

Khronos 发布 AR 和 VR 平台和设备高性能接口 OpenXR 0.90 预测版规范

2019 年 3 月 18 日 – 6:00 AM PT – 游戏开发者大会，旧金山– 今天，The Khronos® Group，一个由领先硬件和软件公司组成的、致力于创建高级加速标准的开源组织，宣布通过并公开发布 OpenXR™ 0.90 预测版规范。OpenXR 是一个统一化、免版权、开放标准，带来高性能增强现实（AR）和虚拟现实（VR）接口 – 统称为 XR – 平台和设备。该新版本规范已发布在 [Khronos 网站](#) 并设置为预测版供开发者和执行者在 [OpenXR 论坛](#) 提供反馈意见。

OpenXR 0.90 预测版发布了具体的一个跨平台应用编程界面（API），以实现 XR 硬件平台供应商在其 runtime 系统上开拓更多的功能。通过获得一套通用目标和功能响应到应用生命循环、渲染、跟踪、框架计时和输入，这些都是在现有各个不同商场 API 之间有很大差异的，软件开发者就可以通过最小的导入工作在全类 XR 系统上运行他们的应用，这大大降低了整个行业到碎片。

Khronos OpenXR 工作组成立于 2017 年初，由领先的 XR 企业支持和参与。在整个规范开发的过程中，这些 Khronos 会员企业也都开发了独立执行以确保该规范的专业化和完整度。很多这些执行都对开发者开放供大家评估，包括今天发布的 [Collabora 的'Monado' OpenXR 开源执行](#) 和 [微软混合现实头显设备的 OpenXR runtime](#)。更多关于这些执行的信息和链接请浏览：<https://www.khronos.org/openxr>。

“OpenXR 追求简化 AR/VR 软件开发，让应用在更广的硬件平台上实现，但无需大量的导入或重写代码工作，同时实现平台供应商对 OpenXR 的支持。” OpenXR 工作组主席兼 Intel 首席 VR 架构师 Brent Insko 讲到。“OpenXR 预测版规范 – 随同 runtimes 同时将在接下来几周发布 – 将为应用和引擎开发者带来即使上手、跨平台测试。工作组欢迎开发者提供反馈建议，以确保 OpenXR 1.0 规范真正满足 XR 业界的需求。”

OpenXR 预测版 0.90 的业界支持

“众多行业龙头企业共同创建一个像 OpenXR 的开源标准的意义重大。我们非常期待看到行业对新标准的采用并坚信这将减少 VR 和 AR 领域跨平台 XR 应用加速发展、创新和多样化的各种阻碍” Arm 客户商务副总裁兼总经理 Nandan Nayampally 讲到。

“Collabora 一直以来都对免版权开放标准和开源技术非常支持，我们也很骄傲地成为 OpenXR 工作组和今天的首次发布的主要贡献者之一。除了这一重要里程碑，Collabora 也很兴奋地发布 [Monado, 一个最新发布 OpenXR 规范的开源执行](#)。这不仅仅是一个供应商 SDK，Monado 是一个开源项目，其代码基致力于更广的 XR 相关技术社群。Collabora 计划提供技术基金和行业领袖项目，以加速 Linux 上 XR 技术在开发和部署，包括为 XR 设备供应商带来选择使用并参与贡献到这个基于 Linux 的平台的 XR 产品”， Collabora CEO Philippe Kalaf.

“Epic 相信像 OpenXR 这样的开放标准是这个多变、多平台 VR 和 AR 行业在接下来几年的重要基础。自发起阶段，我们已经支持 OpenXR，包括在去年 SIGGRAPH 大会上展示首个 OpenXR 公开 demo，我们也希望看到生态系统即此规范在 GDC 发布之后继续成长，” **Epic Games CEO 兼发起人 Tim Sweeney** 讲到。

“Facebook 和 Oculus 一直坚信 OpenXR 标准为用户核开发者带来的价值。我们计划晚些今年推出在 Rift 和 Quest 平台应用基于 OpenXR 1.0 的 runtime 支持”， **Facebook VR 产品负责人兼 Oculus 联合发起人 Nate Mitchell** 讲到。

“HTC VIVE 致力于为 XR 行业创建一个切实可行的生态系统，这就是为什么我们非常骄傲地支持 OpenXR，” **HTC 平台战略副总裁 Vinay Narayan** 讲到，“让整个社群共同定义标准和最佳实践，这让我们共同发展。”

“微软相信要让混合现实蓬勃发展，其必须对所有人开放：开放店面、开放浏览器和开放开发者平台。我们非常骄傲地在去年 SIGGRAPH 大会展示我们的 OpenXR runtime demo，我们也通过今年发布的 Windows 混合现实和 HoloLens 2 以表示对 OpenXR 的支持。” **Microsoft 技术 fellow Alex Kipman** 讲到。“为了帮助开发者提供关于预测版 OpenXR 规范的反馈建议，我们今天发布了[我们的 OpenXR runtime 开发者预览](#)，以支持 Windows 混合现实头戴设备。”

“XR 生态系统发展的下一个重要推动者将是 OpenXR：一个开放、广受支持的跨设备兼容应用的 API 标准。在过去的几年中，其在 XR 领域的发展突飞猛进，包括几个非常优秀的 HMD 和强大的 VR GPU 功能。” **NVIDIA 虚拟现实总监 David Weinstein** 讲到。

“Tobii 几年来一直积极参与 OpenXR 并作出贡献，” **Tobii CEO Henrik Eskilsson** 讲到，“我们相信一个开放标准、跨平台 API 将许下承诺，让开发者以统一并可预测的方式为 XR 应用带来视线追踪。OpenXR 将降低支持多个平台和设备的复杂度，让开发者花费更多的视觉在创建优秀内容上”。

“Unity 一直致力于成为一个开放的平台，我们始终支持 XR 应用和设备的开放标准，” **Unity Technologies 平台副总裁 Ralph Hauwert**，“在此，我们对 OpenXR 消息非常兴奋，也相信这是迈向更加开放生态系统的重要一步。”

“在 Varjo，我们鼓励开发专业虚拟现实到一定水平可以真正对视觉效果由最高要求的企业有帮助。因此我们需要标准可以简化与最好技术的交互操作，” **Varjo 首席架构师 Rémi Arnaud** “Varjo 积极支持 OpenXR”。

关于 the Khronos Group

The Khronos Group 是一个开放行业组织，由超过 140 家领先硬件和软件公司组成，致力于为 3D 图形、增强和虚拟现实、视觉和机器学习创建高级、免版权加速标准。Khronos 的标准包括 Vulkan[®], OpenGL[®], OpenGL[®] ES, OpenGL[®] SC, WebGL[™], SPIR-V[™], OpenCL[™], SYCL[™], OpenVX[™], NNEF[™],

COLLADA™, OpenXR™ 和 glTF™。Khronos 的会员可以为 Khronos 规范的开发做贡献，在公开部署发布之前的各个阶段拥有投票权，以通过提前获得规范草本和一致性测试加速其尖端加速平台和应用的推出。

Khronos 和 OpenXR 是 The Khronos Group Inc. 的注册商标。全部其他产品名称、商标和/或公司名称仅用于识别并归属于各自所有者。

Khronos Group 媒体联系人:

Alex Crabb, Caster Communications Inc.

alex@castercomm.com

401-792-7080