

## 크로노스그룹

### 3D 상거래 뷰어의 인증 프로그램 발표

다양한 플랫폼에서 가상 제품을 일관되게 보여줌으로써,  
소비자에게 정확한 정보를 전달하여 반품을 감소시켜 줄 것으로 기대  
다수 기관의 뷰어들이 이미 인증에 대한 준비를 완료

2021년 6월 9일, 미국 오레곤주 비버튼 - 산업계 콘소시엄으로서 그래픽스 및 컴퓨팅 관련 개방형 표준을 제정하는 크로노스그룹은 오늘 3D 상거래 뷰어의 인증 프로그램을 공식 발표하였다. 3D 뷰어는 사용자가 3차원 모델을 보고 상호작용할 수 있도록 해주는 소프트웨어 엔진이다. 이 뷰어는 소매업, SNS 사이트에 사용될 뿐만 아니라, 전자 상거래에서 사용자 경험을 제공하거나, 검색 엔진, 광고, 앱 등에서 널리 사용된다. 이 뷰어의 인증 프로그램은 3D 뷰어가 3D 제품의 모델 데이터를 다양한 장치와 플랫폼에서 정확하고 일관되게 표시해 줄 수 있도록 해주며, 3차원 혹은 증강현실을 이용한 쇼핑의 신뢰성을 높여 줄 것으로 기대된다. 아마존, Babylon.js, CGTrader, Emersya, Epic Games (Unreal Engine), 페이스북 (Spark AR), Google (<model-viewer> & Scene Viewer), 삼성전자 (Internet Browser on Android), SketchFab, Unity 및 UX3D (Gestaltor)는 이 인증 프로그램에 따라 자신들의 제품에 대한 인증 작업을 시작하였다.

이 표준이 발표되기 전에는 상품에 대한 디지털 모델을 만들었을 때, 이것이 다른 플랫폼에서 일관되게 표시된다는 보장이 없었다. 가구와 같은 3D 자산은 소비자 경험을 구성하는 3D 뷰어를 고려하지 않고 독립적으로 제작되며, 사용되는 뷰어에 따라 소비자가 보는 것에 큰 영향을 미칠 수 있다. 동일한 뷰어 설정을 사용하더라도 전자 상거래 제품 목록에서 의자와 다른 뷰어를 사용하는 디지털 광고에서의 의자가 매우 다르게 보일 수 있다.



**그림 : 인증되지 않은 뷰어에서 디스플레이 된 동일한 3차원 의자 데이터 (Wayfair 제공)**

Khronos Group의 3D Commerce 워킹그룹은 이 문제와 함께, 소매업계에서 3D의 성장을 방해하는 다른 여러 문제를 해결하기 위해 노력해 왔다. 워킹그룹의 다양한 회원 중에는 IKEA, Amazon 및 Wayfair와 같은 주요 브랜드의 사내 콘텐츠 제작자와 Google, Microsoft, Adobe, Facebook, Samsung 및 Autodesk와 같은 3D 생태계 및 플랫폼 개발자, 그리고 Sony, Intel, NVIDIA 및 AMD와 같은 하드웨어 제조업체가 있으며, 이들 모두가 생각한 해결책은 특정 뷰어만을 지원하는 것이 아니라 모든 뷰어가 일관된 성능을 제공하는 것이었다.

“아티스트가 하나의 뷰어에서 사용하기 위해 모델을 완성하는 데 시간을 쓰고나서, 다른 뷰어에서 제대로 표시되도록 처음부터 다시 편집해야 한다면, 이것은 실망스럽고 비효율인 일이 될 것입니다. 공유 자산 생태계를 만들기 위해서는 아티스트에게 공통된 목표가 필요합니다.” Amazon의 3D 프로그램 관리자이자 크로노스 뷰어 인증 작업 소그룹의 공동 의장인 Ashleigh Miller는 말합니다. “개발자는 자신의 애플리케이션에 적합한 뷰어를 자유롭게 선택할 수 있어야 하고, 반면 아티스트는 자신의 작업이 예상대로 보일 것이라는 기대를 만족시켜 주어야 합니다.”

“자산이 통제된 자사 에코 시스템의 경계를 벗어나는 순간, 말하자면 사용하던 장치 세트에 사용하던 OS와 같은 익숙한 환경에서 보는 것에서 익숙하지 않은 장치와 OS에서 3D 제품 광고를 시연하는 경우로 가면 – 보여지는 외관을 거의 제어할 수 없었습니다.” 라고 Wayfair의 R&D/ Wayfair Next 이사이며 3D Commerce 워킹그룹 의장인 Shrenik Sadalgi는 말합니다. “3D 가상 제품은 기존의 2D 이미지와 함께 모든 제품 목록에 포함되기 시작했습니다. 우리가 콘텐츠 제작자에게 3D 상거래 인증 생태계 내에서 정확성을 보장하고 소비자가 일관된 방식으로 제품을 경험할 수 있도록 해 주는 것은 매우 중요한 일입니다. 3D 상거래 뷰어 인증 프로그램을 통해 우리는 3D 가상 제품의 보편성을 확장하고 3D를 매체로 더욱 널리 보급하는데 한 걸음 더 가까워졌습니다.”

## 인증 프로세스

Khronos 3D 상거래 뷰어 인증 프로그램은 뷰어가 전자 상거래에 사용되는 3D 자산을 정확하게 표시할 수 있음을 인증받으려는 모든 기관에 개방되어 있다. 인증을 받으려면 공급 업체는 3D 자산이 다른 인증된 뷰어와 비교했을 때 뷰어에서 동일하게 보일 것임을 입증해야 한다. 인증을 원하는 기관은 일반에 공개되어 있는 glTF 자산 데이터가 들어 있는 테스트 패키지를 사용하여 테스트 결과 이미지를 만들어 제출한다. Khronos 3D Commerce 워킹그룹은 Khronos glTF [샘플 뷰어](#)를 기준으로 제출된 이미지를 검토한다. 인증을 받기 위해서는 기관은 인증 계약서에 서명하고 연간 인증 프로그램 수수료 (Kronos 회원의 경우 \$ 1,500, 비회원의 경우 \$ 2,500)를 지불해야 한다. 계약기간내에 제출 횟수에는 제한이 없습니다.

검토 결과가 성공으로 판단된 제출물과 뷰어는 공개 인증 레지스트리에 추가된다. 인증자는 인증된 뷰어에 3D Commerce 인증 상표를 사용할 수 있습니다. Khronos Group은 3D 생태계를 이루는 많은 뷰어와 도구 공급업체들이 인증 프로그램에 적극적으로 참여할 것을 기대하고 있다.



*이미지: 3D 상거래 인증 마크*

**Viewer Certification Task Sub Group의 공동 의장인 Leonard Daly**는 “Khronos의 뷰어 인증을 선택하는 공급 업체가 많을수록 3D 자산에 대한 가능성이 더 많이 열릴 것입니다. 제품 브랜드와

애플리케이션 개발자는 다양한 소스로부터 자산을 구성하고 예측한대로 작동한다는 확신을 갖고 인증된 뷰어를 채택 할 수 있습니다. 모든 것을 따로 맞춤 제작해야하는 상태에서 벗어나 모든 종류의 대규모 3D 시대에 대한 넘어가기 위한 장벽이 제거 되었습니다."

세부 정보 및 제출 리소스에 대한 전체 정보는 [Khronos 뷰어 인증](#) 웹 사이트에서 얻을 수 있다. Khronos 가 추진중인 3D 자산 생태계를 발전 방법에 대해 알고 싶다면, Khronos Group 웹 사이트의 [3D Commerce](#) 페이지를 방문하기 바란다. 모든 기관은 Khronos 에 가입하고 3D Commerce 및 3D Formats 작업 그룹에 참여하여 3D 웹과 그 너머에서 3D 의 미래를 만들 수 있다.

### 3D 상거래 뷰어 인증에 대한 산업계의 지원

**Autodesk 의 Product Owner** 이며 **Khronos Group 3D Formats Working Group 의장 인 Brent Scannell** 은 "아티스트 경험 측면에서 보면, 저작에서 고객의 제공 및 소비에 이르기까지 디자인 의도를 유지하는 것의 중요성에도 불구하고 이를 달성하는 기업은 거의 없습니다." 라고 말했다. "특정 게임 엔진이나 단일 플랫폼을 타겟으로 할 때에도 충분히 어려운 일이었기 때문에 제품외의 검사와 반복이 필요했습니다. 오늘날 생태계에 존재하는 다양한 엔진, 플랫폼, 경험 및 장치로 인해 이러한 문제는 더 심각해 졌습니다. Autodesk 는 Khronos Group 과 협력하여 3D 아티스트에게 3D 자산이 제공되는 플랫폼이나 장치에 관계없이 자신의 디자인이 보존 될 것이라는 확신을 제공하여 엄청난 시간과 에너지를 절약하게 된 것을 자랑스럽게 생각합니다."

"3D 자산은 전 세계 수억개 장치에서 보여지고 있습니다. 전자 상거래를 도입하고 있는 회사는 제품이 정확하게 표시되는지 확인할 필요가 있습니다. PBR (물리 기반 렌더링)이 다양한 조명 시나리오에서 자산이 사실적이고 물리적으로 올바르게 보이도록 보장하는 것과 동일한 방식으로, 뷰어 인증을 통해 사용 중인 도구에 관계없이 항상 동일한 시각적 경험을 얻을 수 있게 될 것입니다." **Paweł Nikiel, CGTrader 의 3D 자동화 책임자.**

"상거래에서 3D 사용의 큰 성공과 증가에 따라 브랜드와 소매 업체는 제품 개발에서 광고 및 판매에 이르기까지 경험과 플랫폼 전반에 걸쳐 제품의 일관된 3D 시각화를 제공 할 수 있어야 합니다." **Emersya 의 CEO Aurélien Vaysset** "종합 저작 플랫폼 제공자로서 또한 10 여년 동안 온라인 3D 및 AR 제품 경험의 선구자로서, Emersya 는 사내 3D 뷰어의 인증을 받는 것이 합리적인 판단이라고 생각합니다. 우리는 Khronos 와의 지속적인 협력을 통해 미래의 표준을 만들것으로 기대합니다."

"우리가 구상하는 오픈 메타 버스에는 브랜드와 제품에 대한 일관된 경험이 요구되기 때문에, 크리에이터가 언리얼 엔진을 사용하여 디지털 경제의 성장을 가속화 할 다이나믹 몰입형 앱을 개발할 수 있도록 노력하고 있습니다." **에픽 게임즈의 엔지니어링 부사장이자 Khronos 이사회 회원 Nick Penwarden**

"높은 수준의 현실감으로 가상 제품을 선보일 수있는 능력은 전체 쇼핑 생태계에 핵심적인 요소입니다. Spark AR 을 통해 Facebook 은 크리에이터와 전 세계의 대행사, 파트너 및 판매자로 구성된 확장 네트워크를 위한 플랫폼이 된 것을 자랑스럽게 생각합니다." **Facebook Spark AR 의 기술 책임자 인**

**Alexey Medvedev** 는 말합니다. "고품질 전자 상거래 애플리케이션을 지원하기 위한 우리의 노력 중 하나는 고객이 기대에 맞게 일관되게 렌더링되는 시각적 충실도를 줄 수 있는 도구와 AR 플랫폼을 제공하는 것입니다. 이번 이 Khronos 인증 프로그램은 정확히 이를 제공합니다."

"우리의 고객을 위해 최고 품질의 3D 디지털 트윈을 만들기 위해 노력하는 과정에서, 이들 이미지가 나타나는 모든 곳에서 작업 수준과 세부 사항이 자명하고 일관성이 있어야 합니다. 소비자가 2D 평면 이미지보다 기능적 측면에서뿐만 아니라 표시 방식에서 일관되게 우수한 방식으로 3D 이미지를 볼 수 있는 것은 동일하게 중요한 일입니다." **Invrision** 의 **COO** 인 **Fabrizio Dini** 는 말합니다. "이 인증은 3D 이미지 산업의 성공과 성장을 위한 품질 표준을 보장 해 줄 것입니다."

**Babylon.js** 제작자이자 **Microsoft** 의 그룹 엔지니어링 관리자 인 **David Catuh** 는 "시각적 사실성과 충실도를 제공하는 것은 3D 상거래 경험 개발자에게 필수적입니다. 3D 디지털 상거래 경험이 널리 보급됨에 따라 고객이 보고 상호 작용하는 내용을 신뢰하는 것이 중요합니다. 즉, 개발자는 다양한 3D 뷰어와 렌더링 환경에서 일관성있는 디지털 개체 렌더링이 될 것이라는 보장이 필요합니다. Babylon.js 가 인증된 이종 생태계 렌더링을 지원하는 것은 우리 커뮤니티가 기대하는 아름다움, 사실감 및 충실도로 3D 장면을 렌더링하기 위해 Babylon.js 를 계속 사용하도록 하는 데 중요한 역할을 할 것입니다."

"3D 콘텐츠와 증강 현실은 우리의 온라인 경험을 변화시킬 것입니다. 삼성은 높은 수준의 소비자 경험을 제공하기 위해 개방형 산업 표준에 기여할 것을 약속합니다." **Samsung Research America** 의 **모바일 플랫폼 및 솔루션 책임자 인 박지선 부사장**

"오늘날 효과적으로 고객에 도달하기 위해서는 여러 마케팅 및 판매 채널을 갖고 있어야 합니다. 기업은 제품이 이러한 채널에서 일관되게 표시되고 시각화가 제품 제작에 필요한 세부 사항 및 정밀도가 일치해야 합니다. Shopify 는 기업이 브랜드가 3D 및 AR 로 충실하게 표현 될 것이라는 높은 확신을 가질 수 있도록, 생태계와 협력할 것을 약속드립니다." **Shopify** 의 **선임 제품 관리자 인 Jon Wade**

"업계 최고의 처리 시간과 저렴한 가격으로 고품질 3D 모델링을 개선하기 위해 혁신을 계속하는 과정에서, 플랫폼 전반에 걸쳐 3D 제품의 전반적인 시청 경험을 표준화해야 할 필요성이 매우 컸습니다. 우리는 Khronos 가 이 핵심 문제를 확인하고 이번 '뷰어 인증 프로그램'을 통해 동일한 문제를 해결하는데 큰 진전을 이루게되어 기쁩니다." **SuperDNA 3D** 의 **설립자 겸 CEO 인 Jatinder Kukreja** 가 말했습니다. "이 프로그램은 3D 세계의 판도를 바꿀 게임 체인저로서, 다양한 플랫폼에서 제품을 최고의 품질로 '균일하게' 보여줄 것입니다. 전자 상거래 뷰어가 사용할 수 있는 이러한 높은 수준의 사실성과 구성 옵션을 통해 뷰어가 구매자로 전환 할 가능성은 확실히 몇배 증가 할 것입니다."

**Unity** 의 **AR / VR 광고 및 전자 상거래 책임자 인 Tony Parisi** 는 "소비자가 모든 플랫폼에서 시간과 공간의 제약이 없이 디지털 경험을 공유하고 상호 작용할 수있을 때 3D 전자 상거래가 우리 삶에 들어 올 수 있습니다. 사용자 경험의 일관성을 보장하는 표준의 개발, 액세스 방식에 무관하게, 변환 및 소셜 공유의 잠재력을 높여 줌으로써 브랜드 또는 서비스의 수익에 긍정적 인 영향을 미칠 것입니다."

“이 인증 프로그램은 3D 제품 시각화를위한 실시간 디지털 트윈을 한 단계 더 끌어 올렸습니다.” **UX3D의 Norbert Nopper** 이사는 말했습니다. “오늘부터 실제 제품의 시각적 디지털 표현은 3D 광고, 웹샵 또는 증강 현실 뷰어와 같은 다양한 플랫폼에서 일관되게 보여 줄 수 있습니다. UX3D는 비주얼 gITF 편집기인 Gestaltor를 통해 이 프로그램을 지원하고 있습니다. 아티스트는 3D Commerce 인증 뷰어용으로 자신의 3D 자산을 개선하고 조정할 수 있습니다.”

**VNTANA의 공동 창립자이자 CEO인 Ashley Crowder**는 “전망해 보면, 브랜드는 3D 기술을 활용한 원활한 대화형 온라인 쇼핑 경험을 만들 수 있는 엄청난 기회를 갖게됩니다. 3D 버전의 의류 품목에 대한 ‘가상 착용’ 경험은 물론 3D 기반 맞춤 스타일 및 권장 핏 기능도 지속적으로 발전하고 있습니다. 3D 광고 및 전자 상거래는 곧 2D 자산을 대체하는 새로운 표준이 될 것입니다. 이 전환에는 시간이 걸리겠지만, 내년에는 모든 주요 브랜드와 플랫폼에서 이 방향으로 큰 변화가 있을 것이라 예상됩니다. 3D는 또한 디지털 전용 패션을 통해 완전히 새로운 수익 흐름을 만들어 내고 있으며, NFT는 메타 버스에서 디지털 소유권 계약에 사용되고 있습니다. 이미 Z세대가 Roblox의 디지털 상품을 구매하는 것을 보고 있습니다. 모든 사람들이 아바타를 입히기 위해 지출하는 때가 되는 것은 말 그대로 시간 문제 일뿐입니다.”

### 크로노스 그룹 소개

크로노스 그룹은 개방형, 비영리, 회원 운영제의 산업체 컨소시엄으로서, 산업계를 선도하는 150여 기업이 협력하여 첨단, 무료, 상호운용을 위한 3차원 그래픽스, 증강현실, 가상현실, 병렬처리, 컴퓨터 비전 가속, 기계학습에 관련 표준을 제정하고 있습니다. 크로노스의 표준에는 Vulkan®, OpenGL®, OpenGL® ES, WebGL™, SPIR-V™, OpenCL™, SYCL™, OpenVX™, NNEF™, OpenXR™, 3D Commerce™, ANARI™ 및 gITF™가 있습니다. 크로노스의 그룹의 회원이 되면 표준개발에 참여할 수 있으며, 여러 표준화 단계에서 투표권을 갖게 됩니다. 회원은 표준이 공개되기 전에 표준 문서와 인증테스트에 접근 함으로써 관련 제품의 개발과 출시 시기를 경쟁기업보다 앞당길 수 있는 이점을 갖게 됩니다.

###

Khronos® 및 Vulkan® 은 Khronos Group Inc의 등록 상표이며, ANARI™, WebGL™, gITF™, NNEF™, OpenVX™, SPIR™, SPIR-V™, SYCL™ 와 3D Commerce™ 는 Khronos Group Inc의 상표임. OpenXR™ 는 Khronos Group Inc가 소유한 상표로서 중국, 유럽연합, 일본 및 영국에서 상표 등록 되었음. OpenCL™ 은 Apple Inc의 등록 상표이며, OpenGL® 은 Hewlett Packard Enterprise의 등록 상표이며, OpenGL ES™ 과 OpenGL SC™ 로고는 Hewlett Packard Enterprise가 Khronos Group Inc에 사용권을 허여 하였다. 기타 제품명 및 상표, 기업명은 해당 지재권을 소유한 기관의 소유이다.

### Khronos Group Press Contact:

Rachel Bradshaw, Caster Communications Inc. [rachel@castercomm.com](mailto:rachel@castercomm.com) 434-604-0304

### 한국담당자

이 환용 교수, 아주대학교, [hwanyong.lee@gmail.com](mailto:hwanyong.lee@gmail.com) 010-6747-3850