

보도자료

상세 정보 :

Neil Trevett, President, Khronos | ntrevett@nvidia.com | Phone: +1 (408) 464 7053

이환용, Khronos 한국 마케팅 담당 | hwanyong.lee@gmail.com | Phone 010-6747-3850

크로노스그룹 VR 표준화 발족

가상현실 API 표준 제정에 산업계의 참여를 기대

2016년 12월 6일 - 마카오에서 개최된 SIGGRAPH ASIA 에서 하드웨어 및 소프트웨어 산업계를 선도하는 기업들의 표준화 컨소시엄인 크로노스 그룹은 최신 가상현실(VR) 장치를 위한 개방형 표준화 작업의 발족을 선언하고 많은 기업들의 참여를 요청하였다.

최근 VR 시장이 급격하게 팽창함에 따라 플랫폼이 우후 죽순처럼 발표되면서 파편화 되는 현상이 나타나고 있다. 이로 인해 VR 응용이나 엔진을 다양한 실행 플랫폼, 센서, 디스플레이 장치에 통합하기 위해서 지루한 포팅 작업이 필요하게 되었고, 결국 VR 응용이나 콘텐츠를 널리 보급하는데 걸림돌이 되었으며, 다양한 VR 장치에 적용하기 위해 포팅 비용을 증가시켜 혁신적인 사용자 인터페이스 기술이 적용되는데 어려움이 있었다.

Jon Peddie Research 의 Jon Peddie 대표는 "크로노스 그룹은 15년 넘는 기간 동안 그래픽스와 시스템 API 진보의 선봉역할을 해 왔으며, 업계의 전통과 책무를 다해왔습니다. 최근 크게 성장하고 있는 VR 시장을 위한 일련의 API 표준화 작업은 매우 필수적인 것으로 크로노스가 이 작업을 잘 해 낼 것으로 기대하고 있습니다. 이러한 노력에 대해 크로노스 그룹과 그 회원사로 활동 중인 산업계 선도 기업들에게 응원의 박수를 보냅니다. 관련 업계 전체가 이러한 정서를 공유할 것으로 기대합니다." 라고 기대감을 표현하였다.

새 표준의 핵심 요소에는 헤드셋을 추적, 컨트롤러 등의 오브젝트 및 장치들을 통합하여 VR 실행환경에서 사용할 수 있도록 하는 API 가 될 것이다. 이를 통해서 응용 프로그램은 Khronos 의 표준 인증을 받은 VR 시스템에 공통적으로 포팅 할 수 있게 되어, 최종 사용자의 사용자 경험을 크게 증대 시켜주고, 콘텐츠의 선택의 폭을 넓혀 줌으로써 VR 마켓의 성장에 크게 기여할 수 있을 것이다.

표준의 범위와 핵심 목표를 정의하기 위한 초기 탐색 단계 이후 상세한 제안과 디자인에 대한 빠른 작업이 이루어질 것이다. 참여를 원하는 기업은 Khronos 그룹에 가입하여 개발 과정에서 자신의 목소리를 반영하고 투표에 참여할 수 있다. 크로노스 그룹은 어떤 기관이든 디자인 단계에서의 기여를 환영하고 있다. 이 새로운 표준화 작업에 대한 상세한 내용은 www.khronos.org/vr 에서 확인할 수 있다.

산업계 반응

"가상현실 산업은 엄청난 관심과 투자를 받았고, 이를 통해 가상현실 기술의 유용성을 보여 주었습니다. 우리는 지속적인 성장을 위해서는 표준화가 필요하다고 믿고 있습니다. AMD 는 크로노스 그룹에서 발족한 이 새로운 활동에 참여하고 지원할 것입니다." AMD 의 VR 책임 임원인 Daryl Sartain 은 말했다.

ARM 의 미디어 프로세싱 그룹 제품 마케팅 부사장 인 자크 라믹 (Jakub Lamik) - "가상 현실은 사용자 경험을 통해 그래픽 업계의 진보를 통해 사람들이 가정, 직장 및 여가 시간에 비주얼 컴퓨팅을 변화시키고 있다는 것을 강하게 보여주고 있습니다. 이 시장의 성공과 확장은 산업 표준에 의해 가속화 될 것이며, Khronos 는 우리가 전폭적으로 지원하는 이 분야의 선구자입니다."

에픽 게임즈의 창립자 겸 CEO 인 팀 스위니 (Tim Sweeney) - "모든 주요 플랫폼 제품군에서 VR 이 급속도로 성장함에 따라, 이 새로운 Khronos 개방형 표준 이니셔티브는 매우 시의 적절합니다. 우리 에픽 게임즈는 이 노력에 전적으로 기여할 것이며, 언리얼 엔진에서 API 를 채택하고 지원할 것입니다."

"개발자가 보다 쉽게 매력적인 크로스 플랫폼 환경을 만들 수 있는 개방형 표준은 모든 사람들에게 VR 의 마법을 사용할 수 있도록 해 주는데 도움이 될 것입니다. 우리는 이 이니셔티브에 업계 동료들과 함께 일할 것을 기대하고 있습니다" Google VR 담당 이사 인 Mike Jazayeri

Virtual Reality Initiative Announced – 6th December 2016

"Immersive Technology Alliance의 사명은 가상현실, 확장현실 및 혼합현실과 같은 기술의 장기적인 실현입니다. 우리는 다방면의 접근 방식을 통해 이를 달성하기 위해 노력해 왔으며, 진정한 개방형 표준은 이 시장이 굳건히 세울 수 있는 기둥입니다. 우리 연맹은 Khronos Group과 수년간 협력해 왔으며, ITA / ITA VR 이사회 내 다른 시장 구축 이니셔티브와 함께 업계의 성공을 이끌기 위해 노력에 동참하기를 기대합니다" Neil Schneider, 전무 이사, Immersive Technology Alliance

인텔의 VR 센터 (Center of Excellence) 이사 인 김 팔리스터 (Gall Pallister) "가상 현실은 컴퓨팅 인터페이스의 혁명을 의미한다. 우리는 Khronos 회원들과 협력하여 VR에 대한 공개 표준을 제시하고 혁신을 가속화 할 수 있기를 기대합니다."

"가상 현실 시장의 급속한 성장의 시기에, VR 분야의 이른바 리더들은 각자의 솔루션을 만들고 경쟁 API를 개발하여 시장에 출시하고 있습니다. VR에 대한 개방형 표준에 대한 합의는, VR 생태계 구성원이 커뮤니티에서 호환 가능하고 쉽게 사용할 수 있는 API 확장, 도구, 드라이버 및 응용 프로그램을 효율적으로 개발하는 데 도움이 될 것입니다. 우리는 이 노력에 동참하여 Khronos를 지원할 것입니다." LunarG의 CEO Karen Ghavam

엔비디아 가상 현실 부문 총책임자 인 제이슨 폴 (Jason Paul)은 "엔비디아는 업계가 가상 현실의 개방형 표준 제정에 함께 모여 작업하는 것을 기쁘게 생각한다. 엔비디아는 크로노스 (Khronos)에서 VR에 대한 광범위한 채택 및 크로스 플랫폼 콘텐츠를 구동하는 새로운 표준을 구축하기 위해 전폭적인 노력을 기울이고 있다"고 말했다.

Khronos의 공개 API들은 산업계에 큰 도움이 되었고, 업체간 비호환성 문제에 대항하여 혁신과 차별화 사이에서 균형을 잡아 주었습니다. 가상 현실 기술이 성숙해지고 필수 기능이 실제로 명확 해짐에 따라, 공동 개발 된 공개 표준 API는 자연스럽게 중요한 이정표입니다. Oculus는 이러한 노력에 기여하게 되어 기쁘게 생각합니다." Oculus VR의 CTO 인 John Carmack은 말했다.

"OGA (Open Gaming Alliance)는 게임 산업을 지원하는 데 중점을 두고 있습니다. 게임이 현재 가상 및 증강 현실을 위한 최대 시장을 구성하고 있기 때문에 게임 개발자와 퍼블리셔는 이미 게임 제작을 위한 수많은 사례를 가지고 있습니다. API를 표준화하면 게임 및 기타 몰입형 엔터테인먼트 및 경험의 혁신 속도를 크게 향상시킬 수 있습니다. OGA는 Khronos Group과 긴밀한 협력을 통해 이 중요한 사업을 돕고 있습니다"라고 The Open Gaming Alliance의 Wanda Meloni 전무 이사는 말했다.

Razer OSVR 비즈니스 리더 인 크리스토퍼 미첼 (Christopher Mitchell)은 "가상 현실의 성공은 파편화 및 비 호환성에 대한 걱정 없이 일반인 부터 전문적인 소비자까지 모두가 선택할 수 있는 대규모 하드웨어 시장에 달려 있습니다. 이것은 처음부터 OSVR의 비전이었으며 우리는 Khronos Group의 회원으로 업계 전반에 활용 가능한 인터페이스의 표준화를 추진하게 된 것을 매우 기쁘게 생각합니다."

"새 프린터를 구입할 때 워드 프로세서를 업그레이드 할 필요가 없습니다. VR 및 AR에 대한 개방형 표준을 통해 사용자는 공급 업체와 관계없이 최상의 장치 및 주변 장치를 선택하고 함께 잘 작동하게 됩니다. 우리 팀은 HMD 구축의 10년 동안 뿐 아니라 OSVR을 만드는 동안 많은 것을 배웠습니다. 우리는 Khronos 공개 API 이니셔티브를 지원하기 위해 이 전문 기술을 제공하게 된 것을 기쁘게 생각합니다." - Sensics의 Yuval Boger CEO

"Tobii는 Eye Tracking의 시장 리더로서, VR에서 Eye Tracking 기술 개발에 많은 투자를 했으며 Khronos에서 VR 표준화 이니셔티브를 환영합니다. 초점 기반 (Foveated) 렌더링과 시선 상호 작용은 VR 경험의 핵심이며, Khronos는 VR에 중점을 둔 개발자를 위한 API 표준화 노력을 통해 VR 생태계의 풍부한 콘텐츠와 풍부함을 보장합니다." Tobii의 Johan Hellqvist 부사장

"시장에서 VR 시스템의 수가 빠르게 증가하고 있습니다. 이들 중 대부분은 개발자가 별도로 API를 지원해야 소비자에게 막대한 파편화가 발생합니다. 응용 프로그램이 다양한 VR 장치에서 실행할 수 있게 하는 표준 API에 대한 Khronos의 작업은 이러한 경향에 대응하는 중요한 첫 걸음입니다." 라고 Valve의 Gabe Newell은 말했다.

VeriSilicon의 Intellectual Property Division 총괄 부사장 겸 총책임자 인 Weijin Dai는 "VR은 고성능 GPU에서부터 머신 비전 프로세싱, 고급 디스플레이 컨트롤러 기술에 이르는 거의 모든 기술의 총합과 같습니다. 이러한 기술을 제공하는 당사자로서 우리는 Khronos가 시작한 포괄적인 VR 표준을 만드는 노력을 전적으로 지원할 계획입니다."

About The Khronos Group

크로노스 그룹은 다양한 플랫폼과 장치에서 사용되는 병렬컴퓨팅, 그래픽스, 비전 및 신경망 분야의 저작 및 가속하는데 이용되는 개방형 표준을 제정하는 산업 컨소시엄입니다. 크로노스의 표준에는 Vulkan™, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™, 및 glTF™가 있습니다. 크로노스 그룹의 회원사가 되면 표준제정에 참여하고 기여할 수 있으며, 표준이 공개되기 전 여러 단계에서의 결정에 투표권을 행사할 수 있습니다. 표준이 공개되기 전에 표준안과 개발 중인 인증테스트 접근할 수 있기 때문에 경쟁자 보다 앞서 관련 가속 플랫폼 혹은 응용 제품들을 먼저 개발하고 시장에 출시할 수 있습니다.

###

Khronos, Vulkan, DevU, SPIR, SPIR-V, SYCL, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, EGL, glTF, OpenKCAM, StreamInput, OpenWF, OpenGL ES, NNEF 및 OpenMAX 는 Khronos Group Inc.의 등록 상표입니다. OpenCL 은 Apple Inc.의 등록 상표입니다. OpenGL 은 Silicon Graphics International 의 등록 상표이며 크로노스 그룹에 사용이 허여 되었습니다. 기타 상품명, 등록상표와 회사명은 각각 소유권을 갖고 있는 기관이 관련 지재권을 소유하고 있습니다.