

■ 전세계 디지털영화 기술구현 방식별 점유율 추이(2005~2010)

(단위: %)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010
1.3K	26.8%	7.8%	-	-	-	-
2K	68%	91.4%	96.4%	95.5%	88.6%	84.1%
4K	0%	0.6%	1.7%	2.2%	6.6%	15.9%
미상	5.2%	0.2%	2%	2.2%	4.8%	-

※ 출처: IHS Screen Digest (2011)

- 디지털 영화는 기술구현 방식에 따라 해상도가 결정되는데 일반 디지털영화 상영관의 경우, 2K를 구현하며 이는 Full HD(High Definition)급의 해상도임. 또한, 1.3K는 가로 해상도 1,300pixels이고 4K는 가로 해상도가 4,000pixels로서 2K에 비해 정보량이 4배(2²)가량의 규격임
- 2010년 기준, 전세계 디지털영화의 84.1%가 2K 규격인 것으로 나타났고 초고화질인 4K도 15.9%에 이르는 것으로 나타난 반면, 1.3K 규격은 2007년 이후로는 사용되지 않는 것으로 나타남