

# 新闻稿

更多信息:

Jonathan Hirshon | Principal, Horizon PR | [jh@horizonpr.com](mailto:jh@horizonpr.com) | 电话: +1 (415) 952-3001

## Khronos COLLADA 现已被认可为ISO标准

OpenCOLLADA的重大升级开放资源导入/导出; 从COLLADA到OpenGL、OpenGL ES 和 WebGL的流线内容传递的新项目gITF

2013年3月27日 – The Khronos™ Group今天宣布COLLADA™ 1.5.0已经被发布为正是ISO标准, 为3D编程和交换提供一个可靠、长期的国际化标准。ISO SC4 TC184已发布ISO/PAS 17506, 让开发者可以创建工具来处理COLLADA资源数字内容创建 (DCC) 应用、3D互动应用和工具链、模型工具和实时视觉应用的导入或导出。更多信息, 欢迎浏览: [http://www.iso.org/iso/home/store/catalogue\\_ics/catalogue\\_detail\\_ics.htm?ics1=25&ics2=040&ics3=40&csnumber=59902](http://www.iso.org/iso/home/store/catalogue_ics/catalogue_detail_ics.htm?ics1=25&ics2=040&ics3=40&csnumber=59902)。

另外, COLLADA工作中宣布在去年已经通过COLLADA社群同意, 将其使用在主要目标上。通过和NetAllied共同努力, OpenCOLLADA开源导入/导出获得重要升级, 以提供高效的, 在GitHub上免费使用, 工具供应商和COLLADA社群可以很容易地采用。OpenCOLLADA软件开发工具包提供直接编写和语法分析导入功能, 并大力支持完整COLLADA导入/导出, 这对很多商业解决方案将很有帮助。通过MIT授权可以获得OpenCOLLADA, Khronos也鼓励将其免费整合到商业和专有工具中。更多关于OpenCOLLADA的信息, 欢迎浏览<https://github.com/KhronosGroup/OpenCOLLADA>。

同时, 今天COLLADA工作组宣布新项目“gITF”的成立, 以丰富3D网页和移动应用定义最后阶段OpenGL传输格式, 将gITF和COLLADA共同编写的标准内容管线, 实现由OpenGL<sup>®</sup>、OpenGL ES或WebGL™ APIs创建的3D内容高速传输和下载。Khronos将编写gITF文件格式的草本, 为了获得来自业界的各方反馈和建议搜集, 该草本在开发阶段是对公众开放的, 同时我们也会制作开源COLLADA到gITF转换的样本。更多关于gITF的信息, 欢迎浏览<https://github.com/KhronosGroup/gITF>。

最后, Khronos宣布完整COLLADA测试套装现已传输到GitHub, 并提供免费使用, 可以对COLLADA导入/导出的质量进行各种测试了解。更多信息欢迎浏览<https://github.com/KhronosGroup/COLLADA-CTS>, 在线获得完整教程学习如何使用测试套装请登录 <https://www.khronos.org/files/collada/COLLADA-CTS-Tutorial.pdf>。

Khronos主席和NVIDIA移动内容副总裁Neil Trevett讲到: “3D社群在进行3D资产处理时, 应该拥有可靠的开放标准格式。COLLADA始终为该社群提供的保证现已获得ISO的认可。”, “但是许多资产格式的基础是可靠的, 现在可以在GitHub上免费获得升级后的OpenCOLLADA导入/导出和完整COLLADA测试套装, 每个人都可以获得高质量跨平台的资产交换。”。

### 关于gITF

众多的需求带来了gITF的开发: 满足WebGL处理需求, 包括在一个浏览器内使用分类矩阵; 使用跨平台和网页兼容的JavaScript目标注释 (JSON); 为满足未来资产类型拓展能力的二进制对象中的几何和纹理资产处理, 包括流和压缩处理。gITF也将为运行时间优化3D资产储存和知识库方面创建商机。

COLLADA工作组主席Fabrice Robinet讲到: “gITF是对COLLADA的高度补充, 并将3D生态系统另外一个重要的部分也融入其中, 即实现3D内容从COLLADA的简易传输, 这将提高数以百万的OpenGL浏览器、移动和桌面平台的处理效率。”, “通过运行时间格式的标准化, 我们带来了广泛采用、可再用内容的机会, 通过低能耗的高效处理实现更高性能, 包括未来3D资产的流处理和压缩处理”。

欢迎参加旧金山的COLLADA活动!

时间: 3月27日, 周三 3:30PM-5: 30PM

地点: O'Farrell大街333号, 希尔顿酒店, 1座, 总统套房 1-4178

活动内容: 进一步了解上述信息, 看到最新的demo展示, 与COLLADA工作组成员分享您的看法, 结识更多的COLLADA社群人脉! 现场提供免费茶点! 名额有限, 欢迎登陆网站报名: <http://www.khronos.org/news/events/march-meetup-2013>

### 关于Khronos Group

Khronos Group是一个行业组织, 致力于创建开放标准以实现在各种平台和设备上并行计算、图形图像、视觉、传感处理和动态媒体的编程和加速。Khronos标准包括OpenGL<sup>®</sup>, OpenGL<sup>®</sup> ES, WebGL<sup>™</sup>, OpenCL<sup>™</sup>, WebCL<sup>™</sup>, OpenVX<sup>™</sup>, OpenMAX<sup>™</sup>, OpenVG<sup>™</sup>, OpenGL ES<sup>™</sup>, StreamInput<sup>™</sup>和COLLADA<sup>™</sup>。所有Khronos会员可以为Khronos规范的创建做出贡献, 并在公开发布前的每个阶段拥有投票权, 同时通过提前获得规范草本和符合性测试可以加速其高端媒体平台和应用程序的开发。更多信息, 欢迎浏览[www.khronos.org](http://www.khronos.org)。

###

Khronos, 开发者大学 (DevU), StreamInput, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, OpenGL ES 和OpenMAX是属于Khronos Group Inc的商标。ASTC是属于ARM Holdings PLC的商标, OpenCL是属于Apple Inc的商标, OpenGL是已注册商标、Silicon Graphics International在Khronos授权下可以使用OpenGL ES和OpenGL SC标识和商标。所有其他的产品名称、商标和/或公司名称仅用于识别使用, 并属于各自所有者。