

新闻稿

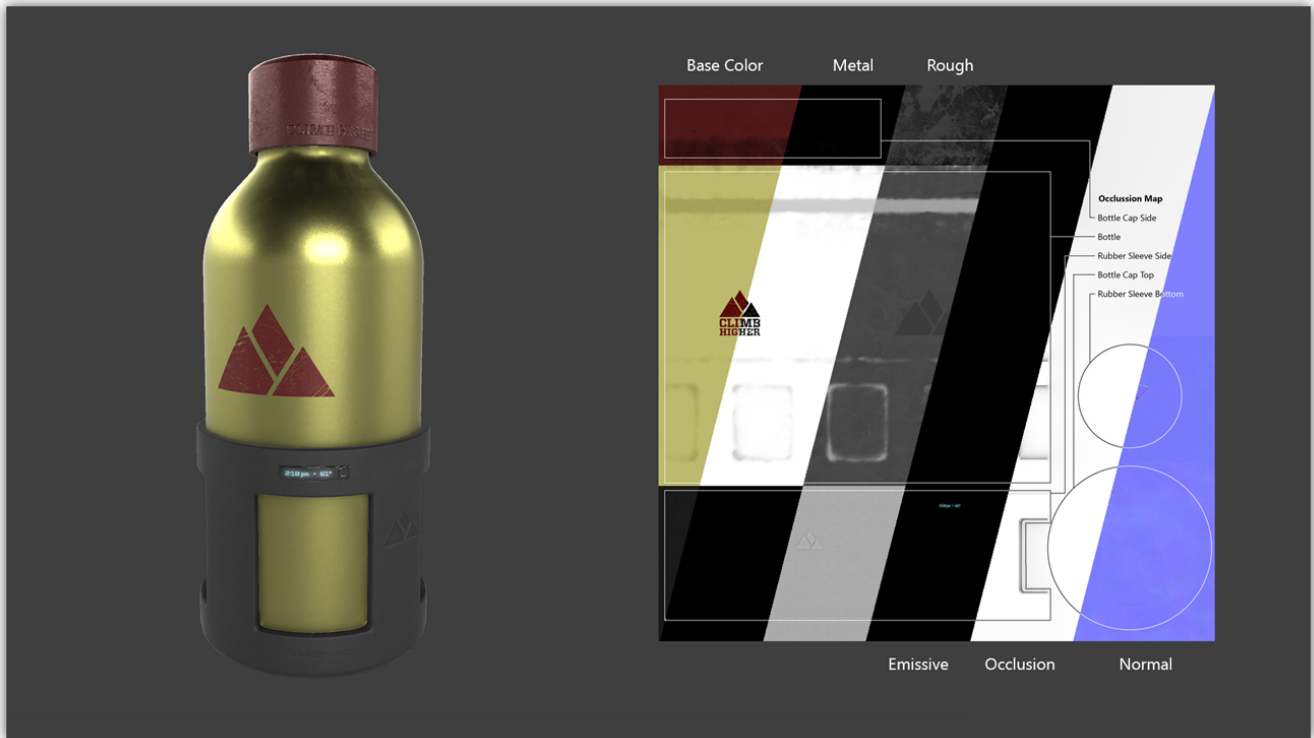
Khronos 发布 glTF 2.0 规范

平台独立基于物理渲染带来更强运行时间 3D 资产传输格式

2017 年 6 月 5 日 –太平洋时间上午 6 : 00 -- 澳大利亚布里斯班 – [The Khronos™ Group](#), 一个由领先硬件和软件公司组成的开源组织, 在 [Web3D 2017 大会](#) 宣布即将发布最终版 glTF 2.0 规范, 该规范融入了来自开发者对 [GitHub](#) 上预测版规范的反馈。

glTF 2.0 的发布带来了对于 [glTF 1.0](#) 意义重大的更新, 成为一个实时 3D 资产传输的可扩展、运行时间中立的开放标准格式, 其描述了包括压缩传输和快速下载的完整场景。为了响应 glTF 1.0 开发者社群对主要功能的要求, glTF 2.0 的发布为可兼容、一致的材质描述添加了基于物理渲染 (PBR)。在 glTF 1.0 中, 材质的定义是通过 GLSL 渲染器, 也符合 WebGL, 但是在导入一个 glTF 模型到 Direct3D 或者 Metal 应用是就会产生问题。通过使用 PBR, 从视觉上捕捉 glTF 2.0 模型现在已经实现与任何渲染 API 的一致兼容。glTF 2.0 定义了一个简单但是高效的执行, PBR 模型提供高质量材质, 同时可延伸以满足不同类别平台和设备的功能。

“glTF 的里程碑才刚刚开始, 随着不断增加的工具采用, 玩家和应用将遍布整个行业” Khronos 主席兼 glTF 工作组主席 Neil Trevett 讲到,“在 2 月份我们发布了 glTF 2.0 开发者预览版并广泛征集大家的反馈建议。我们获得来自社群的积极响应, 这也在很大程度上帮助我们最终版本规范发布的准备工作。现在我们非常期待继续获得行业的参与, 不断扩展 glTF 的功能 – 例如高级纹理和地理压缩扩展。我们相信 glTF 2.0 将推动整个行业的基于 PBR 材质在各种应用领域的发展”。



gITF 2.0 中的 PBR 材质模型

许多引擎开发者已经开始向 gITF 2.0 转换，已获得更好的性能、兼容性和质量，包括 BabylonJS、three.js、Cesium、Sketchfab、xeogl 和 instant3Dhub 引擎。gITF 2.0 可获得了来自业界企业的支持，例如 Adobe、Google、Marmoset、Microsoft、NVIDIA、Oculus、UX3D 以及各个大学包括宾夕法尼亚大学和罗马 Sapienza 大学。Khronos、gITF 工作和开发者社群共同创建了工具和示例代码生态系统，包括一些 [gITF 2.0 示例模型](#)，从简单的框架到复杂含有 PBR 材质、皮肤和图形变换目标的模型，这些都将帮助引擎开发者更好地执行 gITF 2.0。另外还有一个 [验证工具](#)，可以让导出器开发者确定其生成了正确的 gITF 2.0 模型，并让引擎开发者知道他们使用的 2.0 模型是经过验证的。



带有图形变换目标的 gITF 2.0 动画模型

gITF 2.0 新规范请浏览：<https://github.com/KhronosGroup/gITF>.

关于 gITF 2.0

包括额外的基于 PBR 材质，gITF 2.0 为将来打下了稳定的基础，并支持各种图像 API 的实际运行时间执行。包括更新内容以改进一致性、API 中立性、性能，并实现整个行业向 PBR 材质模型转型。

gITF 2.0 的业界支持

“gITF 2.0 通过一个 API 中立 PBR 材质和图形变换目标的标准推动整个产业发展，同时，gITF 始终坚持其本质，作为一个简单格式可以高效简便地执行”，**Cesium 首席图像架构师 Patrick Cozzi**。

“感谢 gITF 2.0 带有的可表示、兼容和 PBR 待用材质，我们现在可以从我们的 InstantUV 软件简便地导出优化资产到各种渲染器”，**Fraunhofer IGD 公司 InstantUV 项目领导 Max Limper**。

“gITF 2.0 是 3D 展示的一个重要里程碑，这从基础层面解放了下一代创新。gITF 2.0 开源、可交互操作、跨平台的本质使其成为微软的 3D for Everyone 和 Window 混合现实项目的基础元素，也将帮助实现各种全新的创新、共享和使用 3D 和混合现实的方式”**微软 Windows 体验部合作伙伴软件工程师 Forest Gouin**。

“gITF 是一个传输 3D 图像资产的通用格式—就像用于 2D 图片的 JPEG 和视频的 MPEG，”**gITF 规范联合编辑兼 Unity Technology VR/AR 战略官 Tony Parisi**，“gITF 2.0 完全是一个图像 API，其独立于操作系统，打开了在应用、跨桌面、网页共享 3D 以及虚拟和增强现实的无限可能”。

“在我们为客户提供标准化 3D 资产相关的解决方案时，gITF 2.0 是我们选择的格式” **UX3D 联合创始人 Norbert Nopper。**

更多关于 Khronos Group 的信息，请浏览：Khronos.org。

关于 The Khronos Group

The Khronos Group 是创建开放标准以实现并行计算、图像、时间和神经网络在各种平台和设备上的编程和加速一个行业组织。Khronos 标准包括 Vulkan®、OpenGL®、OpenGL® ES、OpenGL® SC、WebGL™、SPIR-V™、OpenCL™、SYCL™、OpenVX™、NNEF™、COLLADA™、OpenXR™和 gITF™。Khronos 的会员可以为 Khronos 规范的开发作出贡献，在标准公开发布之前的各阶段拥有投票权，并可以通过提前获得规范草本和一致性测试，更快地将其高端加速平台和应用产品推如市场。

###

Vulkan 是 The Khronos Group 注册商标。Khronos、OpenXR、DevU、SPIR、SPIR-V、SYCL、WebGL、WebCL、COLLADA、OpenKODE、OpenVG、OpenVX、EGL、gITF、OpenKCAM、StreamInput、OpenWF、OpenGL ES、NNEF 和 OpenMAX 是 Khronos Group Inc 的商标。OpenCL 是 Apple Inc.的商标；OpenGL 是注册商标；OpenGL ES 和 OpenGL SC 的 logo 是 Silicon Graphics International 的商标，Khronos 被授权使用。所有涉及的其他产品名称、商标和/或公司名称都仅用于识别并归属于各自所有者。

媒体联系人:

Alex Crabb, Caster Communications Inc.

alex@castercomm.com

401-792-7080