

2019年3月18日 6AM(米国太平洋時間)前の公開禁止。  
本文中のハイパーリンクは上記時間までアクセスできません。

2019年3月19日

ニュースリリース

## クロノス・グループ、AR/VRプラットフォーム並びに各種デバイスへの高性能アクセスを実現する「OpenXR 0.90」暫定仕様を発表

業界を代表するハードウェア/ソフトウェア企業から構成される、オープン・コンソーシアムの[クロノス・グループ](#)は(以下、クロノス)OpenXR™0.90 暫定仕様を批准し、公開したと発表しました。OpenXR は、拡張現実(AR)および仮想現実感(VR)(両者を総称して XR と呼ばれる)プラットフォームおよびデバイスへの高性能アクセスを提供する、統一された、ロイヤリティフリーのオープンスタンダードです。新仕様は、デベロッパならびにインプリメンターが[OpenXR フォーラム](#)でフィードバックできるように、クロノスの [Web サイト](#)で暫定的な形式で公開されています。

暫定公開された OpenXR 0.90 では、XR ハードウェア・プラットフォーム・ベンダがランタイムシステムの機能を公開可能とする、クロスプラットフォームのアプリケーション・プログラミング・インタフェース(API)を規定しています。アプリケーションのライフサイクル、レンダリング、トラッキング、フレームタイミング、および入力に対応する共通のオブジェクトと関数セットにアクセスすることで、既存のベンダ各社固有の API への対応について苦慮しているソフトウェアデベロッパが、最小限のポータリング作業で複数の XR システムでアプリケーションを実行可能となり、業界内の分断化を最小限に抑えることができます。

クロノスの OpenXR ワーキンググループは、主要な XR 企業各社の支援と参加を得て、2017 年初めに結成されました。仕様の策定作業を通して、複数のクロノス会員企業が、堅牢で完全な仕様を保証するために、個々にインプリメンテーションを開発してきました。[Collabora の「Monado」OpenXR オープンソースインプリメンテーション](#)、[Microsoft の Windows Mixed Reality ヘッドセット用 OpenXR ランタイム](#)、4.22.1 発表後にサポートが始まった Epic の OpenXR Unreal Engine プラグインのソースコードなど、これらのインプリメンテーションの多くは、デベロッパが現在評価できるようになっています。さらに、Oculus は 2019 年後半に Rift および Quest プラットフォーム上で、OpenXR のランタイムサポートを提供する予定です。各社のインプリメンテーションへのリンクおよび詳細情報は、<https://www.khronos.org/openxr> をご参照ください。

Intel のリードアーキテクトで、OpenXR ワーキンググループのチェアを務める Brent Insko 氏は、次のように語って居ます。「OpenXR は AR / VR ソフトウェアの開発を簡素化し、アプリケーションコードのポータリングやリライトをすることなく、より幅広いハードウェアプラットフォームにアクセスし、また OpenXR をサポートするプラットフォームベンダーがより多くのアプリケーションにアクセス可能となることを目指しています。OpenXR の暫定仕様は、今回の発表から数週間後に公開されるランタイムとともに、アプリケーションデベロッパとエンジンデベロッパによる実践的なクロスプラットフォームテストを可能とするものです。ワーキンググループは、OpenXR 1.0 仕様策定を XR 業界のニーズに確実に応えられるものとするために、デベロッパからのフィードバックを歓迎します」

## OpenXR 0.90 暫定仕様に対する各社のコメント

### **Nandan Nayampally, vice president and general manager, Client Line of Business, Arm**

「OpenXR のようなオープンスタンダードの策定作業に、業界を代表する多くの企業が参画する事は、とても重要です。私たちは、クロスプラットフォームの XR アプリケーションに対する障壁を減らすことが、VR と AR 業界の成長やイノベーション、そして多様性を加速すると信じており、新仕様が多くの企業から採用されることを楽しみにしています」

### **Philippe Kalaf, CEO, Collabora**

「ロイヤリティ不要のオープンスタンダードとオープン・ソース・テクノロジーに尽力している Collabora は、OpenXR ワーキンググループのメンバーであり、最初の仕様公開に関わった 1 社であることを誇りに思っています。[新たに公開された OpenXR 仕様のソースインプリメンテーションの Monado は](#)、単なるベンダ SDK ではなく、XR テクノロジーを中心とした幅広いコミュニティの取り組みに焦点を当てた、オープンソースプロジェクトおよびコードベースです。Collabora は、XR デバイスベンダに XR 製品用の Linux ベースのプラットフォームを使用する選択肢を提供しながら、Linux に XR テクノロジーを導入できる技術基盤の提供を計画しています」

### **Tim Sweeney, founder and CEO of Epic Games**

「Epic は、OpenXR のようなオープンスタンダードが、今後数年間で活気に満ちたマルチプラットフォーム VR および AR 業界にとって、不可欠な基盤になると考えています。Epic は、昨年の SIGGRAPH で業界初の OpenXR デモを紹介しましたが、GDC では今回公開された新仕様に基づくデモを行う予定です。当社のコミットメントを示すものとして、間もなく公開される Unreal Engine バージョン 4.22.1 では、OpenXR のサポートを発表する予定であり、コミュニティは直ちに作業を開始していただけるものと考えています」

### **Nate Mitchell, Oculus Co-founder and head of VR product, Facebook**

「Facebook と Oculus は、OpenXR 標準の価値がユーザとデベロッパに提供され続けることを信じています。私たちは、2019 年後半に Rift ならびに Quest platform 上 OpenXR 1.0 にビルトインしたアプリケーションのランタイムサポートを計画しています」

### **Vinay Narayan, vice president, Platform Strategy, HTC**

「HTC VIVE は、XR 業界のための実行可能なエコシステムの構築に取り組んでいます。標準とベストプラクティスを定義するためにコミュニティを結びつけることで、私たち全員が一緒に前進することができることを確信しています」

### **Alex Kipman, technical fellow at Microsoft.**

「マイクロソフトは、複合現実を繁栄させるためには、オープンストア、オープンブラウザ、そしてオープンなデベロッパプラットフォームのためにオープンでなければならないと信じています。私たちは昨年の SIGGRAPH で OpenXR のランタイムデモを行いました。今年、OpenXR の仕様公開に合わせて、Windows Mixed Reality と HoloLens 2 での OpenXR サポートを発表することを、嬉しく思います。デベロッパが、OpenXR 暫定仕様に関するフィードバックを提供できるようにするために、Windows Mixed Reality ヘッドセットをサポートする、[OpenXR ランタイムのデベロッパ向けプレビュー版](#)を本日公開する予定です」

### **David Weinstein, director of Virtual Reality at NVIDIA**

「クロスデバイス互換アプリケーション用の、オープンで広くサポートされる API である OpenXR は、XR エコシステムを推進する重要な役割を果たすでしょう。OpenXR は、高性能 HMD と VR に特化した強力な GPU 機能を含む、過去数年間にわたる XR 分野の目覚ましい進歩の上に成り立っています」

### **Henrik Eskilsson, CEO of Tobii**

「Tobii は長年、OpenXR イニシアチブの一員としてこの活動に取り組んで来ました。オープンスタンダードのマルチプラットフォーム API は、デベロッパが XR アプリケーションに対して統一された予測可能な方法で、アイトラッキングを導入できる大きな可能性を秘めていると考えています。OpenXR は、複数のプラットフォームやデバイスをサポートする複雑さを軽減し、デベロッパが素晴らしいコンテンツ開発に、より多くの時間を費やすことを可能とするものです」

### **Ralph Hauwert, vice president of platforms at Unity Technologies**

「Unity は、オープンでアクセス可能なプラットフォームであり、XR アプリケーションとデバイスのオープンスタンダードを支持しています。そのために、OpenXR の公開を大変うれしく思うとともに、これはよりオープンなエコシステムへの重要な一歩であると信じています」

### **Rémi Arnaud, principal architect at Varjo**

「Varjo では、最高の視覚的忠実度を持つ企業に対して、実用レベルのプロフェッショナルなバーチャルリアリティを推進しています。そのために、私たちに企業が最良のテクノロジーと相互運用するのを容易にする標準が必要であり、Varjo は OpenXR のサポートを約束しています」

### **Khronos Group(クロノス・グループ)について**

The Khronos Group は、さまざまなプラットフォームやデバイス上で並列コンピューティング、グラフィックス、ビジョン、センサー・プロセッシング、ダイナミック・メディアのオーサリング及び高速化を可能とする、オープンな業界標準の仕様策定を行うコンソーシアムです。クロノスが仕様策定する業界標準には Vulkan<sup>®</sup>、OpenGL<sup>®</sup>、OpenGL<sup>®</sup> ES、OpenGL<sup>®</sup> SC、WebGL<sup>™</sup>、SPIR-V<sup>™</sup>、OpenCL<sup>™</sup>、SYCL<sup>™</sup>、OpenVX<sup>™</sup>、NNEF<sup>™</sup>、COLLADA<sup>™</sup>、OpenXR<sup>™</sup>、glTF<sup>™</sup>などがあります。クロノスの会員は各仕様の策定作業に参画し、一般公開前のさまざまな過程で仕様策定に関する投票を行うことができるほか、仕様のドラフトへのアーリーアクセスならびにコンFORMANCE・テストを通して、自身のプラットフォームやアプリケーション開発の期間短縮や機能強化に役立てることができます。

###

Khronos and OpenXR, are trademarks or registered trademarks of The Khronos Group Inc. All other product names, trademarks, and/or company names are used solely for identification and belong to their respective owners.

### **メディアの方のお問い合わせ先**

ミアキス・アソシエイツ 河西(かさい)

[kasai@miacis.com](mailto:kasai@miacis.com)

記事掲載時のご掲載

クロノス・グループ

<https://www.khronos.org> <https://jp.khronos.org>

以上