

Press Release

보도자료

크로노스 그룹 AR/VR 생태계의 기반이 될 OpenXR 1.0 표준을 공식 발표

표준이 공식 발표됨과 동시에 구현 제품도 바로 이용할 수 있어;
XR 산업계의 채택이 증가하고 있고, 관련 생태계도 확장되고 있어

2019년 7월 29일 로스앤젤레스에서 열리는 SIGGRAPH 2019 행사에서 개방형 표준화 산업 컨소시엄인 크로노스 그룹은 OpenXR 1.0 표준을 최종 인준하고 이를 공개한다고 발표했다. 이와 함께 OpenXR을 사용할 수 있는 제품들을 공개하고 생태계를 구성한 다양한 도구들에 대한 내용도 발표했다. OpenXR은 무료로 사용할 수 있는 개방형 통합 표준으로서 고성능을 제공하고, 이종 플랫폼 상에서 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) (통합하여 XR로 지칭) 플랫폼과 디바이스를 운용할 수 있도록 해 준다. 이 새로운 표준은 크로노스 홈페이지([Khronos website](#))나 [GitHub](#)에서 얻을 수 있다.

“우리 워킹그룹은 이번 OpenXR 1.0 버전의 공식 발표를 매우 기쁘게 생각합니다. 잠정 표준안이 3월에 공개된 이후 산업 많은 의견개진이 있었고 이를 통해 오늘의 큰 이정표를 달성할 수 있었습니다. 작업은 계속되고 있습니다. 테스트 슈트의 개발을 마무리하는 단계에 있고, 주요 게임 엔진에 통합하는 작업을 진행 중이며, XR 플랫폼과 장치를 위한 이종 플랫폼 표준으로서 진짜 놀라운 표준으로 진화하기 위한 새로운 기능을 계획하고 있습니다.” **Blent Insko, OpenXR 워킹그룹 의장, 인텔 XR 아키텍트**

잠정표준안이 공개된 이후 XR 커뮤니티의 많은 의견을 들을 수 있었고, OpenXR 입력 하부 시스템에 개선이 이루어졌고, 게임 엔진 에디터 지원이 이루어졌고, 로더에 대한 개선이 있었다. 이번 1.0 버전의 발표로 하위 호환성을 유지하면서도 표준을 계속 진화시켜 소프트웨어 개발자와 하드웨어 벤더들이 놀라운, 포터블, 사용자경험을 제공할 수 있게 될 것이다.

표준의 공개와 함께, 크로노스 회원사들로부터 생태계에 대한 지원을 받고 있다. 회원사들의 OpenXR 구현 제품은 이번주에 출시되고 있다. 여기에는 Collabra의 [‘Monado’](#)는 OpenXR의 오픈소스 구현이며, [OpenXR runtime for Windows Mixed Reality headsets](#)을 마이크로소프트가 발표하였다. 이와 함께, Oculus는 Rift를 위한 OpenXR 구현을

발표하였으며, 추후 발표될 Oculus Quest 도 OpenXR 인증 제품이 될 것이다. Epic Games 는 OpenXR 1.0 을 지원하는 Unreal Engine 을 출시할 예정이다.

이번 SIGGRAPH 2019 행사에서는, OpenXR 워킹 그룹의 회원인 Epic Games, 마이크로소프트, Varjo 는 OpenXR API 지원 플랫폼을 선보일 예정이다. 표준이 산업의 파편화를 줄여주고 응용의 호환성을 제공해 주는지 확인할 수 있을 것이다. OpenXR 관련 데모는 7 월 31 일 오후 1 시부터 열리는 [OpenXR BOF](#) 행사와 7 월 31 일 오후 5:30 부터 진행되는 [Khronos Networking Reception](#) 서 진행될 예정이다. 양 이벤트 모두 등록이 필요 없으며, 참석을 원하는 누구든 참여할 수 있다.

OpenXR 1.0 표준에 대한 산업계의 지원

“OpenXR 1.0 발표는 매우 중대한 이정표를 세우는 것이며, AMD 는 표준 제정에 회원으로 참여한 것에 대해 자랑스럽게 생각합니다. XR 산업과 생태계의 확장은 계속될 것이며 AMD 는 여기에 중점적인 노력을 하고 있습니다. 우리는 OpenXR 1.0 을 만들어 줄 시장 성장에 큰 기대를 하고 있습니다. 언제나 그래왔듯, AMD 는 개방형 산업 표준을 지지합니다” **Daryl Sartain, Director of XR at AMD.**

“Arm 은 차세대의 무선, 독립형 AR / VR 장치를 가능하게 할 기술 혁신 개발에 집중 하고 있습니다. OpenXR 1.0 표준의 발표는 복잡하고 몰입적인 사용자 경험을 제공하기 위해 요구되는 성능과 효율성을 제공함과 동시에 다중 플랫폼에서의 XR 응용 프로그램을 사용하는데 장애가 되는 것들을 제거해 줄 것입니다.” **Arm Immersive Experience Group 의 IP 솔루션 이사 Roger Barker**

“오픈 소스와 개방형 표준에 대한 확고한 약속으로서, Collabora 는 OpenXR 1.0 의 개발에 참여했다는데 큰 자부심을 느낍니다. 우리는 Monado 오픈소스 런타임 OpenXR 을 개발함으로써 XR 의 미래를 확실히 열었으며 모든 하드웨어 벤더가 사용할 수 있도록 하였습니다. OpenXR 표준 에디터로서, 워킹 그룹의 노력과 이 보도 자료에 의견을 내 주신 커뮤니티의 여러분에게도 감사를 표합니다.” **Ryan Pavlik, OpenXR Specification Editor, XR Principal Software Engineer at Collabora**

“OpenXR 1.0 은 많은 신기술 인터페이스 플랫폼의 방향을 제시해 줄 것입니다. CTRL-labs 는 이 중용한 진보에 기여하게 된 것을 기쁘게 생각하며, 신경망 인터페이스를 탐색하는데 필요한 도구를 개발자들에게 제공하게 되었습니다.” **Attila Maczak, Software Architect at CTRL-labs.**

“표준을 만들기 위해 끊임없이 노력한 Khronos Group 멤버들과 함께 Epic Game 은 OpenXR 1.0 발표를 기쁘게 생각합니다. Unreal Engine 은 OpenXR 0.9 잠정 표준을 지원해 왔으며, 하드웨어 파트너와의 협력을 통해 1.0 표준과 동시에 제품을 발표하게 된 것을 매우 기쁘게 생각합니다. Epic 은 기술 표준을 제시하고 디지털 생태계 간의 격차를 좁히기 위해서는 개방형 표준이 필수적이라고 생각합니다” **Jules Blok, Epic Games**

“Facebook 과 Oculus 는 OpenXR 표준이 사용자와 개발자에게 가져다 줄 가치에 대해 확신을 갖고 있습니다. 우리는 Rift 와 Quest 플랫폼 상에서 OpenXR 1.0 을 이용해 구현된 앱을 지원하는 런타임 환경을 제공할 것입니다.” **Nate Mitchell, Oculus Co-founder and head of VR product, Facebook**

“WebXR 은 브라우저와 VR/AR 장치와의 통신을 제공하기 위해 OpenXR 과 같은 API 에 의존할 수 밖에 없습니다. Immersive Web Working Group 은 OpenXR 표준 발표를 기쁘게 생각하며, 널리 보급되기를 기대합니다. OpenXR 은 다양한 하드웨어를 지원하면서도 개발과 유지에 필요한 부담을 줄여 줄 수 있을 것이기 때문입니다” **Brandon Jones, WebXR Spec Editor, Google.**

“HTC VIVE 는 XR 산업을 위한 실행 가능한 생태계를 만들기 위해 노력해 왔습니다. 이것이 우리가 OpenXR 에 대한 지원에 자부심을 갖는 이유입니다. 커뮤니티가 합심하여 표준을 정의하고 최상의 사용 사례를 만들어간다면, 우리 모두가 함께 전진할 수 있을 것입니다” **Vinay Narayan, vice president, platform strategy, HTC.**

“컴퓨팅의 모바일 시대에서는 폐쇄적인 생태계로 정의되고 결국 제한적일 수 밖에 없었습니다. 혼합현실을 통해, 컴퓨팅을 새로운 물결이 오고 있으며, 열리고 있습니다. 오늘 마이크로소프트는 OpenXR 1.0 런타임을 발표하는 것을 기쁘게 생각합니다. 모든 Windows Mixed Reality 와 HoloLens 2 사용자들이 이용할 수 있습니다. 우리는 OpenXR 커뮤니티와 함께 일하게 된 것을 기쁘게 생각하며, 이를 통해 올해 말까지 HoloLens 2 에서 손 추적, 시선 추적, 위치 매핑과 위치 앵커를 지원하는 혼합 현실을 사용할 수 있게 될 것입니다.

“1.0 표준을 발표한 OpenXR 팀에 축하를 보냅니다. 이 유연하고 확장성을 갖춘 설계를 한 OpenXR 1.0 은 혁신적이고, 차세대 그래픽스 기술을 지원함으로써, XR 응용을 가속하고 새로운 XR 사용 사례가 나타나게 될 것입니다” **David Weinstein, Director of Virtual Reality at NVIDIA**

“OpenXR 은 개발자들이 좀더 쉽게 더 많은 범위의 플랫폼과 장치들을 지원할 수 있도록 하는, 튼튼한 기반이 될 것입니다. 1.0 버전은 중요한 이정표가 될 것이지만, 이제 시작일 뿐입니다.

이 표준은 개발자들이 기능을 실험하고 확장하여 VR/AR 산업을 미래로 이끌 새로운 문을 열어줄 것입니다.” **Jared Cheshier, CTO at Pluto VR.**

“이 중요한 이정표가 마침내 완성되는 것을 보니 매우 기쁩니다. 그리고 다양한 장치에서 XR 응용을 개발하는데 있었던 장벽을 낮추는데 OpenXR 이 큰 도움을 줄 것이라 믿습니다. 이제 OpenXR 1.0 표준이 공식 발표되어 산업계의 채택 결과를 볼 수 있게 되었습니다. Tobii 는 OpenXR 확장판을 통해 시선 추적을 지원하기 위해 노력하고 있습니다. 이 기술을 통해 시선 추적 상호작용과 시선 중점 렌더링을 가능하게 해 줄 것입니다.” **Denny Rönngren, architect at Tobii.**

“Unity 는 개방적이고 접근 가능한 플랫폼이 되겠다는 약속을 지켜왔습니다. 또한 XR 응용과 장치를 위한 개방형 표준을 줄곧 지지해 왔습니다. 이에 대한 결과로, OpenXR 표준을 환영하며, 좀 더 개방적인 생태계를 구성하는 중요한 진보라고 믿습니다” **Ralph Hauwert, vice president of platforms at Unity Technologies.**

“OpenXR 은 VR 에 있어 중요한 이정표입니다. 이 API 를 사용하면 게임 및 기타 응용 프로그램이 개별적인 SDK 없이도 다양한 하드웨어 플랫폼에서 쉽게 작동 할 수도록 할 수 있습니다. Valve 는 다른 VR 업계의 리더들과 긴밀히 협력하여 개방형 표준을 개발하게 된 것을 기쁘게 생각하며, SteamVR 엔진에서 OpenXR 을 지원할 것입니다 ” **Joe Ludwig, programmer at Valve**

“Varjo 는 현실 세계와 디지털 세계를 인간의 시각 해상도로 완벽하게 통합하여 세계에서 가장 획기적인 VR/AR/XR 하드웨어 및 소프트웨어를 만들고 있습니다. 우리는 OpenXR 1.0 사양의 출시를 기쁘게 생각합니다. 이 표준은 최고의 XR 기술에 호환성, 손쉬운 접근을 가능하게 해 주고, 미래 혁신에 대한 장애물을 제거해 줄 것입니다” **Rémi Arnaud, principal architect at Varjo.**

About the Khronos Group

크로노스 그룹은 3 차원 그래픽스, 증강 및 가상현실, 비전, 기계학습 병렬처리 분야의 첨단 개방형 표준을 제정하기 위해 140 여 하드웨어 및 소프트웨어 관련 기관이 결성한 산업체 컨소시엄이다. 크로노스의 표준에는 Vulkan™, OpenGL®, OpenGL® ES, OpenGL® SC, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, COLLADA™, OpenXR™, 3D Commerce™ 및 glTF™가 있다. 크로노스 그룹의 회원사가 되면 표준제정에 참여하고 기여할 수 있으며, 표준이 공개되기 전 여러 단계에서의 결정에 투표권을 행사할 수 있다. 표준이 공개되기 전에 표준안과 개발 중인 인증테스트 접근함으로써 경쟁사 보다 앞서 관련 가속 플랫폼 혹은 응용 제품들을 먼저 개발하고 시장에 출시할 수 있다. 상세한 정보는 [Khronos.org](https://www.khronos.org) 를 방문하기 바란다.

Khronos 및 OpenXR 은 Khronos Group Inc. 의 상표 및 등록상표이며 제품명, 등록 상표 및 회사명 등은 각 지재권이 소유권자에게 있음.

Khronos Group Press Contact:

Alex Crabb, Caster Communications Inc.

alex@castercomm.com

401-792-7080

크로노스그룹 한국 담당자

이 환용, 아주대학교

hwanyong.lee@gmail.com

+82-10-6747-3850