

科纳斯工业协会发布了 OpenVG 1.1 Lite 以把高质量的矢量图像带入兼容 OpenGL ES 2.0 版本的 GPU 中

暂定版规范在定稿之前放在公共域供工业界意见反馈

完整的一致性测试包成为开源

俄勒冈州彼佛顿市 – 2020 年 5 月 26 号 – 今天, 科纳斯组织 (Khronos® Group), 作为一个由工业界主流公司组成的创建图像和技术互通性标准的开放协会, 在尖端的 2D 矢量以及光栅图形处理领域, 公开发布了 OpenVG™ 1.1 Lite 规范暂定版, 并且在 Apache 2.0 许可之下, 对其相应的一致性测试进行了开源。OpenVG 1.1 Lite 第一次将这个高质量的 2D 矢量图形 API, 在任何 OpenGL® ES 2.0 兼容的 GPU 上实现了完全的加速, 这显著地增加了可以部署这个 API 的设备范围。[规范暂定版](#)在 GitHub 上以 Markdown 的文档格式发布, 以便在规范以及一致性测试定稿之前, 让开发者社区提供意见和反馈。

OpenVG 为复杂的 2D 矢量图提供了一种低层次的硬件加速接口, 这对于平稳和可灵活扩展的用户接口是很理想的。从 2008 年它开始出现之后, OpenVG 一直非常广泛地在消费电子, 手持, 可穿戴式, 和汽车设备上使用。这些设备可以用低功耗, 低价位的 2D 图像硬件来加速。

OpenVG 1.1 Lite 规范放松了对于笔画路径光栅化的精度要求, 并且将 OpenVG 1.1 的模板/混合 (stencil/blending) 模式规格化。这样在维持高质量渲染质量的同时, 这些处理方式可以在任何与 OpenGL ES 2.0 兼容的 3D GPU 上直接进行加速。随着这一次的更新, OpenVG 可以在差不多任何现存的以及新的 3D 加速的设备和平台上更加广泛地部署。

OpenVG 1.1 Lite 包括了下列这些对于 OpenVG 1.1 的更新:

- 模板 (Stencil) 绘图模式变成了选项;
- 放松了对于复杂的产生笔触路径 (贝塞尔尖端用例) 的一致性要求;
- 变淡和加深模式变成了选项。

OpenVG 工作小组主席, 同时也是数字媒体职业家公司 (Digital Media Professionals Inc.) 的研究员 Eisaku Ohbuchi 先生说, “OpenVG 1.1 Lite 使得在任何 3D GPU 上可以快速实现漂亮

字体，以及高质量的矢量图”，”通过将一致性测试包开源，实施者能够更加具体地理解 OpenVG 的操作和精度，而工业界的反馈能够帮助我们逐渐改善测试以及规范的质量”。

OpenVG 1.1 Lite 是由科纳斯会员开发的，其中包括韩国亚洲大学，数字媒体职业家公司（Digital Media Professionals Inc.），以及 TAKUMI 公司。有关 OpenVG 规范，一致性测试，案例实施，以及实用程序库的更多信息，可以在这里 <http://www.khronos.org/openvg/>找到。

有关 OpenVG

基于简单的几何（譬如线条和贝塞尔曲线），OpenVG 定义了低层 2D 的操作，用来为矢量图以及 SVG™这样的引擎提供硬件加速。OpenVG 给了高质量，抗锯齿化，可伸缩的 2D 矢量图及文字予以赋能，同时又保持高度交互性能和低功耗 – 对于内嵌式和电池供电的手持设备非常理想。由科纳斯协会维护的 OpenVG 采纳者项目，使得 OpenVG 的实施者能够被官方认可其符标地位，以享用科纳斯知识产权框架的保护，以及使用 OpenVG 的商标。

有关科纳斯组织

科纳斯组织是一个由 150 家主流的硬件和软件公司所组成的开放，非赢利，会员驱动的工业协会。该协会创建先进的，免版税的，在 3D 图像，增强和虚拟现实，并行编程，视觉加速，和机器学习方面的互通性标准。科纳斯协会的工作包括 Vulkan®, OpenGL®, OpenGL® ES, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, OpenXR™, 3D Commerce™, ANARI™, OpenVG™和 glTF™。科纳斯会员驱动科纳斯规范的开发和演进，通过早期介入规范的草案拟定和一致性测试，使得他们能够加速交付自己尖端的平台及应用。

###

Khronos®和 Vulkan®属于科纳斯组织的注册商标，ANARI™, WebGL™, glTF™, NNEF™, OpenVX™, SPIR™, SPIR-V™, SYCL™, OpenVG™, and 3D Commerce™是科纳斯组织的商标。OpenXR™是科纳斯组织拥有的商标，并且在中国，欧盟，日本和联合王国注册为一个商标。OpenCL™是苹果公司的商标。OpenGL®作为一个注册的商标以及 OpenGL ES™ 和 OpenGL SC™ 的标识 Logo，都是惠普企业在科纳斯授权下使用的商标。所有其他的产品名字，商标，和/或公司名字的使用只是为了辨识的需要，并且属于它们相应的拥有者。

有关科纳斯组织的新闻稿请接洽:

Alex Crabb, Caster Communications Inc

alex@castercomm.com +1-401-792-7080