

전시업체 Interview

Grass Valley

Somu Patil, Grass Valley, Vice President, Sales ASIA

인기환 삼아GVC 대표

Grass Valley가 지난 1년간 변화한 부분에 대해 설명 부탁드립니다.

우선 가장 큰 변화는 지난해 9월 발표된 새로운 SMPTE 2110 표준 기술을 탑재한 제품들이 출시되었다는 점이며, 두 번째로는 올 2월 SAM과의 인수합병을 통해 Grass Valley가 다양한 제품 포트폴리오를 보유하게 된 점이라 할 수 있습니다. 이로써, IP 기반의 4K/UHD 토탈 솔루션의 공급업체로서의 위상을 더욱 확립하게 되었고, 이러한 변화를 이번 KOBAS 전시회에서 보여드리기 위해 노력하였습니다.

이번 KOBAS 전시회에 처음 소개되는 신제품과 관심을 갖고 봐야 할 제품들에 대해 소개 바랍니다.

신제품으로는 지난 4월 NAB에서 소개된 K-Frame-X가 있으며, GV Node와 GV Convergent를 중심으로 한 4K/UHD IP 워크플로우 제품들이 많은 관심을 받고 있습니다. K-Frame-X는 IP(SMPTE 2110-20, TICO) 입출력과 12G-SDI, Quad-SDI를 모두 지원하며, 최대 HD 기준 192×96의 입출력을 지원하는 프레임으로 LDX86N 4K 카메라로부터 비디오 스위처, GV Node에 이르는 SMPTE 2110-20 비압축 4K 신호의 라이브 제작 워크플로우가 전시 부스의 주요 포인트입니다.



Somu Patil, Grass Valley, Vice President, Sales ASIA(좌), 인기환 삼아GVC 대표(우)

Grass Valley의 4K/UHD IP 라이브 제작 지원 현황과 향후 계획으로는?

IP 기반의 방송제작 기술이 SMPTE 2022-6과 TICO 신호를 이용하는 워크플로우에서 이제는 SMPTE 2110 표준을 지원하는 새로운 IP 기반 워크플로우로 발전하였으며, HDR 지원 기능까지 더해져, 라이브 4K 방송제작에 있어서 가장 완벽한 워크플로우를 제공할 수 있게 되었습니다. KBS UHD IP 스튜디오 구축 프로젝트를 경험 삼아, 앞으로 대한민국 방송시장에 IP 기반의 UHD 제작기술이 확산될 수 있도록 최신의 기술과 솔루션을 소개하는데 최선을 다할 예정입니다.

얼마 전 Belden이 sam을 인수했는데, 이에 따른 Grass Valley의 변화는 어떻게 되는지요?

가장 큰 변화는 제품의 포트폴리오가 다양해졌다는 점입니다. 장기적으로는, 두 회사가 가진 기술력의 시너지 효과가 제품이나 솔루션

에 반영될 것으로 기대됩니다. 삼아는 이번 전시회에서 SAM 인수를 통한 Grass Valley의 다양해진 포트폴리오에 초점을 맞추어 Kahuna 스위처, Vega 라우터, Live Touch 4K 서버 제품을 함께 전시하였습니다.

마지막으로 이번 KOBA 전시회를 통해 전달하고자 하시는 메시지는 무엇인지요?

수년간 Grass Valley가 앞장서서 추구해온 IP 기반의 4K 제작 워크플로우를 선보임으로써, Grass Valley와 삼아가 유일한 IP 기반 토털 솔루션을 공급할 수 있는 업체임을 강조 드리고 싶습니다. 여기에 앞서 말씀 드린 바와 같이 SAM 인수를 통한 다양해진 제품 포트폴리오를 공급할 수 있는 점과 Grass Valley뿐 아니라, Belden 케이블, Angenieux, DNF Controls, ChyronHego, Zero Density, Stype 등 여러 해외의 방송 장비 제조사들의 다양한 제품으로 고객이 원하는 다양한 워크플로우를 구축하는데 기여할 수 있다는 점을 꼭 말씀드리고 싶습니다.

SONY - 4K/UHD IP 라이브 프로덕션

소니 프로페셔널 솔루션 & 서비스 그룹, 미디어 세그먼트 비즈니스 본부장, 키타 마키오(Kita Mikio)

Sony 4K/UHD IP 라이브 프로덕션에 대하여 간략하게 소개 부탁드립니다.

이번 KOBA에서는 소니의 NMI(Network Media Interface) 기술을 기반으로 한 4K/UHD 라이브 프로덕션 시스템을 부스에 전시하였습니다. NMI를 기반으로 한 IP 라이브 프로덕션의 특징은 4K/UHD의 라이브 방송 신호를 10Gbps의 전송 대역으로 시스템 구축이 가능하여 네트워크 대역폭의 효율성을 극대화할 수 있으며, 소니의 LLVC(Low Latency Video Codec)를 사용하여 화질의 열화 없이 적은 Delay로 시스템 구축이 가능합니다. 지난 4월 미국 라스베이거스에서 열린 NAB 2018에서는 IP 라이브 방송 표준인 SMPTE ST2110의 HD system으로 부스가 꾸며졌으며, UHD 기반의 ST2110의 표준화에 맞추어 대응할 예정에 있습니다.



Kita, Mikio SONY

타 사의 4K 라이브 프로덕션과의 차이점에 대하여 말씀 부탁드립니다.

소니는 업계에서 유일하게 카메라에서부터 스위처, 서버 그리고 Gateway 장비까지 모든 부분에 대해 IP 대응이 가능한 솔루션을 제공하는 유일한 회사입니다. 따라서, 시스템의 구축 시 발생할 수 있는 이기종 간 인터페이스 작업이 필요 없으며 시스템의 안정성 또한 매우 뛰어납니다. 실제 이번 KOBA 부스에서도 네트워크 스위치를 제외한 모든 제품을 소니의 IP 대응 제품군만으로 구축 및 시연을 하였습니다.

IP 기반의 라이브 프로덕션과 12G-SDI 기반의 라이브 프로덕션의 차이점에 대하여 말씀 부탁드립니다.

IP 기반이던 12G-SDI 기반이던 최종적으로 목표로 하는 것은 좋은 품질의 영상을 쉽고 안정적으로 제작할 수 있는 환경을 구축하는 것에 있습니다. 이는 서로 다른 고객이 각자의 환경과 시스템 사용의 목적에 따라 최적의 솔루션을 선택함으로써 최고의 효율성을 가져올 수 있는 사항이며, 이에 소니에서도 올해 하반기부터 소니의 전 제품군에서 12G-SDI를 지원할 예정입니다. 단 IP 기술을 사용한 시스템

을 구축하실 경우, 기존 SDI 사용 환경에서는 구현하기 어려웠던 시스템의 통합 제어, 제작 부조나 프로덕션 스위처 간의 Resource sharing 그리고 원거리에 위치한 장비를 활용하여 라이브 제작을 하는 리모트 프로덕션과 같은 부가적 가치 창출을 위한 시스템의 구축이 가능합니다. 실제로 지난 NAB에서는 라스베가스로부터 약 2700km 떨어진 아탈란타의 CNN 스튜디오에 위치한 스위처 본체를 활용하여 라스베가스의 부스에서 라이브 제작을 하는 리모트 프로덕션 시스템이 시연되었고 많은 고객의 관심과 호응을 얻기도 하였습니다.

소니 4K/UHD IP 라이브 프로덕션 시스템이 실제 구성되어 사용되었던 사례가 있는지 궁금합니다.

소니의 4K/UHD IP 라이브 프로덕션 시스템은 현재 전 세계적으로 30건이 넘는 프로젝트에 선택된 검증된 제작 시스템이며, 국내에서도 한국 콘텐츠진흥원의 상암 DMS의 제작 부조 중 하나가 소니의 NMI 기술로 구축이 되어 사용되고 있습니다.

마지막으로 4K 라이브 프로덕션의 전망과 Sony의 시장 대응 방향에 대해 듣고 싶습니다.

국내뿐만 아니라 전 세계적으로도 4K 라이브 프로덕션에 대한 업계의 니즈는 계속해서 증가하고 있으며, 각각의 고객이 가진 인프라나 그들이 추구하는 제작 환경에 따라 다양한 솔루션을 요구하고 있습니다. 소니는 방송/영상 제작 시장에서 더 좋은 품질의 영상을 제작할 수 있는 제품의 공급뿐만 아니라 더 개선된 제작 워크플로를 구현할 수 있는 솔루션을 제공하는 비즈니스 파트너가 되는 것을 궁극적인 목표로 삼고 있습니다. 이에 소니는 새로운 방송/영상 제작 시스템의 구축 시 고객과 함께하며 그들의 니즈를 충실하게 구현할 수 있는 다양한 솔루션의 제공으로 최적의 방송/영상 제작 환경을 제공드리기 위해 최선을 다할 계획입니다.

AJA

Nick Rashby, President, AJA Video Systems

간단한 회사 소개 부탁드립니다.

AJA는 아시는 바와 같이 샌프란시스코 근방의 Grass Valley에 위치하고 있으며 250여 명의 직원을 가진 글로벌 기업으로, 올해 창립 25주년이 되는 해입니다. 기술 중심적인 회사이고, 사용자분들과도 주기적인 정보 교환을 통해 제품의 품질과 신뢰성에 있어 부단한 노력을 하고 있습니다. 이런 노력으로 방송 쪽에서는 높은 시장점유율을 유지하고 있으며, 제품마다 각 특징이 있고, 용도가 다르지만 전체적으로 시장의 상위 부분에 링크되고 있다고 말씀드리고 싶습니다.



Nick Rashby, President, AJA Video Systems(좌), 이광희 디브이네스트 대표(우)

이번 NAB와 KOBA에서 새롭게 선보이거나 업데이트된 신제품에 대해 소개 바랍니다.

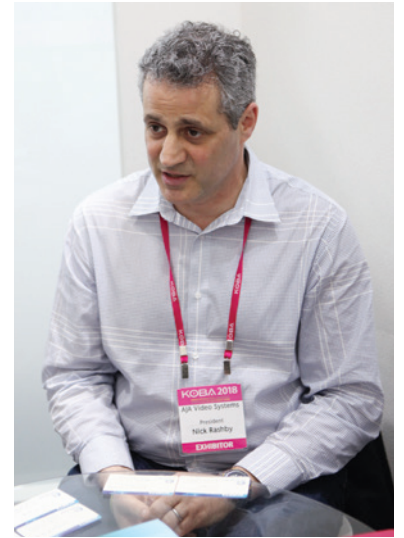
KONA HDMI 보드와 3G-SDI를 지원하는 KONA 1 보급형 제품들도 출시가 되었습니다. 또한, 5종의 오픈기어 제품이 출시되었으며, ROSS의 대시보드와 호환되도록 펌웨어 업데이트를 거쳐 완벽히 지원합니다. 또한, 새롭게 12G-SDI를 지원하는 16×16, 32×32의 KUMO 라우터가 출시되었고, 4개를 묶으면 8K 스위칭이 가능합니다. SMPTE 2110을 모니터링하며, HDMI로 변환하는 IPR-10G-HDMI 등을 출시하였습니다.

AJA가 생각하는 경쟁사는 누구이며 경쟁력은 무엇이라고 생각하시나요.

AJA의 제품들이 방송 전역에 걸쳐 넓기 때문에 경쟁사를 누구라고 하기는 모호한 부분인 것 같습니다. 경쟁력으로는 앞서 언급 드린 것처럼 제품의 품질과 사용자의 요구에 즉각적으로 반응하여 성능과 안정성, 고객지원에서 어느 기업보다 앞서고 있다고 생각합니다.

바야흐로 다매체, 다채널의 미디어 변화의 시대인데, 그만큼 컨버팅의 의미도 다양하고, 중요할 것으로 생각합니다. AJA 컨버팅 제품의 차별화되는 특징에 대해 소개 바랍니다.

AJA는 시작 자체가 컨버터 개발이었고, SDI 표준을 지키는 것이 AJA의 강점입니다. 현재는 SDI뿐만 아니라 IP와 오디오를 지원하는 컨버터도 출시되어 있습니다. 또한, 콤팩트, 미니, 오픈기어, 랙마운트형 컨버터 등 가장 많은 종류를 시장에 내놓고 있습니다. 그 숫자만 150여 개에 이를 정도이며, 고객의 요구와 방송 시장의 흐름에 맞추어 최단기간, 최적의 제품을 출시하고 있습니다.



그렇다면, 고객의 요구를 어떻게 제품에 반영하는지 궁금합니다.

NAB와 IBC, KOBA와 같은 트렌드쇼를 통해서도 의견을 듣고, 업계의 대리점이나 관련 고객의 의견을 듣고 있습니다. IP와 관련해서는 AIMS 멤버로서 관련 의견을 듣습니다. 평소 메일 등을 통해 고객의 의견을 취합하며, 아시아 같은 경우는 전담팀도 꾸려져 소비자의 질문과 의견을 듣고 있습니다. 관련 예를 든다면, HELO 제품의 경우 초기 제품은 단순한 기능만 있었으나, 고객의 소리를 듣고, 반영하여 실제로 성능 향상으로 이어졌고, 곧 한국어/일본어/중국어도 지원할 예정입니다.

AJA에 있어 한국시장은 어떤 의미인가요?

한국 고객은 신기술에 대한 관심이 높고, 관련 이해가 빠른 것 같습니다. 4K/UHD 제품의 경우 다른 나라보다 몇 년은 앞서있는 상황이기 때문에 굉장히 관심 있게 주시하고 있는 시장입니다. 디브이네스트는 이런 AJA의 제품을 한국시장에 보급하고, 지원하는데 많은 도움이 되는 파트너입니다.



AJA의 제품들은 5년의 워런티를 보장하는데, 이러한 이유를 든다면?

AJA는 출고하기 전 모든 제품의 전수 조사를 실시합니다. 구매 후 제품에 문제가 있다면 즉시 새로운 제품으로 교환을 해드리며, 제품 자체의 신뢰성이 뛰어나기에 5년의 기간을 충분히 지원할 수 있다고 생각하는 자신감의 표출이기도 합니다. 또한, 언제나 사용하시는 고객에게 언제나 AJA가 가까이 있다는 의미라고도 할 수 있습니다.

보통 제품 개발에 소요되는 시간은 얼마나 걸리시나요?

제품마다 다르기는 한데, 최초 출시되는 제품은 몇 년의 시간이 걸리

기도 하는 반면, 컨버터 제품은 그보다 간단히 출시되기도 합니다. 또한, 펌웨어 업데이트 경우 SW만으로 진행되기에 훨씬 빠르게 진행되며, 다른 사항도 같이 살펴보기 때문에 보다 확장성과 기능 향상을 이루어 내고 있습니다. 4K/UHD, HDR, IP 관련 로드맵을 바탕으로 꾸준히 새로운 제품을 개발하고, 출시할 예정입니다. AJA 제품에 지속적인 관심을 부탁드립니다. 감사합니다. ☺