

News Release **보도자료**

좀더 상세한 정보를 원하시면, 아래 연락처로 연락 바랍니다.

Jonathan Hirshon | Principal, Horizon PR | jh@horizonpr.com | Phone: +1 (408) 393-4900
이 환용 | Khronos Group 한국 마케팅 담당 | hylee@hui.com | 전화 (053) 325-4956 / (010) 6747-3850

크로노스 차세대 텍스처 압축 표준 **ASTC** 발표

작은 파일크기와 낮은 대역폭으로도 높은 품질과 유연성을 갖춘 콘텐츠 개발이 가능해져

2012년 8월 6일 – 로스앤젤레스 **SIGGRAPH 2012 August 6th, 2012 – Los Angeles, SIGGRAPH 2012** – 크로노스 그룹은 오늘 로열티가 없는 텍스처 압축 표준인 ASTC™ (적응형 스케일러블 텍스처 압축, Adaptive Scalable Texture Compression) LDR 확장 표준을 발표하였다. 이 표준은 고도로 융통성 있는 텍스처 압축 방법을 OpenGL과 OpenGL ES 양 API를 사용하는 개발자에게 제공한다. ASTC는 아주 예외적으로 효율적인 압축기술로서 다양한 종류의 텍스처 포맷을 8대1 이상의 압축할 수 있다. ASTC는 크로노스의 확장 표준으로서 발표되었고, 확장 표준의 명칭은 KHR_compressed_texture_astc_ldr로 크로노스 웹사이트 <http://www.khronos.org/registry/gles/> 에서 문서를 다운로드 받을 수 있다.

OpenGL ES 워킹그룹의 의장인 톰 올슨(Tom Olson)박사는, “ASTC 는 GPU 메모리의 대역폭과 응용 메모리 사용량을 크게 줄여 줄 수 있다. 이 신기술은 기존의 압축 포맷과 비교했을 때, 엄청난 기술 혁신으로 높은 품질을 이미지 품질을 제공하게 된다”고 설명했다.

ASTC 포맷은 크로노스 그룹 내의 회원사들의 협력을 통해 개발되어, 3D 게임과 같은 응용 프로그램의 텍스처 이미지 크기를 크게 줄여 주기 때문에 응용의 다운로드와 저장에 필요한 저장공간을 획기적으로 줄여준다. 이를 통해 메모리 사용량, 통신 대역폭의 사용량, 응용 프로그램의 크기를 크게 줄여줄 수 있다.

Unity3D의 게임 개발자인 아라스 프란케비치우스(

Aras Pranckevičius)는 “ASTC는 놀랍다. 그렇게 높은 품질을 유지하면서도 높은 압축율을 가지면서도 다양한 제어가 가능한 그야말로 기다리면 기술이다” 라고 새 표준에 반색을 표했다.

ASTC 포맷은 흑백, 회색조, RGB와 RGBA 형식 뿐만 아니라 x+y, xy+z 색상 형식을 지원하고, 어떤 포맷으로도 인코딩 할 수 있는 유연성을 제공한다. 독특하게도 인코딩 방식이 각각의 픽셀 블록 마다 독립적으로 선택되기 때문에, 코딩 방법이 각 영역마다 가장 효과적인 것으로 동적으로 선택되어 적용되게 된다. 진보된 소수점 인코딩 방식과, 각 블록마다 다른 형식을 동적으로 효과적으로 사용하는 방식으로 인해 현존하는 어떤 방식의 압축 방식보다 ASTC는 높은 영상 품질과, 압축처리에 낮은 GPU 전력소비 특성을 갖는다.

“ASTC 가 주는 메모리 사용량의 절감과 에너지 효율성이 의미하는 혁신적인 압축 기술에 대해 우리는 아주 자랑스럽게 생각한다”라며 ARM의 펠로우이며, 미디어 프로세싱 담당 기술 부사장인 잼 데이비스는 이 기술에 대한 자신감을 표현했다. 또한 “이 기술은 다양한 영역의 소비자 제품에 높은 수준의 응용에 요구되는 비주얼 컴퓨팅의 가속과 이에 관련된 표준화를 선도하게 될 것이다”라고 예상했다.

AMD 사의 펠로우인 필 로저스(Phil Rogers)는, “ASTC는 이 산업에서 아주 큰 진보라 할 수 있다. is a great step forward for the industry,” said Phil Rogers, AMD corporate fellow. “With ASTC를 통해서 우리 직면해 있던 여러 문제를 한번에 해결할 수 있게 되었다. 여기에는 고등 렌더링 기술의 지원, 메모리 대역폭의 감소, 전력 소비의 절감이 포함된다. ASTC야말로 가장 텍스처 압축의 가장 현대적인 기술로서, 많은 기업들이 이 기술을 활발히 채택할 것이라고 큰 기대감을 표현 하였다.

Imagination의 마케팅 담당 부사장인 토니 킹-스미스(Tony King-Smith)는, “Imagination은 오랜 기간 동안 모바일과 임베디드 시스템을 위한 GPU용 텍스처 압축 기술을 개발하는데 많은 노력을 경주해 왔고 이를 주도해 왔다. 그래서 이번 ASTC 포맷의 큰 성과에 박수를 보내고 싶다. 개방형 표준, 특히 크로노스 그룹의 API 표준들의 가치를 굳게 믿는 Imagination은 ASTC가 이종 플랫폼을 위한 가장 앞선 텍스처 압축 기술로서 표준으로 발표되는 것을 환영하며, 이것이 크로노스 그룹이 얼마나 놀라운 협력을 할 수 있는지를 보여주었다고 믿는다”라고 설명하였다. 또한 Imagination의 PowerVR GPU는 자체에서 개발하여 보급한 PVRTC와 PVRTC2 텍스처 압축 포맷 외에도, 주요 산업 표준으로 제정된 모든 텍스처 압축 포맷을 지원할 것이라며, 차기 PowerVR GPU에 ASTC가 탑재 될 것임을 약속하였다.

크로노스 그룹의 회장이자 NVIDIA의 모바일 콘텐츠 담당 부사장인 닐 트레빗(Neil Trevett)은

“지난 수년간 발표된 하드웨어 텍스처 압축 기술들 중에서 ASTC가 가장 중요한 새 표준 기술이며, 개발자들의 요구 즉, 높은 이미지 품질, 높은 압축율과 함께 투명도를 표현하는 알파 채널을 지원을 만족하는 기술이다”라고 설명했다. 완전하게 지원되는 텍스처 압축 포맷은 콘텐츠의 저작 비용을 줄이고, 작고 통합된 3D 콘텐츠를 효율적으로 전송하고 처리하는 것을, 모바일 장치를 포함한 다양한 플랫폼과 WebGL 을 지원하는 웹 브라우저에서 효율적으로 할 수 있게 되었음을 의미한다” 고 설명하였다.

SIGGRAPH 2012의 크로노스 그룹 행사

현지 시각으로 8월 8일 저녁 로스앤젤리스의 JW Marriot 호텔 골드 볼룸 3호실

기자회견 오후 1시 - 2시 크로노스의 뉴스를 발표

COLLADA BOF 오후 2시 - 3시 3D 자료의 교환을 위한 개방형 표준인 Collada 에 대한 최신 정보를 교환

OpenCL BOF 오후 3시 - 4시 OpenGL 1.2 에 대한 개략소개, 유틸리티, 개발자가 제공하는 최신 정보와 전망에 대해 논의

WebGL BOF 오후 4시 - 5시 웹 상에서의 3D 기술에 대한, 커뮤니티의 최신 소식, 기술과 데모를 통한 소개

OpenGL ES 오후 5시 - 6시 세계적으로 가장 널리 쓰이는 3차원 그래픽스 API인 OpenGL ES 동향

OpenGL BOF 오후 6시 - 7시 OpenGL 3D 산업계에 대한 최신 정보

OpenGL Party 오후 7시 - 10시 OpenGL 20주년 행사 (맥주, 농구게임 등 제공)

(BOF 는 SIGGRAPH의 특별한 행사를 칭하는 용어로, 관심 있는 사람들이 자유롭게 참여하는 기술 세미나를 뜻합니다.)

SIGGRAPH 전시장내 부스658과 759를 방문하시면, 크로노스 그룹 회원사들이 전시 중인 기술을 볼 수 있다.

크로노스 그룹은 소개

크로노스 그룹은, 병렬처리, 그래픽스, 동적 미디어 등을 다양한 플랫폼과 장치에서 저작하고, 가속할 수 있는 개방형 표준을 제정하기 위해 설립된 산업체 컨소시엄으로서, 지금까지, include OpenGL[®], OpenGL[®] ES, WebGL[™], WebCL[™], OpenCL[™], OpenMAX[™], OpenVG[™], OpenSL ES[™], OpenVL[™], StreamInput[™], COLLADA[™] 표준을 제정하였다. 크로노스 그룹의 모든 회원사는 표준의 개발에 기여할 수 있고, 표준 제정되어 발표되기 까지 여러 단계에서의 투표권을 갖는다. 회원에 가입하면, 표준안 문서와 인증 시험에 일찍 접근할 수 있어, 관련된 제품을 시장에 좀더 빨리 출시할 수 있는 이점이 있다. 좀더 상세한 정보는 웹사이트 www.khronos.org에서 얻을 수 있다.

###

Khronos, StreamInput, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVL, OpenSL ES and OpenMAX are trademarks of the Khronos Group Inc. OpenCL is a trademark of Apple Inc. and OpenGL is a registered trademark and the OpenGL ES and OpenGL SC logos are trademarks of Silicon Graphics International used under license by Khronos. All other product names, trademarks, and/or company names are used solely for identification and belong to their respective owners.