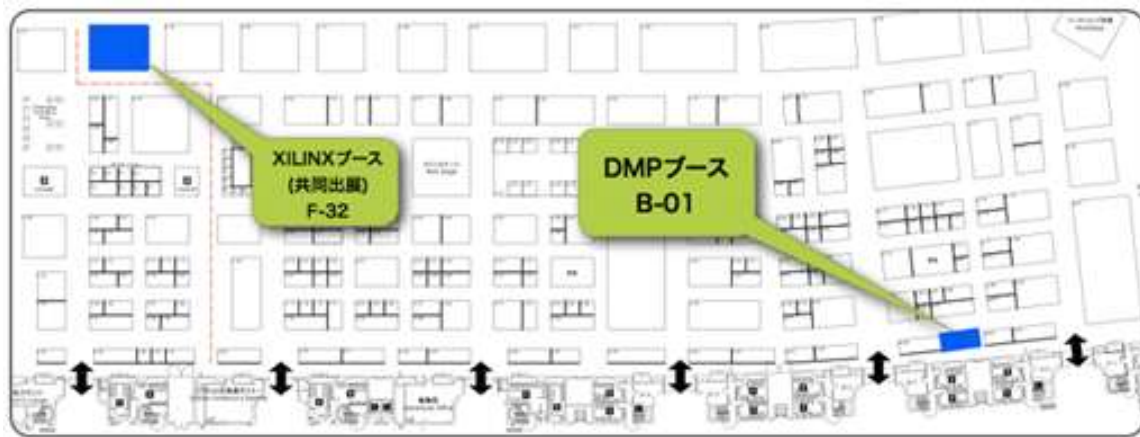
- **ポータブルなOpenGL ES 2.0コードを書くのは大変**
 - 技術革新の早い現代における対価と考えましょう
- **OpenGL ES2.0とうまくつきあうために**
 - APIのコア機能でソフト設計を行う
 - 仕様を理解する
 - きちんとデバッグ
 - できるだけ実装依存な機能を使わない
 - 各GPUの特徴を理解、テストする
- **Good luck!**

【機器展示】

会期 2011年11月16日(水)～18日(金) 10:00～17:00
(11/17は18:00まで)

会場 パシフィコ横浜 展示ホール

小間番号 DMPブース:B-01



【プライベートカンファレンス】

「DMPの先進モバイルグラフィックス技術」

主催 クロノス・グループ (Khronos Group)

日時 2011年11月18日(金) 14:40~15:40

会場 パシフィコ横浜 会議センター3F [313+314]

【講演内容】

オープンな業界標準APIの仕様策定を行うクロノス・グループの最新情報をはじめ、デジタルメディアプロフェッショナルが、クロノスAPIを採用した最新製品・技術をご紹介します。

