



# 모바일 3D 그래픽스 기술, 개방형 API표준이 시장 주도 전망

## 시장표준과 ISO 표준간 협력강화에 따른 표준기술 국제세미나 열려

최근 휴대폰 등 모바일 게임 시장의 급속한 성장과 더불어 그래픽스 API 표준기술의 중요성이 증대되고 있는 가운데 시장표준과 ISO 국제표준간 협력체계가 강화됨에 따라 개방형 API 표준의 관련 시장 영향력이 더욱 커질 것으로 전망되고 있다.

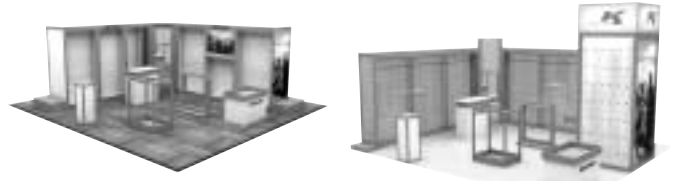
산업자원부 기술표준원은 국제표준화기구(ISO)의 컴퓨터그래픽스 기술위원회(JTC1/SC24)와 모바일 3D 그래픽스분야 세계 시장 표준을 주도하고 있는 크로노스 그룹간의 국제표준화 협력이 가시화됨에 따라 우리나라 모바일 게임 산업의 글로벌 경쟁력과 표준화 대응 능력을 향상시키기 위하여 이 분야 세계적 전문가를 포함한 국제표준 기술세미나를 10월 15일(월) 한국과학기술회관에서 개최했다.

※ API(Application Programming Interface) : 응용프로그램(게임등)에서 하드웨어 디바이스(그래픽칩 등)를 제어하고자 할 때 호출(명령) 형식을 표준화함으로써 서로 다른 제조사 하드웨어를 동일한 명령체제로 제어할 수 있게 하는 인터페이스 표준

API 표준을 이용하면 하나의 게임프로그램으로 여러 종류의 모바일(휴대폰 등) 단말기에서 게임 구현 가능(현재는 단말기별로 별도 게임 프로그램을 개발)

※ 크로노스 그룹 : 3차원 그래픽 · 동영상 · 이미지 · 오디오 등에 사용되는 멀티미디어 콘텐츠가 다양한 디지털기기에서 구현될 수 있도록 응용 프로그램 인터페이스(API)의 표준안을 제정하는 세계적 권위의 표준화 그룹이다.

현재 크로노스 그룹은 모바일 3D 관련 업계들의 주요이슈로 부각되고 있는 사실상 국제표준 OpenGL ES 등을 제정 · 관리하고 있으며 동 표준화 그룹에는 국내외 이동통신사, 단말기/칩 제조사, 3D 엔진 개발사 등 거의 대부분 회사들이 해당 표준을 수용해 제품을 개발하고 있다.



크로노스 그룹이 OpenGL ES Ver 1.0을 비준한 이래 세계의 주요 칩셋, 소프트웨어 개발 업체들이 멤버로 활동중에 있으며 한국에서는 삼성전자, LG전자, SKT, ETRI, (주)휴원 등이 회원사로 활동하고 있다.

※ 크로노스 그룹은 OpenGL ES를 국제표준(ISO)으로 제출을 고려중

이번 세미나에서는 개방형 모바일 3D 그래픽스 API 표준을 제정하는 크로노스 그룹의 표준화 동향 및 관련 업계의 기술개발 전략 등이 소개되었다.

우리나라는 높은 휴대폰 보급률 및 고성능 단말기 생산 능력을 보유하고 있어 향후 게임, 영상, 가상현실 등 다양한 3차원 모바일 응용산업 및 콘텐츠 시장을 선도할 수 있는 유망산업으로 육성 가능한 분야이다.

현재 게임산업의 세계시장규모는 '05년도 400억불로 연평균 13.2% 성장, 2010년에는 800억불에 이를 것으로 전망하고 있으며 특히, 온라인 게임과 모바일 게임은 33%의 성장률로 2010년 340억불 규모에 이를 전망이다.