

Khronos による 3D Commerce Viewer 認証プログラムが開始

複数のプラットフォームで表示されるバーチャルの製品の見た目が一貫したものになると、消費者からの信頼が高まり、返品が減少します
商品の情報の供給経路で使われる複数のビューアーが認証されることとなります

オレゴン州 ビーバートン – 2021 年 6 月 9 日 – 本日、グラフィックスとコンピューティングの相互運用が可能な標準規格を制定し、業界をリードする企業のオープン コンソーシアムである Khronos® グループ は、3D Commerce Viewer 認証プログラムのリリースを発表しました。3D ビューアーは、ユーザーが 3D モデルを表示して操作できるようにするソフトウェア エンジンです。ビューアーは、小売業者、ソーシャル メディア サイト、および企業ブランドによって、e コマースの店頭、検索エンジン、広告プラットフォーム、およびネイティブ アプリケーションでのユーザー体験を作成するために使用されます。ビューアーの認証プログラムにより、業界全体における 3D ビューアーで、3D 製品を正確に、且つ見た目が一貫して表示できることを実証でき、複数のプラットフォームやデバイスで信頼性ある 3D および AR を利用したショッピングへの道が開かれます。Amazon、Babylon.js、CGTrader、Emersya、Epic Games (Unreal Engine)、Facebook (Spark AR)、Google (<model-viewer> と Scene Viewer)、Samsung (Android 上の インターネットブラウザ)、SketchFab、Unity、UX3D (Gestaltor) は、この新しいプログラムの下でビューアーの認証を得るプロセスを開始しました。

以前は、アーティストや企業ブランドがデジタル製品を作成する際、それらが異なるプラットフォームにおいて見た目が一貫して表示されるという保証はありませんでした。例えば、家具などの 3D アセットは、消費者の体験を上げる為に使われる 3D ビューアーとは独立して作成されていて、どのビューアーが使われるかで、消費者が実際に見る見た目に大きな影響を与えてしまう可能性があるのです。たとえビューアの設定が同じであっても、e コマースの商品リストと、別のビューアを使用したデジタル広告では、椅子全然血違って見える可能性があるのです。



上記画像: 認証されていない4つのビューアーで表示された同じ 3D の椅子(courtesy of Wayfair)

Khronos グループの 3D コマース ワーキング グループでは、ずっと、小売業における 3D の成長を遅らせているこの問題やその他の問題の解決に努めてきました。ワーキング グループの多様なメンバーには、IKEA、Amazon、Wayfair などの主要ブランドの社内コンテンツ クリエー

ター、そして、Google、Microsoft、Adobe、Facebook、Samsung、Autodesk などの 3D エコシステムおよびプラットフォーム開発者、 更にはソニー、インテル、NVIDIA、AMD などのハードウェア メーカーが含まれています。これらのメンバー達は、解決策は特定のビューアーを推進することではなく、ビューアー全体で一貫したパフォーマンスを実現することであると認識しています。

Amazon の 3D プログラム マネージャーで、Khronos Group のビューアー認証タスク サブグループの共同議長を務める Ashleigh Miller は次のように述べています。「アーティストがとあるビューアーで使う為にモデルを完成させるのに時間を費やした場合、他の異なるビューアーで適切に表示する為に再度データに戻って編集しなければならないのは、イライラすると同時に非効率的です。私たちが共有アセットのエコシステムを作成するためには、アーティストには共通のターゲットが必要です。開発者は、アプリケーションに適したビューアを自由に選択できる必要がありますが、アーティストは、自分で作成したものが想定通りに見えることを期待すべきです。」

3D コマース ワーキング グループの議長であり、Wayfair の R&D / Wayfair Next のディレクターである Shrenik Sadalgi は次のように述べています。「アセットが制御されたファーストパーティのエコシステムの境界を離れた瞬間、たとえば、普段使われるような一連のデバイス上において普段使われるような OS 上での View-In-Room 体験から、普段使われないようなデバイス上において普段使われないような OS 上での 3D 製品の広告を行なうようになった際には、その見え方についてはほとんどコントロールすることが出来ませんでした。3D のバーチャル製品は、従来の 2D 画像とともに、すべての製品のリスティングに加えられ始めています。私たちは、3D Commerce 認証エコシステムにおいて、表示が正確であることの保証をコンテンツ作成者に提供し、消費者が一貫した方法で製品を体験できるようにしなければなりません。3D Commerce Viewer 認証プログラムにより、私たちは 3D バーチャル製品のユビキタスを拡大し、3D をメディアとして更に普及させること近づいています。」

認証プロセス

Khronos 3D Commerce Viewer 認証プログラムは、提供されるビューアーが e コマースで使用される 3D アセットを正確に表示できることを証明したいと考えているのであれば、どんな組織であっても利用することが可能です。認証を受けるにあたっては、ベンダー側は、3D アセットが他の認証ビューアと同じようにビューアで表示されることを実証しなければなりません。認証を得たいと考えている組織は、glTF アセットを含んでいる公開されたテストパッケージを使用して、テスト イメージを生成します。Khronos 3D Commerce ワーキンググループは、[Khronos glTF Sample Viewer](#) を基準値として使用して、これらの画像をレビューします。認証を得たい組織の方は認証契約書に署名し、認証プログラムの年間費用 (クロノスメンバーの場合は 1,500 ドル、非メンバーの場合は 2,500 ドル) を支払うことで、枚数の制限なく提出することが可能です。

提出したもののレビューが問題なく完了すると、ビューアーが公開されている認証登録リストに追加されます。認証された組織は、認証されたビューアーと関連付けて 3D Commerce の認証商標を使用することが可能になります。Khronos グループは、3D エコシステム全体のビュー

メーカーやツールのベンダーに、認証を受けるパイプラインの組織が掲載されるリストに加わるよう呼びかけています。



上記画像: 3D Commerce ビューアー認証マーク

「クロノスによるビューア認証を選択するベンダーが増えれば増えるほど、3D アセットの可能性が広がります」と、ビューアー認証タスク サブグループの共同議長である Leonard Daly は述べています。「企業のブランドやアプリケーション開発者は、さまざまなソースからアセットを取り込み、期待どおりに動作させることができるため、自信を持って認証ビューアを採用することができます。すべてをカスタムビルドする必要があるというこの業界の現状を打破することができ、大量の 3D を使った様々な事例への参入障壁が低くなるはずです。」

詳しい情報や、提出に関連するリソースは、[Khronos Viewer Certification](#) の Web サイトでご確認ください。Khronos が 3D アセットのエコシステムを成長させるためにどのように取り組んでいるか詳しくご覧になりたい方は、Khronos グループの Web サイトの [3D Commerce のページ](#) をご覧ください。また、どんな組織であっても Khronos に参加し、3D Commerce および 3D Formats ワーキンググループに加わって、Web やその先にある 3D の未来を作り上げていくことが可能です。

業界による 3D Commerce Viewer Certification の対応

“For the artist experience, very little compares to the importance of being able to preserve design intent from authoring all the way to delivery and consumption by a customer,” said **Brent Scannell, product owner at Autodesk and Khronos Group 3D Formats Working Group Chair**. “It was challenging enough when the target was a specific game engine or a single platform, forcing out-of-product inspection and iteration. Today, with the range of engines, platforms, experiences, and devices that exist in our ecosystem, that challenge is more prevalent than ever. Autodesk is proud to collaborate with Khronos Group to provide 3D artists with the confidence that their designs will be preserved, regardless of the platform or device where a 3D asset is served, saving them a huge amount of time and energy.”

“3D assets are viewed on hundreds of millions of devices across the globe. Companies reaching for ecommerce need to make sure their products are accurately presented. The same way PBR [Physically Based Rendering] is supposed to ensure your assets look realistic and physically correct in various lighting scenarios, viewer certification can ensure you always get the same visual experience, regardless of the tool you’re using,” said **Paweł Nikiel, 3D automation lead at CGTrader**.

“With the success and the growing number of use cases for 3D in commerce, it has become essential for brands and retailers to be able to offer a consistent 3D visualization of their

products across experiences and platforms, from product development to advertisement and sales” **said Aurélien Vaysset, CEO of Emersya.** “As a comprehensive authoring platform and a pioneer of online 3D & AR product experiences for 10 years, it is logical for Emersya to get its in-house 3D viewer certified. We look forward to our continued collaboration within Khronos Group on creating the standards of the future.”

"The open metaverse we envision requires a consistent experience for brands and products, which is why we're working to ensure that creators can use Unreal Engine to deliver dynamic and immersive apps that will accelerate a thriving digital economy." says **Nick Penwarden, vice president of engineering at Epic Games and member of the Khronos board.**

“The ability to showcase virtual products with a high level of realism is essential for the entire shopping ecosystem. With Spark AR, Facebook is proud to be a platform for creators and our extended network of agencies, partners, and sellers globally,” says **Alexey Medvedev, tech lead for Facebook’s Spark AR.** “Part of our commitment to supporting high quality e-commerce applications is providing the tools and an AR platform to enable visual fidelity that renders consistently with customer expectations. This Khronos certification provides exactly this.”

"As we strive to create the highest quality 3D digital twins for our clients, it is absolutely imperative that everywhere those images manifest, the level of work and detail is self-evident and consistent. It’s equally important that 3D images as a whole be viewed by consumers as consistently better than 2D flat images, not just in functionality, but in the way that they appear," **says Fabrizio Dini, COO, Invrision.** "This certification will guarantee a standard of quality that primes the 3D image industry for success and growth."

“Providing visual realism and fidelity is essential for the developers of 3D commerce experiences,” **said David Catuhe creator of Babylon.js and Group Engineering Manager at Microsoft.** “As 3D digital commerce experiences become more pervasive, it’s important that customers trust what they’re seeing and interacting with. This means developers need confidence in rendering digital objects with consistency across 3D viewers and renders. For Babylon.js, supporting certified, cross-ecosystem rendering is critical for allowing our community to continue relying on Babylon.js for rendering 3D scenes with the beauty, realism, and fidelity that they expect.”

“3D content and augmented reality will transform our online experiences. Samsung is committed to contribute to open industry standards to create high quality consumer experiences,” said **Jisun Park, Ph.D., corporate vice president, head of Mobile Platform and Solutions in Samsung Research America.**

“Today, effectively reaching customers demands a presence on multiple marketing and sales channels. Businesses require that their products show up consistently across these channels, and that their visualizations match the detail and accuracy that went into authoring them. Shopify is committed to working with the ecosystem to ensure that businesses have high confidence that their brand will be represented faithfully in 3D and AR,” said **Jon Wade, senior product manager at Shopify.**

“As we keep innovating to improve quality 3D modeling at industry's best turnaround time and at an affordable price, we found there was a huge need to standardize the overall viewing experience of the 3D products across platforms. We are glad Khronos have identified this key issue and have taken huge strides to tackle the same with this 'Viewer Certification Program,’” said **Jatinder Kukreja, founder & CEO of SuperDNA 3D**. “This program is going to be a game changer in the 3D world to showcase products in their highest quality 'uniformly' across platforms. With such a high degree of realism and configuration options available for an ecommerce viewer, the chances of a viewer converting into a buyer is certainly going to increase manifold.”

“3D and e-commerce come to life when consumers are able to share and interact with digital experiences ubiquitously across all platforms,” said **Tony Parisi, head of AR/VR ads and ecommerce at Unity**. “Creating standards that ensure consistency in user experience, regardless of their access point, increases the potential of conversion and social sharing to positively impact a brand or service's bottom line.”

“This certification program brings the real-time digital twin for visualizing 3D products to the next level,” said **Norbert Nopper managing director at UX3D**. “From today on, a visual digital representation of a physical product can look consistent on different platforms like 3D advertisement, webshops or augmented reality viewers. UX3D is supporting this program with its visual glTF editor Gestaltor, which allows an artist to improve and adapt 3D assets for 3D Commerce certified viewers.”

“Looking ahead, brands have an enormous opportunity to leverage 3D technologies to create seamless, interactive online shopping experiences,” said **Ashley Crowder, co-founder and CEO of VNTANA**. “‘Virtual try-on’ experiences with 3D versions of apparel items are continuing to improve, as well as 3D-driven personalized style and fit recommendations. 3D advertising and ecommerce will soon become the new standard -- replacing 2D assets. While this transition will take time, the next year will see a major shift in this direction across all major brands and platforms. 3D is also opening up a whole new revenue stream through digital-only fashion, and NFTs are becoming the digital contract of ownership in the metaverse. We’re already seeing Gen Z spend their allowance on digital goods in Roblox, it’s only a matter of time until we are all spending money to dress our avatars.”

Khronos について

Khronos Group は、150 以上の業界をリードする企業からなるオープンな非営利のメンバー主導のコンソーシアムであり、3D グラフィックス、AR、VR、並列プログラミング、ビジョン処理、機械学習のための最新でロイヤリティフリーの相互運用可能な標準規格を作成しています。Khronos の活動には 3D Commerce™、ANARI™、glTF™、NNEF™、OpenCL™、OpenGL®、OpenGL® ES、OpenVG™、OpenVX™、OpenXR™、SPIR-V™、SYCL™、Vulkan®、WebGL™ が含まれます。Khronos のメンバーは、Khronos が制定する仕様の開発と発展を推進し、仕様のドラフトと適合性テストへの早期アクセスを通じて、最先端のプラットフォームとアプリケーションの提供を加速することができます。

###



Khronos®および Vulkan®は登録商標であり、3D Commerce™、ANARI™、glTF™、NNEF™、OpenVG™、OpenVX™、SPIR™、SPIR-V™、SYCL™、WebGL™は Khronos Group Inc.の商標です。OpenXR™は、Khronos Group Inc.が所有する商標であり、中国、欧州連合、日本、および英国で商標として登録されています。OpenCL™は Apple Inc.の商標であり、OpenGL®は登録商標であり、OpenGL ES™および OpenGL SC™のロゴは Khronos のライセンスに基づいて使用される Hewlett Packard Enterprise の商標です。他のすべての製品名、商標、および/または会社名は、識別のためにのみ使用され、それぞれの所有者に帰属します。

Khronos Group Press Contact:

Rachel Bradshaw, Caster Communications Inc.

rachel@castercomm.com

+1 434.604.0304