



2019 年 7 月 30 日

プレスリリース

## クロノス、AR/VR エコシステムの基盤を確立する OpenXR 1.0 を発表

1.0 仕様は本日から無料公開し、XR 業界からの採用とエコシステムへのサポート拡大を期待

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](#)（以下：クロノス）は、OpenXR™ 1.0 仕様を承認し、本日より無料公開したと発表しました。OpenXR は、XR と呼ばれる仮想現実（VR）や拡張現実（AR）両プラットフォームおよびデバイスへの高性能なクロスプラットフォーム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 API です。新しい仕様は、クロノスの [Web サイト](#) および [GitHub](#) でご覧いただけます。

Intel のリード XR 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、次のように述べています。「ワーキンググループは OpenXR 1.0 の発表を大変うれしく思います。ようやく、ソフトウェア・デベロッパが OpenXR を活用するときがきました。今年 3 月に公開された暫定仕様に関するコミュニティからのフィードバックは非常に貴重でした。クロノスは引き続き、包括的なテストスイートの完成をはじめ、主要ゲームエンジンのサポートの統合、XR プラットフォームおよびデバイス向けの真のクロスプラットフォーム標準発展のため、活動する予定です。」

暫定仕様書の公開レビュー中に、XR コミュニティからのフィードバックが集まり、OpenXR 入力サブシステム、ゲーム・エンジン・エディターのサポート、およびローダーが改善されました。1.0 仕様の公開では、ワーキンググループは完全な後方互換性を維持しながら標準を進化させ、ソフトウェア・デベロッパとハードウェアベンダにポータブルなユーザーエクスペリエンスを提供するための強固な基盤を提供します。

OpenXR 1.0 の公開に合わせて、[Collabora Mono OpenXR オープンソース・インプリメンテーション](#)、Microsoft が [Windows Mixed Reality ヘッドセット用 OpenXR Runtime](#)、Rift 向け Oculus OpenXR インプリメンテーション、OpenXR の批准による Oculus Quest サポート、Epic Games が Unreal Engine で OpenXR 1.0 サポートを発表する予定です。このように、会員企業による OpenXR インプリメンテーションが今週公開される予定で、OpenXR はクロノスの会員企業から継続的なエコシステムサポートを受けています。

SIGGRAPH 2019 では、OpenXR ワーキンググループの Epic Games、Microsoft、および Varjo が、同一の OpenXR API を使用しながら、異なる VR プラットフォームと AR プラットフォームをターゲットとする XR アプリケーションをデモし、OpenXR がアプリケーションの移植性による業界間のコンフリクトを減らす方法を示します。このデモンストレーションは、7 月 31 日（火）に開催されるクロノス BOF Days の午後 1 時からの [OpenXR セッション](#) で行われます。当日は、BOF ならびに BOF 終了後に行われるクロノス・ネットワーキング・レセプションどちらも、入場は無料で、どなたでもご参加いただけます。

## OpenXR 1.0 に対する業界サポート

Daryl Sartain 氏 (AMD XR 担当ディレクタ)

「OpenXR 1.0 の発表は大きな節目であり、AMD はその仕様策定に加わったことを誇りに思います。拡大している XR 業界とエコシステムは、引き続き AMD にとって重要な関心時であり、OpenXR 1.0 による市場成長の可能性に私たちは大いに注目しています」

Roger Barker 氏 (Arm、Immersive Experience Group IP ソリューション担当ディレクタ)

「Arm は、次世代の制約のない独立型の AR / VR デバイスを推進する技術革新の開発に注力しています。OpenXR 1.0 の公開により、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打破できると同時に、これらの複雑で没入型の使用事例をサポートするために必要な、パフォーマンスと効率性がもたらされます」

Ryan Pavlik 氏 (Collabora、プリンシパル XR エンジニア、OpenXR 仕様編集責任者)

「オープンソースとオープンスタンダードに対する揺るぎないコミットメントの一環として、Collabora は OpenXR 1.0 の公開に貢献できたことを誇りに思います。XR の未来が、真にオープンかつすべてのハードウェアベンダにアクセス可能であることを保証するために、OpenXR 用の Monado オープンソースランタイムを開発しています。OpenXR 仕様の編集責任者として、このワーキンググループの熱心な取り組みと、今回の公開に貢献したコミュニティのフィードバックに感謝します」

Attila Maczak 氏 (CTRL-labs、ソフトウェア・アーキテクト)

「OpenXR 1.0 は、私たちに多くの重要な新しいインターフェースプラットフォームの連携を可能とします。CTRL-labs は、この重要な前進に貢献し、デベロッパがニューラルインターフェースを探索するために必要なツールを提供できることに大きな喜びを感じています」

Jules Blok 氏 (Epic Games)

業界標準の策定のために努力してきたクロノス・グループの会員全員と一緒に、OpenXR 1.0 をサポートすることに大変興奮しています。Unreal Engine は OpenXR 0.9 暫定仕様のサポートを先導しました。Unreal Engine は、OpenXR 0.9 暫定仕様のサポートを主導してきましたが、ハードウェアパートナーと共同で 1.0 仕様の推進を楽しみにしています。Epic は、オープンスタンダードがテクノロジーを推進し、デジタルエコシステム間のギャップを埋めるために不可欠であると考えています」

Nate Mitchell 氏 (Oculus 共同設立者、Facebook VR 製品部門責任者)

「Facebook と Oculus は、OpenXR 標準がユーザとデベロッパに提供する価値を強く信じています。私たちは、Rift および Quest プラットフォームで、OpenXR 1.0 上に構築されたアプリケーションにランタイムサポートを提供する予定です」

Brandon Jones 氏 (Google、WebXR 仕様編集責任者)

「WebXR は、ブラウザとバーチャル・リアリティまたは拡張現実デバイスとの間の通信レイヤを提供するために、OpenXR のような API に依存しています。ImmersiveWeb ワーキンググループは、サポートされるハードウェアの範囲を広げながら、WebXR インプリメンターの開発および保守の負担を軽減する可能性があるため、OpenXR のサポートが広く利用できるようになることに興奮しています」

Vinay Narayan 氏 (HTC、プラットフォーム戦略担当バイスプレジデント)

「HTC VIVE は、XR 業界で実行可能なエコシステムの構築に取り組んでいます。業界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、私たち全員が共に前進することができます」

Don Box 氏 (Microsoft、テクニカル・フェロー)

「モバイルコンピューティングの時代は制約が多く、最終的には閉鎖的なエコシステムの制約を受けました。今日、マイクロソフトはすべての Windows Mixed Reality および HoloLens 2 ユーザのために、複合現実(MR)をサポートする初の OpenXR 1.0 ランタイムの公開を誇りに思います。HoloLens 2 ハンドトラッキング、アイトラッキング、空間マッピング、および空間アンカーを、年末までに全面的にサポートしながら、OpenXR コミュニティと協力して、複合現実感を実現するための主要な拡張機能の設計を行う予定です」

David Weinstein 氏 (NVIDIA、バーチャル・リアリティ担当ディレクタ)

「この重要な 1.0 仕様公開について、OpenXR チームに祝福を申し上げたいと思います。OpenXR 1.0 の柔軟で拡張可能な設計は、XR アプリケーションを加速し、さらに新しい XR の導入を可能にする革新的な次世代グラフィックテクノロジーをサポートします」

Jared Cheshier 氏 (Pluto VR、CTO)

「OpenXR は、デベロッパが幅広いプラットフォームやデバイスを、より簡単にサポートするための強固な基盤を提供します。1.0 仕様は画期的なマイルストーンであり、ほんの始まりにすぎません。1.0 仕様の公開は、デベロッパが機能を実験し拡張するための新たな扉を開き、VR/AR 業界を未来へと導きます」

Denny Røngngren 氏 (Tobii、アーキテクト)

「この重要なマイルストーンがようやく完成したことを、嬉しく思います。OpenXR が、さまざまなデバイスに渡って XR アプリケーションを作成する際の障壁を低くするというコミットメントに感銘しています。OpenXR 1.0 が公開され、これから業界での採用が増えると予想されるので、Tobii は視線の相互作用と中心的なレンダリングのために OpenXR エクステンションを通して、アイトラッキングのサポートを開始するため、熱心に取り組んでまいります」

Ralph Hauwert 氏 (Unity Technologies、プラットフォーム担当バイスプレジデント)

「Unity は、オープンでアクセス可能なプラットフォームであることをコミットメントし、XR アプリケーションとデバイスのためのオープンスタンダードを支持し続けます。OpenXR の公開は、オープンなエコシステムへの大きな一歩だと信じています」

Joe Ludwig 氏 (Valve、プログラマ)

「OpenXR は VR にとって重要なマイルストーンです。この API は、ゲームや他のアプリケーションが独自の SDK なしで、さまざまなハードウェアプラットフォームで簡単に動作することを可能にします。Valve は、このオープンスタンダードを作成するために、他の VR 業界のリーダーと密接に協力してきたことを嬉しく思い、SteamVR でそれをサポートすることを楽しみにしています」

Rémi Arnaud 氏 (Varjo、プリンシパル・アーキテクト)

「Varjo は、現実とデジタルの世界を人間の目の解像度でシームレスに融合することによって、世界で最も革新的な VR / AR / XR のハードウェアとソフトウェアを生み出しています。私たちは、OpenXR 1.0 仕様の公開を大変うれしく

思います。それは、エンタープライズコミュニティが今日の市場で最高の XR テクノロジと互換性があり、容易にアクセスできるようにする一方で、将来のイノベーションに対する障壁を取り除いているからです」

#### **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>、3D Commerce<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パフォーマンス・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>