

Google推出WebGPU技术：用于在浏览器中进行下一代游戏

Google宣布，WebGPU（一种让网络应用更容易使用显卡功能的API）将在Chrome 113中默认启用，该版本将在三周内推出。WebGPU将在支持Direct3D 12的Windows电脑、MacOS和支持Vulkan的ChromeOS设备上使用。

根据一篇博客文章，WebGPU可以让开发者以更少的代码实现与现在相同的图形水平，并提供"机器学习模型推断方面三倍以上的改进"。最后一项是一个真正的亮点--机器学习性能的提高，这在2021年还算是新鲜事物，当时该功能是在实验的基础上添加到Chrome中的，但现在我们处于生成性AI和大型语言模型的时代，它可能是更大的福音。虽然像Google的Bard和微软的Bing这样的服务并没有真正利用你的本地硬件，但对于那些机器学习应用来说有很大的空间。

当然，它也可以让开发者为你的浏览器编写更好看的游戏。Babylon.js有一个相当令人印象深刻的演示。

对于在Mac上的网络浏览器中运行的东西来说，这似乎更有前景。Google表示，本月的发布是"作为未来更新和改进的基石"，承诺未来将有"更先进的图形功能"和"对着色器核心更深入的访问"，以及对你如何实际开发在WebGPU上运行的内容的改进。

该API已经酝酿了相当长的时间。它是在2017年设计的，从那时起就一直在开发。它也不是一个只适用于Chrome的标准；在未来，它也应该可以在Firefox和Safari中使用。Google表示，它正在努力扩大其实施范围，以支持更多的操作系统，如Linux和Android。

在其他Chrome浏览器的新闻中，Google在周三宣布，它将努力使未来的浏览器版本更快地推出。虽然稳定版不会更早发布（事实上，他们的发布时间表已经推后了一周），但Google计划在早些时候"冻结"它们，缩短开发人员停止向构建中添加新内容和普通公众获得新内容之间的时间。这应该有助于平滑开发过程。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/168109003814539.html>