

新闻稿

更多信息:

Jonathan Hirshon | Principal, Horizon PR | jh@horizonpr.com | 电话: +1 (415) 952-3001

WebGL势头创造业内最安全最便携3D平台

多种WebGL现已在桌面和移动平台上实现; WebGL 1.0.2已通过更加严格的批准和扩展功能

2013年3月27日 – The Khronos™ Group今天宣布多个WebGL™ 1.0.1现在已经在一系列桌面和移动平台上完全通过符合性测试了, 并将在更多的平台上实现。同时, 已经提交了WebGL 1.0.2规范及整套扩展文件进行批准, 预计将在2013年4月正式发布。浏览器和GPU社群一直积极地在WebGL工作组努力, 以解决GPU驱动的问题, 并通过精确地性能定义加紧WebGL的改进, 提供了值得信赖的可靠平台, 实现了HTML5浏览器上3D内容在各种平台上的便携性。更多关于WebGL规范的信息, 欢迎浏览: <http://www.khronos.org/registry/webgl/specs/latest/>。

我们向Google Chrome 25、windows上的Firefox 19、Mac、Linux、以及来自NVIDIA的Tegra平台WebGL增强版安卓浏览器首次提交了WebGL 1.0.1实施。

Google和WebGL工作组负责人Ken Russell讲到: “我想要特别感谢各大桌面平台的GPU公司, 包括AMD、英特尔和NVIDIA、Mesa3D图形图像库的开发人员、Google的Chrome团队、Mozilla公司和苹果电脑, 谢谢你们的辛勤努力和坚持不懈地修复故障, 以确保WebGL、OpenGL®、跨系统的API以及GPU的操作一致性。这对于将GPU的高性能待到网页而言具有重大意义。”

WebGL 1.0.2规范和符合性测试大大提高了某些具体性能, 以改进便携性和可测性:

- 添加了许多规范性能的具体说明 - 主要感谢Mozilla;
- 对某些框架缓冲格式组合的授权支持, 是开发者的采用更加简单;
- 阐明与兼容HTML5平台的相互作用, 包括浏览器合成器和高DPI显示;
- 巨大地提高了符合性测试的数量, 高达21,000, 同时提高了测试覆盖范围的宽度和深度 - 主要感谢Google的Gregg Tavares 以及OpenGL ES工作组。

另外, WebGL工作组还提交了一些可选扩展性进行批准, 预计也将在4月发布:

- WebGL调用着色在JavaScript层面的故障排除;
- 通过查询保证正确处理丢失文本的问题 - 例如正在执行WebGL时移动设备突然断电;
- OpenGL ES2.0的额外3D功能, 例如各向异性过滤、标准扩展和顶点数组目标。

Khronos主席及NVIDIA移动内容副总裁Neil Trevett讲到: “浏览器和芯片供应商的紧密合作是GPU可以安全可靠地在网页上实现其功能, 这充分证明了Khronos是在重要网页标准方面的一个高效组织”, “Khronos一直坚定地参与WebGL性能改进的工作, 以实现网页开发者可以更好地使用移动GPU迅速提高的各种性能, 同时也在更大的HTML5标准社群中的一个好公民”。

欢迎参加旧金山的WebGL活动!

时间: 3月28日, 周四 6:30PM

地点: O'Farrell大街333号, 希尔顿酒店, 1座, 总统套房 1-4178

活动内容: 进一步了解上述信息, 看到最新的demo展示, 与WebGL工作组成员分享您的看法, 结识更多的WebGL社群人脉! 现场提供免费茶点! 名额有限, 欢迎登陆网站报名: <http://www.khronos.org/news/events/march-meetup-2013>

关于Khronos Group

Khronos Group是一个行业组织, 致力于创建开放标准以实现在各种平台和设备上并行计算、图形图像、视觉、传感处理和动态媒体的编程和加速。Khronos标准包括OpenGL®, OpenGL® ES, WebGL™, OpenCL™, WebCL™,

OpenVX™, OpenMAX™, OpenVG™, OpenGL ES™, StreamInput™ 和 COLLADA™。所有 Khronos 会员可以为 Khronos 规范的创建做出贡献，并在公开发布前的每个阶段拥有投票权，同时通过提前获得规范草本和符合性测试可以加速其高端媒体平台和应用程序的开发。更多信息，欢迎浏览 www.khronos.org。

###

Khronos, 开发者大学 (DevU), StreamInput, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, OpenGL ES 和 OpenMAX 是属于 Khronos Group Inc 的商标。ASTC 是属于 ARM Holdings PLC 的商标，OpenCL 是属于 Apple Inc. 的商标，OpenGL 是已注册商标、Silicon Graphics International 在 Khronos 授权下可以使用 OpenGL ES 和 OpenGL SC 标识和商标。所有其他的产品名称、商标和/或公司名称仅用于识别使用，并属于各自所有者。