

크로노스그룹, 3D 상거래를 위한 표준 탐색 그룹 설립

주요 소매 업체, 제조 업체와 기술 개발 기업들은 3차원 가상 상품을 만들고 배포하기 위한 개방형 표준을 개발하기 위한 협력을 크로노스에 제안하였다. 관심 있는 기업은 탐색 그룹에 참여하여 의견을 낼 수 있다.

현지시각 2019년 4월 24일 미국 오레곤주 포틀랜드 - 3D 관련 개방형 표준은 제정하는 산업체 컨소시엄인 **크로노스그룹**은 현지 시간 4월 24일 공식적으로 상품을 3차원으로 표현하고 배포하기 위한 표준과 권고안을 제정하기 위한 탐색 그룹 (역자주, 표준 개발 워킹 그룹을 구성하기 전에 조사를 위한 그룹)의 설립을 공식 발표하였다. 이 탐색 그룹에서는 모바일, 가상현실, 증강현실, 웹 환경에서 일관성과 실감 품질을 경험하기 위한 표준에 대한 탐색을 하게 된다. 산업계의 의견을 듣기 위해 탐색 그룹은 참여를 원하는 모든 기업에 무료로 개발 되어 있으며, 지재권에 대한 의무 조항도 없다. 참여를 원하는 기업은 3D [3D Commerce Landing Page](#) 에서 참여 신청을 하면 초청을 받을 수 있다.

가트너에서 2019년 발표한 보도자료 ([April 2019 Gartner press release](#))에 따르면

“2020년까지 1억명 이상의 소비자들이 AR 기술을 이용한 온라인 혹은 오프라인 쇼핑을 경험할 것으로 예상된다. 또한 AR과 VR 기술이 소매 산업에 미치는 영향은 매우 파괴적인 것이 될 것이다. 소매 기업들은 AR 기술을 활용하여 고객이 몰입적인 환경에 참여하여 브랜드 경험을 확장하고 이를 통해서 매출을 늘리게 되는 결과를 얻을 수 있을 것이다. 또한 AR 기술은 구매 이후에 매장밖에서의 고객 만족도와 충성도를 높이는데 활용될 수 있을 것이다.” 라고 밝혔다. [1]

3D 기술이 제조업, 소매업 및 광고 플랫폼을 위한 새로운 쇼핑 매체로 성장하기 시작함에 따라 업계의 주요 기업들은 최적화된 업계 워크 플로우로 생산 규모를 확장하고 가상 제품에 대한 광범위한 유통 방법을 모색하고 있다. 이 사업을 제안하는 선도적인 글로벌 소매 브랜드 및 기술 기업에는 현재 3XR, 4D Pipeline, Adobe, Autodesk, Dassault Systèmes, Deloitte Consulting, Facebook, Ferguson Ventures, Google, Houzz, IKEA, JD.com, Lowe 's, Microsoft, NVIDIA, Pinterest, Qualcomm, Samsung, Shopify, Target, ThreeKit, Topline Furniture, Unity Technologies, UX3D, Wayfair 및 Williams-Sonoma Inc. (Outward Inc)가 참여하고 있다.

이 이니셔티브의 목표는 3D 가상 상품을 통해 다양한 매체 환경에서 현실감 있고 일관된 경험을 제공하는데 있다. 이러한 매체 환경에는 검색 결과, SNS 글, 광고, 인 앱 콘텐츠, 전자상거래 사이트 등이 모바일 장치, 증강현실 장치, VR/AR 헤드셋, 매장내 디스플레이

[1] Gartner Press Release, “Gartner Says 100 Million Consumers Will Shop in Augmented Reality Online and In-Store by 2020, April 1, 2019. <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2019-04-01-gartner-says-100-million-consumers-will-shop-in-augme>

[2] Ibid.

장치에서 시현되는 경우를 포함한다. 표준과 가이드라인은 기술 제공 기업, 콘텐츠 생산자, 기술 플랫폼, 가상 제품을 디스플레이하고 배포하는 다양한 기업과의 공동작업을 하는 판매자와 생산자들 간에 일관되고 간편한 상호작용을 제공할 수 있게 될 것이다.

이 이니셔티브는 실감 3D 자산의 전송을 위한 glTF, 웹에서 대화식 3D 응용 프로그램을 위한 WebGL, 고성능 인터랙티브 3D 그래픽을 위한 Vulkan, 다양한 플랫폼에서 AR 및 VR 응용 프로그램을 사용하기 위한 OpenXR 과 같은 기존 Khronos 표준의 발전을 이끌어 내고 가이드가 될 것으로 기대 된다.

Industry Quotes

산업계의 반응

"3D 로 구동되는 시각화 기술을 구축하는 것은 컨텍스트와 신뢰성을 갖는 아름다운 이미지를 탐색 할 수 있도록 하는 가장 좋은 방법을 제공하여 구매자에게 최상의 경험을 제공하는 데 중요한 요소가 될 것입니다. 사람들이 가정에서 쇼핑하는 방식을 지속적으로 변화시킴으로써, 우리는 3D 기술이 보편적인 것이 될 것이며 3D 콘텐츠를 표준화하여 효과적이고 경험이 일관되게 교환될 수 있도록 해야 한다고 생각합니다." **3D 상거래 탐색 그룹 및 의장, Next at Wayfair 이사, Shrenik Sadalgi**

"소비자가 가정에서 제품을 실제 크기로 시각화 할 수 있는 환경이 확대되면서, 온라인 쇼핑에 대한 신뢰와 확신이 향상되고 있습니다. 고품질의 3D 콘텐츠는 훌륭한 XR 경험의 토대이며 산업 리더들이 표준화를 통해 접근성을 극대화하는 것이 중요합니다. 우리는 3D 상거래 탐색 그룹의 일원으로서 이 도전 과제에 참여하는 것을 기쁘게 생각합니다." **3XR, Inc.의 CEO, Mike Festa**

"우리는 게임과 시각 효과를 위해 처음 개발된 3D 시각화 기술이 상품 구매 경험을 변화시키기 시작한 변곡점에 있습니다. Adobe 는 소비자가 더욱 더 요구하는 몰입 형 콘텐츠를 제공 할 수 있는 도구와 플랫폼을 디자이너에게 제공 할 것을 약속합니다. 이는 업계 전반의 전환점이며, 우리는 3D 상거래 그룹 및 Khronos Group 과 협력하여 몰입형 콘텐츠를 보편적인 것으로 만드는 데 필요한 표준을 공동으로 정의 할 수 있게 된 것을 기쁘게 생각합니다." **Adobe Dimension 의 로스 McKegney 이사**

"데이터 표준화, 상호 운용성 및 일관성이 점차 중요 해지고 있습니다. 우리는 콘텐츠 제작 및 배포 파이프 라인을 간소화하고 실시간 실감 3D 콘텐츠의 경험을 공급 업체와 플랫폼에

일관되게 유지하려는 노력에 참여하게 된 것을 기쁘게 생각합니다." - Autodesk 의 Graphics Technology 부서 Sr Software Architect, Henrik Edström.

"Dassault Systèmes 는 자사의 HomeByMe 온라인 3D 제품을 포함한 여러 솔루션을 통해 브랜드 소매 사업자들이 소비자에게 다가 갈 수 있도록 지원하고 있습니다. 3D 는 차세대 대중 매체이며, 우리는 표준화 노력에 기여하게 된 것을 기쁘게 생각합니다." - Dassault Systèmes 의 3DVIA CTO 인 Juba Hadjali

"3D 기술로의 대규모 전환은 소매 업계를 완전히 변화 시키고 사람들이 쇼핑하는 방법을 재정의 할 것입니다. 우리는 기업이 보다 빠르고 영향력있는 방식으로 비즈니스를 추진하는 데 도움이되는 표준을 개발하기 위해 이 이니셔티브에 협력하고자 합니다." Allan Cook, 전무 이사 및 디지털 리얼리티 비즈니스 리더, Deloitte Consulting, LLP.

"3D 는 완전히 새로운 방식으로 가정에서 쇼핑을 할 수 있도록 해 주고 있습니다. 우리는 백만 개 이상의 제품에 AR 기술을 적용하는 데 주력해 왔습니다. 우리는 AR/VR 및 다른 몰입형 경험 전반에 걸쳐 3D 콘텐츠 표준화를 위해 이 그룹과 협력하게 된 것을 기쁘게 생각합니다." -

Houzz 의 Visual Technologies 팀장 Sally Huang.

"IKEA 는 10 년 넘게 대규모 실사 3D 작업을 해왔으며 개방형 표준과 협업을 추진해 왔습니다. 우리는 고객의 요구에 맞추어 3D 사용을 보다 쉽고 빠르게 하기 위해 이 그룹에 기여하게 된 것을 기쁘게 생각합니다 " - **IKEA Communications AB 의 Martin Enthed**

"중국 최대 소매 업체 인 JD.com 은 3D 및 AR / VR 과 같은 혁신적인 기술을 실제 응용 프로그램 시나리오에 통합하기 위해 노력하고 있습니다. 우리는 이러한 기술이 고객 참여와 고객 충성도를 높이는데 있어 엄청난 이점이 있음을 이미 보았습니다. 우리는 업계 전반에 걸쳐 고객들의 쇼핑 경험을 혁신하기 위해 이 중요한 계획에 기여하기를 기대합니다."- **Tony Tan, JD.com 의 AR / VR 담당 대표**

엔비디아 가상 현실 책임자 인 데이비드 와인 스타 인 (David Weinstein)은 "디지털 상품 모델을 위한 제작 및 배포 파이프 라인에 대한 산업계의 협력은 AR 및 VR 장치를 포함한 3D 지원 도구, 클라우드 프로세싱 및 클라이언트 플랫폼 시장을 확대하는 데 도움이 될 것입니다. NVIDIA 는 크로노스 그룹에서 3D 커머스 이니셔티브를 열정적으로 지원하고 업계에 이익을 극대화하기 위해 노력할 것" 이라고 밝혔다.

"Pinterest 는 3D 기술이 일상 생활에서 영감을 얻고 자하는 사람들에게 가져다 줄 수 있는 새로운 가능성에 큰 기대를 하고 있습니다. 우리는 시각적 탐색 엔진을 구축을 통해, 3D 기술로 강화된 영감을 수 많은 고객들에게 가져다 줄 수 있을 것입니다" - **Pinterest 의 컴퓨터 비전 책임자 Chuck Rosenberg**

"Shopify 는 AR 경험을 일상의 구매자가 쉽게 이용할 수 있도록 하기 위해 깊이 노력하고 있습니다. 우리는 3D 모델에 대한 접근성을 높여, 대기업과 중소기업 모두에게, 증강 현실, 가상 현실 및 3D 경험을 사용하여 판매하기 위한 장벽을 낮추게 된 것을 매우 기쁩니다." - Daniel Beauchamp, Shopify 가상/ 증강 현실 책임자

"Khronos Group 이니셔티브는 ThreeKit 과 같은 기술 제공 업체와 전 세계의 브랜드 업체 및 소매 업체 모두에게 과실을 가져다 줄 것입니다. 우리는 통합 표준이 제공하는 기능과 범위를 넓히고, 비표준 형식을 지원할 필요를 제거하는데 큰 도움이 될 것이라 믿습니다. 브랜드 및 소매 업체는 일관된 자산 경험을 바탕으로 복수 채널 전략을 펼 수 있을 것입니다"- ThreeKit, Inc.의 CTO 인 Ben Houston

"Top-Line 은 3D 기술이 스마트폰 처럼 보편적으로 사용되는 미래에 기여하게 되어 매우 기쁘게 생각합니다." - **Felix Wuang, CEO, Top-Line Furniture**

"소매 및 브랜드 광고의 미래는 몰입입니다. 이러한 노력은 소비자가 실시간 3D 그래픽스, 가상 현실 및 증강 현실을 통해 고객이 구매하기 전에 가상 제품과 상호 작용함으로써 제품을 발견하고 탐색 할 수 있는 글로벌 인프라를 구축 하게 해 줄 것입니다. Unity 는 상거래의 미래를 3D 로 구축하려는 이 이니셔티브에 참여하게 되어 기쁩니다"- Tony Parisi, Unity Technologies 의 AR / VR Ad Innovation 책임자.

"우리는 3D 자산을 모든 장치에서 실시간으로 일관되게 사실적으로 렌더링 할 수 있는 표준 이니셔티브를 지원하게 된 것을 영광으로 생각합니다." **UX3D 의 Norbert Nopper 전무 이사**

"Williams-Sonoma Inc.는 기술과 혁신이 사업을 드라이빙 한다고 확신하고 있습니다. Outward Inc.를 인수하면서 온라인 및 오프라인 매장 고객을 위한 차세대 쇼핑 경험을 창출 해 왔습니다. 그리고 우리는 소매상의 3D 시각화로 혁신적인 전환을 주도하는 이 혁신가 그룹과 함께 일할 수 있게 된 것을 기쁘게 생각합니다."- Laura Alber, Williams-Sonoma, Inc.의 사장 겸 CEO

About the Khronos Group

크로노스 그룹 소개

크로노스 그룹은 3차원 그래픽스, 증강 및 가상현실, 비전, 기계학습 병렬처리 분야의 첨단 개방형 표준을 제정하기 위해 140여 하드웨어 및 소프트웨어 관련 기관이 결성한 산업체 컨소시엄입니다. 크로노스의 표준에는 Vulkan™, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™, OpenXR™ 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 접근함으로써 경쟁사보다 앞서 관련 가속 플랫폼 혹은 응용 제품들을 먼저 개발하고 시장에 출시할 수 있습니다. 상세한 정보는 Khronos.org 를 방문하시기 바랍니다.

Khronos, EGL, glTF, NNEF, OpenVG, OpenVX, OpenXR, SPIR, SPIR-V, SYCL, Vulkan 및 WebGL 은 크로노스 그룹의 상표 혹은 등록 상표입니다. OpenCL 은 Apple Inc.의 상표입니다. OpenGL 은 Hewlett Packard Enterprise 의 등록 상표이며, OpenGL ES 과 OpenGL SC 의 로고는 Hewlett Packard Enterprise 의 상표이며 크로노스 그룹에 사용이 허용되었습니다. 기타 제품명, 상표 및 회사명은 각각의 지재권 소유 기관에 그 소유권이 있습니다.

For more information, contact:

좀더 많은 정보를 원하시면, 아래 연락처를 참조하시기 바랍니다.

Alex Crabb

Khronos Group Press Contact, Caster Communications Inc.

alex@castercomm.com

+1 401-792-7080

Tony Parisi

Unity Technologies

tonyp@unity3d.com

John Costello

Wayfair Press Contact

pr@wayfair.com

+1 857-559-4446

Hwanyong Lee (이환용)

한국 마케팅 담당

Hwanyong.lee@gmail.com

+82-10-6747-3850