

## Khronos 在 GDC 分享 API 更新和新工作组

组织发布 Vulkan 功能, WebGL 2.0 和新 OpenXR 工作组;工作组将为开发者社群带来一系列活动。

2017 年 2 月 27 日 – 6:00 AM 太平洋时间 – 游戏开发者大会, 旧金山– [The Khronos™ Group](#), 一个由领先硬件和软件公司组成的组织, 在游戏开发者大会 (GDC) 上发布了主要 API 更新和新工作组成立的消息。在本周, 我们将有一系列 Khronos 赞助的活动, The Khronos Group 在加速跨平台 API 的开发, 并为开发者们带来了最新的硬件功能。

Khronos 一如既往地致力于搭建在整个业界广泛使用的开放标准的合作社群, 最近在 GDC 发布的 API 开发信息包括:

- **Vulkan®标准的采用不断增加; 发布新功能:** 庆祝成功的第一年, Vulkan API 在高保真游戏方面取得了很多的重大成就。在领先游戏引擎中都可以看到对 Vulkan 支持, 例如 Unity 和 Unreal, 众多的游戏工作室也积极地参与到 Vulkan title 的开发中, 包括 Doom, Quake, The Talos Principle 和 Dota 2。Vulkan 驱动也获得所有桌面和移动系统主要 GPU 制造商的支持。如今, Khronos 为跨平台实现虚拟现实和多 GPU 功能发布了新的 Vulkan 扩展。更多关于更新和扩展的信息, 请浏览 <https://www.khronos.org/blog/vulkan-releases-new-features>。
- **发布 OpenXR™:** The Khronos 在十二月发起了虚拟现实项目, 并在设计可移植虚拟现实和增强现实应用和设备开放标准方面取得很大的进展。今天, Khronos 发布了工作组的官方名称: OpenXR。该工作组是由 VR 业界的领先者组成, 共同努力减少在这些市场中的行业碎片。任何有兴趣的公司都欢迎加入 Khronos 并参与到为 VR 行业的贡献中。更多信息请浏览: <https://www.khronos.org/blog/the-openxr-working-group-is-here>。
- **全新 3D 可移植拓展工作组发出邀请:** Khronos 今天发出了全新的拓展工作组邀请, 以创建一个本地 3D 可移植 API, 让开发者们可以在 Vulkan、DX12 和支持 Metal 的系统上编写渲染代码。这个 API 也将成为下一代 WebGL 的坚实基础, 其将可以与这个可移植 API 绑定, 用于 JavaScript 和 WebAssembly。任何有兴趣的公司都欢迎加入 Khronos 并参与到这个项目的投票中。更多信息请浏览: [khronos.org/3dportability](https://www.khronos.org/3dportability)。
- **WebGL™ 2.0 规范完成并开始运行:** 已经获得 Google 和 Mozilla 浏览器产品支持的 WebGL 2.0 标准现在终于完成并供开发者使用, 创建下一代 3D 网页应用和引擎。WebGL 2.0 包括了 OpenGL ES 3.0 级别的功能, 为网页开发者带来了桌面 OpenGL 的功能。除此之外, Khronos 现在已经开始下一代 WebGL 的开发, 将把下一代明确的 3D API 的强大功能带到网页。更多关于 WebGL 2.0 的信息请浏览: <https://www.khronos.org/blog/webgl-2.0-arrives>。
- **glTF™ 2.0 最后征集反馈意见:** Khronos 已经发布了 glTF 2.0 开发者预览版, 与之前的 glTF 1.0 有很大提高。例如, glTF 2.0 为可移植高质量素材引入了基于物理渲染 (PBR), 使 glTF 独立于下层的 3D API。Khronos 正在通过 GitHub 向业界征集反馈和建议, 以在未



CONNECTING SOFTWARE TO SILICON

来的几周内帮助完成最终的 glTF 2.0。Khronos 今天还开始征集关于将 glTF 2.0 输出到开源渲染器 3D 编写工具项目的引言。关于如何提供反馈信息和更多信息，请浏览：

<https://www.khronos.org/blog/call-for-feedback-on-glTF-2.0>。

除了 API 的更新，The Khronos Group 还将举办一些列演讲和社交活动，包括全天的开发者大会和来自各个会员公司的展位。Khronos 在 GDC 期间的相关演讲和活动概述如下：

- **Khronos GDC 展位** – 欢迎来到 Khronos 展位，每个小时我们都将有关于 Khronos API 的介绍，并有机会与 Khronos 会员公司和行业标准专家交流。2419 展位，南大厅。
- **Khronos 在 VRDC 2017 讨论 OpenXR**: 2月 27-28, 周一和周二, 上午 10 点至下午 6 点, 欢迎来到 Khronos 在北大厅 135 房间的展位#TT06, 与正在开发 OpenXR 的 VR 专家交流, 并分享您的反馈意见。
- **Khronos 3D 图形开发者日, Vulkan, OpenXR, WebGL, glTF 等等** : 2月 28 日周二上午 10 点至下午 6 点, 西大厅房间 3022, Khronos 将为开发者们带来 1 小时的演讲。
- **Khronos 见面会**: 共同探讨 WebGL, WebVR, glTF, 移动 3D, 并与 Khronos 会员企业和开发者交流, 加入我们在 3 月 2 日周二, 晚上 6 : 30-9 : 30 在旧金山 Galvanize 的活动。
- **GDC 官方关于 Khronos 标准的演讲** : Khronos 会员企业和开发者们将带来关于未来 VR 的 Vulkan 相关介绍。

完整活动信息请浏览：<https://www.khronos.org/news/events/gdc-2017>。

## 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 标准包括 Vulkan®, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™, OpenXR™ 和 glTF™。Khronos 的会员企业可以为 Khronos 规范的开发作出贡献，并在标准公开发布之前的每个阶段都拥有投票权，同时还可以通过提前获得规范草本和一致性测试加速其高端加速平台和应用的开发。

###

Vulkan 是 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, OpenSL ES, NNEF 和 OpenMAX 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 标识是 Silicon Graphics International 的商标，Khronos 在许可证下使用。所有其他产品名称、商标、和/或公司名称仅用于识别并归属于各自所有者。

### 媒体联系人：

Caster Communications, Inc. 401-792-7080

Alex Crabb alex@castercomm.com mobile: +1-401-318-3339

Laura Shubel [laura@castercomm.com](mailto:laura@castercomm.com)