

همکاری اپل و پیکسار در معرفی یک فرمت فایل استاندارد شده برای محتوای واقعی افزوده - دیجیاتو

محمد مافی‌ها | دوشنبه، ۱۴ خرداد ۱۳۹۷

اپل در خلال رویداد WWDC 2018 به طور رسمی اعلام کرد که به لطف همکاری با کمپانی انیمیشن سازی پیکسار و تهیه فرمتی استاندارد شده، اشتراک گذاری فایل های مرتبط با محتوای واقعی افزوده در سیستم عامل iOS بسیار ساده تر از گذشته خواهد شد.

فرمت جدید موسوم به «USDZ» (مخفف Universal Scene Description) این امکان را فراهم می کند تا بتوانید در قالب یک فایل رندری سه بعدی از یک شی واقعی افزوده را با جزئیاتی بهینه شده برای اشتراک گذاری به نمایش بگذارید.

بر اساس توضیحات «کریگ فدریگی» در کنفرانس مذکور، فرمت مورد اشاره در واقع یک ادیتور WYSIWYG است که طراحی شده تا از حوزه رو به گسترش محتوای واقعی افزوده پشتیبانی کند. برای نیل به این هدف قرار است فرمت USDZ به طور عمده در اختیار تولیدکننده های محتوا قرار بگیرد، به جای آن که به طور مستقیم به کاربران ارائه شود.

به عنوان مثال یکی از مدیران ارشد کمپانی ادوبی با حضور روی سن اعلام کرد که قرار است به زودی پشتیبانی از فایل های USDZ به مجموعه «Creative Cloud suite» این شرکت اضافه شود. گفته شده به زودی کمپانی های Autodesk و Sketchfab نیز این پشتیبانی را به اپلیکیشن های تولید محتوای خود خواهند افزود.

وبلاگ نویسی زنده دیجیاتو از مراسم WWDC 2018 را [از این لینک بخوانید](#). اخبار مرتبط با کنفرانس توسعه دهندگان اپل را نیز [از طریق تگ WWDC18 دنبال کنید](#).

[دیجیاتو](#)