

新闻稿

更多信息:

Neil Trevett, 主席, Khronos | ntrevett@nvidia.com | 电话: +1 (408) 464 7053

Khronos 发起VR新标准

业界呼吁定义虚拟现实 API

2016年12月6日 - SIGGRAPH Asia - 澳门 - The Khronos™ Group, 一个由领先硬件和软件公司组成的行业组织, 今天宣布征集参与为现代虚拟现实 (VR) 设备定义一个跨厂商、免版权的开发标准。

虚拟现实市场的迅速发展带来了平台差异, 推动了 VR 应用和引擎的导入和个性化发展, 以在不同 VR 设备上运行, 并对 VR 传感器和显示与不同驱动界面融合提出的新的需求。这些差异使完整 VR 体验的广泛传播减慢, 为支持不同 VR 设备带来了额外的开发者费用, 并影响了创新用户界面技术的采用。

“Khronos 在过去 15 年中, 一直走在高级图形和系统 API 领域的前端, 为迅速发展的新兴 VR 市场标准和 API 传承行业的传统并承担职责。我们鼓励行业领先企业以 Khronos 会员的方式共同参与其中, 并期待整个行业将分享我们的成就,” JPR 总裁 Jon Peddie。

新标准的关键组成部分将包含耳机、控制器和其他目标追踪 API, 以便于更简单地将设备与 VR 融合。这将实现应用与任何支持 Khronos 标准的 VR 系统的兼容, 大大提高了终端用户体验, 带来更多内容选择以推动 VR 市场的发展。

紧锣密鼓的具体项目书和设计工作将在初期探讨完成之后开始, 首先要设计标准的范围和关键目标。任何有兴趣参与的公司都欢迎加入 Khronos, 拥有自己的发言权并在标准的开发过程中拥有投票权。也欢迎公司参与到设计工作中。更多关于项目和加入 Khronos 的信息, 请浏览: www.khronos.org/vr。

业界支持

“虚拟现实行业吸引了很多关注和投资, 这也验证了虚拟现实技术。我们相信其迅速发展将对标准化提出更多的需求, AMD 支持 Khronos 开发这一开放标准” AMD 公司 VR 全球总监 Daryl Sartain。

“虚拟现实所带来的用户体验推动着图形行业的发展, 并将视觉计算带到人们的家庭、工作和休闲生活中。” ARM 媒体处理部产品市场副总裁 Jakub Lamik 讲到, “行业标准的发展将加速这个市场的成功和规模化, Khronos 正是这一领域的先驱领导者, 我们完全支持 Khronos”。

“随着 VR 在各种不同主要平台上的迅速发展, 这个 Khronos 新标准的发起非常及时。Epic Games 将尽全力作出自己的贡献, 并在未来的 Unreal 引擎中采用和支持这个 API” Epic Games 发起人兼 CEO Tim Sweeney。

“开放标准让开发者可以更简便地开发引人注目的跨平台体验, 将 VR 的神奇体验带给每个人。我们非常期待和业界其他公司共同参与到其中,” Google VR 产品管理总监 Mike Jazayeri。

“沉浸技术联盟 (Immersive Technology Alliance) 的使命是推动虚拟、增强、混合现实技术的长期发展。我们通过不同方式实现这一使命, 而真正的开放标准是保证这个市场稳定发展的重要支柱。联盟和 Khronos Group 已经合作多年, 我们非常期待参与到这个项目中, 推动其在业界的巨大成功, 并与其他 ITA/ITA VR 行业市场推动项目共同发展,” 沉浸技术联盟 (Immersive Technology Alliance) 执行总监 Neil Schneider。

“虚拟现实代表着计算界面的变革,” 英特尔 VR 卓越中心总监 Kim Pallister, “我们非常期待和 Khronos 的其他会员合作, 共同开发 VR 开放标准并帮助加速创新”。

“在这个虚拟现实市场迅速发展的时期, VR 思想领袖们正在开发极具竞争力的 API, 以创建解决方案和将其引入市场。在 VR 开放标准的联合将帮助 VR 生态系统的成员更高效地开发 API 扩展、工具、驱动和应用, 实现兼容并很快地被社群接纳。我们支持 Khronos” LunarG 公司 CEO Karen Ghavam。

“NVIDIA”非常兴奋地看到行业共同关注 VR 开放标准, NVIDIA 虚拟现实总经理 Jason Paul, “NVIDIA 全程参与 Khronos 对这个新标准的开发, 以带动更多的 VR 采用和跨平台内容”。

“Khronos 的开放 API 对行业一直都意义重大, 平衡了差异化及创新与行业厂商兼容。随着虚拟现实的不断成熟, 对必要的性能的需要也越来越清晰, 合作开发开放标准 API 也成为了一个必然的重要里程碑。Oculus 非常高兴可以参

Virtual Reality Initiative Announced – 6th December 2016

“开放游戏联盟（Open Gaming Alliance OGA）关注支持游戏行业。随着各类游戏不断提高的在虚拟和增强现实市场占有率，游戏开发者和发行商也已经开始有了对游戏开放方面的标准要求。拥有标准化 API 将大大解决游戏和其他沉浸式娱乐和体验的创新速度问题。OGA 非常期待与 Khronos Group 紧密合作，完成这一重要的项目，” **开放游戏联盟（Open Gaming Alliance OGA）执行总监 Wanda Meloni**。

“虚拟现实的成功取决于迅速发展的硬件市场，让休闲和专业消费者可以随意选择产品无需顾虑差异和兼容的问题，” **Razer OSVR 负责人 Christopher Mitchell**，“这是 OSVR 从始至终的愿景，我们也非常荣幸可以作为 Khronos Group 的一员，参与到推动整个行业界面的标准化发展”。

“当你买一个新打印机，再也不需要升级你的 word 处理器。通过 VR 和 AR 的开放标准，用户将可以选择最好的设备和周边产品，无论是哪家厂商，他们都可以一起使用” **Sensics CEO Yuval Boger**，“我们的团队在创建 OSVR 和 HDM 的十几年中学到了很多。我们非常期待可以用我们在这方面的知识经验支持 Khronos 的开放 API 项目”。

“作为眼动追踪市场的领先企业，Tobii 在 VR 的眼动追踪技术开放方面投入了很多，也很欢迎 Khronos 的 VR 标准化项目，” **Tobii 产品与整合副总裁 Johan Hellqvist**，“注视点渲染（Foveated）和眼控互动是 VR 体验的关键，Khronos 为开发者们所关注的 VR 方面标准化 API 将保证内容的开发和 VR 生态系统的丰富”。

“市场中 VR 系统的数量迅速增长。大多数需要开发者不同的 API 支持，这为消费者带来了巨大的差异化问题，” **Valve 公司 Gabe Newell**。“Khronos 在标准 API 方面的工作让应用可以满足更多不同的 VR 设备，这是满足市场发展趋势的重要一步”。

“VR 是几乎所有现代日常图形图像管线的复杂结合，从强大的 GPU 到机器视觉处理到高级显示控制器技术，” **VeriSilicon 执行副总裁兼智能产品部门总经理 Weijin Dai**，“作为主要这些技术的供应商，我们非常高兴 Khronos 承载这一使命，创建综合 VR 标准，我们也会全力支持”。

关于 Khronos Group

[The Khronos Group](#) 是一个行业组织，创建开放标准以实现在不同平台和设备上并行计算、图形、视觉和神经网络的编写和加速。Khronos 标准包括 Vulkan™, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™ 和 glTF™。Khronos 会员可以为 Khronos 规范的开发做出贡献，并有权在标准公开发布前的不同阶段投票，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的推出和应用的开发。

###

Khronos, Vulkan, DevU, SPIR, SPIR-V, SYCL, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, EGL, glTF, OpenKCAM, StreamInput, OpenWF, OpenSL ES, NNEF 和 OpenMAX 都是 Khronos Group Inc 的商标。OpenCL 是 Apple Inc 的商标，OpenGL 是已注册商标，OpenGL ES 和 OpenGL SC 标识是由 Silicon Graphics International 经 Khronos 核准使用的。全部产品名称、商标和/或公司名称仅用于识别并归属其各自所有者。