

新闻发布

Khronos 发布 OpenXR 1.0 规范为 AR 和 VR 生态链建立基础

最终版的规范和发货的具体实施今天就已开始;
XR 工业界对此越来越多的采用以及扩大的生态链支持

2019 年 7 月 29 号 – 6:00 AM 太平洋时间 – SIGGRAPH, 洛杉矶 – 今天 Khronos® 组织作为一个由创建先进加速标准主流硬件和软件公司所组成的开放联盟，宣布批准和公开发布 OpenXR™ 1.0 规范，以及相应公开的实施内容，和大量的产业链的动量。OpenXR 是一种统一的，免版权费的公开标准。它提供了对于虚拟现实(VR)和增强现实(AR) – 统称为 XR – 平台和终端的高性能跨平台的接入。新的规范可以在 [Khronos website](#) 和 通过 [GitHub](#) 找到。

OpenXR 的工作组主席，同时也是英特尔公司主要 XR 构架师的 Brent Insko 说，“对于推出 OpenXR 1.0 版本，工作组非常兴奋，自从在三月份发布临时版本以来，从社区里来的反馈对于帮助我们达到这次重大的里程碑，极有价值”，“我们目前工作正在继续。我们正在完成一个完整的测试包，集成主要的游戏引擎支持，为下一步演进成一个为 XR 平台和终端制作的，真正充满活力，跨平台标准所需要的一组特征做计划。现在，是软件开发者开始使用 OpenXR 的时候了”。

在对临时版本作公开的公共评估期间，从 XR 社区收集到反馈后，OpenXR 做了改进，其中包括 OpenXR 输入子系统，游戏引擎编辑支持，以及载入器。随着这个 1.0 版本的发布，工作组会在维护完整的向后兼容性的同时，向前演进标准，以提供给软件开发者 and 硬件厂商一个坚实的基础，在这个基础之上他们可以提供今人惊奇的，可移植的用户体验。

在规范发布的同时，OpenXR 正在从 Khronos 的会员公司得到继续的生态链支持。会员公司的 OpenXR 安装，这周正在发货，其中包括 [‘Monado’ OpenXR open source implementation from Collabora](#), [OpenXR runtime for Windows Mixed Reality headsets from Microsoft](#), 一种 Oculus OpenXR 在 Rift 上安装, 以及随着 OpenXR 被批准而到来的 Oculus Quest 支持。Epic Games 也计划在 Unreal 引擎上发布对于 OpenXR 1.0 的支持。

在 SIGGRAPH 2019 上，OpenXR 的成员公司 Epic Games, Microsoft 和 Varjo 将会演示针对不同 VR 和 AR 平台的 XR 应用。这些演示会使用同样的 OpenXR API 来展示，标准是如何通过应用的可移植性来减少工业的碎片化的。演示会在 [OpenXR Birds of a Feather \(BOF\)](#)

[presentation at 1:00 p.m. on July 31](#), 也会在 7 月 31 号 5:30PM 开始的 [Khronos Networking Reception](#) 期间进行。所有人都欢迎参加上述两个活动，不需要入场券。

工业界对于 OpenXR 1.0 规范的支持

AMD 公司的 XR 总监 Daryl Sartain 说，“OpenXR 1.0 的发布是一个巨大的里程碑事件，AMD 非常自豪成为创建团队中的一员。发展中的 XR 工业和生态链，会继续成为 AMD 的关注焦点，我们也对于 OpenXR 1.0 所带来的市场增长潜力感到兴奋。从过去到现在，AMD 一直是开放工业标准的倡导者”。

Arm 公司的实境沉浸体验组的 IP 解决方案总监 Roger Barker 说，“Arm 一直专注在开发能够为下一代不受限制的，独立的 AR/VR 终端提供动力的技术创新。OpenXR 1.0 版本的发布将会让我们进一步突破跨平台 XR 应用的障碍，带来那些支持复杂，实境沉浸的用例所需的性能和效益”

OpenXR 规范的编辑, Collabora 公司的 XR 首席软件工程师 Ryan Pavlik 说，“作为对于开源和开放标准毫不动摇地承诺的一家公司，Collabora 非常自豪地成为了实现 OpenXR 1.0 版本中间的一份子。我们为 OpenXR 首创了 Monado 开源运行时库，来保证 XR 的未来将会是真正开放，并且所有硬件厂商都能进入。作为 OpenXR 规范的编辑，我非常感激工作组的勤奋努力，以及社区提供的反馈，是这些反馈塑造了这个版本”。

CTRL-labs 的软件构架师 Attila Maczak 说，“OpenXR 1.0 引导我们将许多关键的将出现的互动平台进行互接。CTRL-labs 期待着对这个关键的地方，向前一步做出贡献，并且会给开发者交付他们所需的探索神经界面的工具”。

Epic Games 的 Jules Blok 说，“同所有非常努力工作来创建标准的其他 Khronos 组织的成员一样，我们对于支持 OpenXR 1.0 的发布非常兴奋。在上一个 OpenXR 0.9 版本时，Unreal Engine 引领着对于其临时版规范的支持，这次我们将与同时发布的硬件合作伙伴一起合作，升级到 1.0 版本。Epic 相信，开放式标准对于驱动技术以及缩小数字生态链的鸿沟是至关重要的”。

脸书的 Oculus 共同创建人，也是 VR 产品部负责人 Nate Mitchell 说，“脸书和 Oculus 继续相信 OpenXR 标准提供给使用者和开发者的价值。我们计划在 Rift 和 Quest 平台上，对于建立在 OpenXR 1.0 上的应用，提供运行时库的支持”。

在谷歌工作，也是 WebXR 规范编辑的 Brandon Jones 说，“WebXR 依赖如 OpenXR 这样的 APIs 来提供介于浏览器与虚拟现实或增强现实终端之间的通讯层。因为 OpenXR 支持，存在着

潜力来减少 WebXR 实施中的开发和维护的负担，同时又增加支持 WebXR 的硬件的种类范围，实境沉浸互联网工作组对此感到兴奋”。

HTC 平台策略部的副总裁 Vinay Narayan 说，“HTC VIVE 承诺为 XR 工业创建一个容易进入的生态链，这就是为什么我们很自豪的支持 OpenXR 标准”。“把社区连接在一起，来帮助定义标准和最好的实践，会让我们共同向前推进”。

“移动时代的计算被封闭的生态链所定义以及最终被其所束缚。随着混合现实的到来，下一波的计算必须是而且将是开放的”。**微软的技术研究员 Don Box 说**，“今天，微软自豪的给予 Mixed Reality 和 HoloLens 2 的用户发布了第一个 OpenXR 1.0 的运行时库。我们目前兴奋地与 OpenXR 社区一起工作，来设计主要的扩展，这些扩展将赋予生命给混合现实，包括年底之前实现完整的对于 HoloLens 2 手跟踪，眼跟踪，空间映射和空间锚”。

NVIDIA 虚拟现实总监 David Weinstein 说，“祝贺 OpenXR 团队发布这个重要的 1.0 版本。具有灵活性和延展性设计的 OpenXR 1.0 将会支持有创意的下一代图像技术，这将会加速 XR 应用，甚至给予新的 XR 用例赋能”。

Pluto VR 的首席技术官 Jared Cheshier 说，“OpenXR 为开发者提供了一个坚实的基础，这样他们可以更加容易的支持更宽泛种类的平台及终端。1.0 是一个重要的里程碑，它只是一个开端。这次的发布，会给开发者打开新的门，使得他们可以实验和延伸功能，把 VR 和 AR 工业推向未来”。

Tobii 的构架师 Denny Rönngren 说，“看到这个重要的里程碑最终得以完成，真的很棒。OpenXR 对于降低在跨宽泛种类的终端上创建 XR 应用的障碍的承诺，让我们兴奋。现在，稳定的 OpenXR 1.0 版本已经发布，并且我们看到了工业界的采纳，Tobii 将非常努力的工作，来通过 OpenXR 对于眼球凝视互动和 foveated rendering（中央和周边不同的分辨率）的扩展，实现眼跟踪”。

Unity Technologies 的平台副总裁 Ralph Hauwert 说，“Unity 承诺成为一个开放和容易进入的平台，我们并且对于 XR 应用和平台的开放标准保持支持”。 “为了达到这个目的，我们对于 OpenXR 很兴奋，并且这是走向更多的开放产业链的重要一步”。

Valve 的程序员 Joe Ludwig 说，“OpenXR 是 VR 的一个重要里程碑。这个 API 将会允许游戏和其他应用在跨越一大类的硬件平台时，不需要具有所有权的 SDK 而更加容易的工作。Valve 非常高兴可以与其他 VR 工业界的领袖们一起工作，来创建这个开放标准。我们期待在 StreamVR 里支持这个标准”。

Varjo 的首席构架师 Rémi Arnaud 说，“Varjo 正在通过以人类眼睛的解析度，来无缝合并现实世界和数字世界，以创建世界上最有开创性的 VR/AR/XR 硬件和软件。我们对于发布 OpenXR 1.0 版本的规范是非常的兴奋，因为在移去对于未来创新的障碍的同时，它保障了企业社区能够兼容和容易地接触到市场上最好的 XR 技术”。

有关 Khronos 组织

Khronos 组织是一个由 140 家主流的硬件和软件公司所组成的工业协会，大家在一起创建先进的，免版税的，在 3D 图像，增强和虚拟现实，视觉和机器学习方面的加速器标准。Khronos 的标准包括 Vulkan[®]，OpenGL[®]，OpenGL[®] ES，OpenGL[®] SC，WebGL[™]，SPIR-V[™]，OpenCL[™]，SYCL[™]，OpenVX[™]，NNEF[™]，COLLADA[™]，OpenXR[™]，3D Commerce[™] 和 glTF[™]。Khronos 会员能够对于开发 Khronos 的规范作出贡献，能够在规范进入到公开部署之前的各个阶段有权决定，以及在规范草案与一致性测试发展的早期就能介入，使得他们能够加速交付自己的尖端的加速平台。

Khronos 和 Open XR 属于 Khronos 组织的商标或注册商标。所有其他的产品名字，商标，和/或公司名字的使用只是为了辨识的需要，并且属于它们相应的拥有者。

有关 Khronos 组织的新闻稿请接洽:

Alex Crabb, Caster Communications Inc

alex@castercomm.com

+1-401-792-7080