

소니코리아

보다 유연하고 확장 가능한 제작 및 워크플로우를 위한 최신 IP, 클라우드 솔루션/이미징 제품 및 업데이트 공개

소니가 업계 트렌드에 발맞춰 IP, 클라우드 및 이미징에 중점을 둔
전문 미디어 제품과 솔루션의 새로운 업그레이드 및 혁신 사항을 발표했다.

확장 가능하고 효율적인 워크플로우를 통해 장소에 구애받지 않고 고품질 콘텐츠를 생산하는 것에 대한 필요성이 대두되고 시장 역시 변화하고 있다. 소니코리아 프로페셔널 솔루션 마케팅 관계자는 “지난해 전례 없는 상황에 직면하게 되면서, 소니는 변화에 맞춰 꾸준히 노력해 왔다. 효율적인 워크플로우가 가능한 원격 분산 생산이 사실상의 작업 방식으로 자리 잡음에 따라, 소니는 IP, 클라우드 및 이미징 품질을 기반으로 한 혁신을 지속적으로 제안할 것이며 이를 통해 고객이 비즈니스를 혁신할 수 있도록 지원할 것”이라고 전했다.

모든 비즈니스에 IP의 강력한 기능을 제공

소니는 IP 선구자로서 2021년 4월 현재까지 폴란드의 방송국 Polsat 및 미국 알라바마 대학교 등 전 세계 120여 곳의 방송 미디어 시설과 중계차에 IP Live 제작시스템을 구축했다. 지난 한 해 동안 End-to-End의 IP 접근 방식과 워크플



로우 효율성 향상이 요구되면서 방송사 및 프로덕션에 IP 인프라는 필수가 됐다.

이같은 요구에 따라, 소니는 기존의 HDC 카메라 라인업에 4K IP 기능을 추가적으로 제공할 수 있는 컴팩트 IP 확장 유닛 HDCE-TX50과 HDCE-RX50을 발표했다. HDC-5500 시스템 카메라와 사용할 경우, 최대 HD 6배속의 슈퍼슬로우 모션 기능까지 지원할 수 있으며 현재 HDC 카메라 사용자가 보다 효율적인 리소스 사용 및 공유가 가능하도록 지원한다.



컴팩트 IP 확장 유닛 HDCE-TX50(좌)과 HDCE-RX50(우)

나아가, 소니는 올해 10월 새로운 8K ST2110 인터페이스 옵션 보드 및 SNMP(Simple Network Management Protocol) 에이전트 소프트웨어를 발표할 예정이다. UHC-8300 8K 중계 카메라 시스템에 추가된 새로운 인터페이스 보드 UKCU-8001은 8K 기반의 IP 시스템 운영을 가능하게 한다. SNMP 에이전트 소프트웨어 UZCU-SNMP80을 활용할 경우, 운영자도 IP 시스템을 모니터링하고 원격으로 설정을 변경할 수 있다. 중국 중앙TV(CCTV)는 높아진 8K 수요에 대응하기 위해 8K 시스템 카메라 UHC-8300 기반의 IP 시스템을 채택했다.

소니의 IP Live 제작시스템은 Nevion의 통합 SDN 제어 소프트웨어 VideoPath와의 연결을 통해, 통합 LAN/WAN 인프라를 위한 안정적이고 확장 가능하며 유연한 수단을 제공한다. 이를 통해 IP 기술을 활용한 제작 혁신을 지원한다. 5월의 소니 IP Live System Manager(LSM) 펌웨어 3.0 업데이트를 통해 Nevion의 VideoPath와 통합할 수 있으며, 이를 통해 기존 VideoPath 기반 시스템에 대한 통합 제어를 할 수 있다.

오는 9월 예정된 업그레이드 이후에는, NMOS(Networked Media Open Specifications)를 지원해 VideoPath에서 기존 SDI 장비를 IP 네트워크에 연결할 수 있도록 지원하는 소니 NXLK-IP50Y 및 NXLK-IP51Y SDI-IP 컨버터 보드도 직접 제어할 수 있게 된다. 이 두 가지 기능 모두 고객이 최적화된 비용으로 보다 강력한 IP 시스템을 구축할 수 있도록 지원한다.

한편, 위의 모든 신제품은 SMPTE ST2110 및 AMWA NMOS를 포함한 전 세계 표준 및 사양을 지원한다.

원격 생산의 확장

소니는 최근 4K를 지원하는 컴팩트 스위처 XVS-G1을 발표하면서 XVS 시리즈 스위처 라인업을 확장했다. 나머지 라인업(XVS-9000, XVS-8000, XVS-7000 및 XVS-6000) 역시 오는 6월 예정된 버전 3.6 펌웨어 업데이트를 통해 다양한 기능을 추가할 예정이다. 특히, 스위처 그룹 간 연결 기능을 제공하는 'Inter-Group Connection' 기능은 멀티 스튜디오 및 원격 조정 환경에서 유연하고 확장 가능한 시스템이 필요한 사용자에게 유용하다. 또한 옵션 라이선스를 통한 HDR 컨버팅 기능도 추가적으로 제공할 계획이다.

소니는 원격 커뮤니케이션 환경에 대한 수요에 맞춰 6월 예정된 펌웨어 버전 3.0을 통해 BRC-X400, SRG-X400, SRG-X120 등 PTZ(Pan-Tilt-Zoom) 카메라에 SRT 프로토콜을 지원하고, 낮은 지연 시간으로 고품질 비디오 전송을 제공할 계획이다. 소니 고유의 Adaptive Rate Control 기능은 네트워크 환경 및 사용 가능한 대역폭에 최적화된 안정적인 스트리밍 환경을 제공한다. 또한 RTMP/RTMPS(실시간 메시징) 프로토콜을 지원하여 간단하고 빠른 연결을 통해 소셜 미디어 플랫폼으로 직접 스트리밍할 수 있다. PTZ 카메라를 화상회의 장비로 사용할 수 있는 신규 애플리케이션 원격 카메라용 가상 캠 드라이버(Virtual Cam Driver for Remote Camera)도 오는 6월 출시 예정이다.

클라우드 내 확장성 및 민첩성

소니의 Ci 미디어 클라우드는 클라우드 내 안전한 원격 협업을 위한 기능을 지속해서 추가하고 있다. MFA(Multi-Factor Authentication) 및 고급 관리 제어 기능을 비롯한 새로운 기능들이 추가되어, 콘텐츠 소유자로 하여금 중요한 콘텐츠를 더욱 안전하게 보호할 수 있도록 지원한다. Source Quality Frame Preview 및 Frame-Audio Meter 등 새롭게 추가된 품질 관리(QC) 기능을 통해 원격으로도 클라우드에서 품질 및 컴플라이언스 검사가 가능하다. 이로써 추가적인 파일 전송 없이 콘텐츠를 한 곳에서 안전하게 보호할 수 있다.

고품질 콘텐츠와 효율적인 워크플로우의 결합

소니는 크리에이터의 자율성 및 풍부한 스토리텔링을 위해 새로운 4K HDC 카메라 라인업을 개발하고 있다. 새로운 4K 카메라에 탑재된 Super35 글로벌 셔터 CMOS 이미지 센서는 창의적인 표현을 위한 얇은 피사계 심도와 시네마틱한 보케를 제공한다. 또한 HLG 및 S-Log3를 사용하는 소니의 기존 SR Live 워크플로우 역시 지원한다. 새로운 4K 카메라에 대한 자세한 내용은 추후 발표된다.

또한, 소니의 XDCAM 캠코더 제품군 역시 지속적으로 업그레이드 한다. 4K 솔더 캠코더 PXW-Z750은 지난 5월의 버전 3.0 펌웨어 업데이트를 통해 캐시 기록 시간을 늘리고 유연성을 높여 뉴스, 다큐멘터리 및 자연사 촬영 시 중요한 순간을 포착할 수 있도록 향상되었다.

PXW-Z280 핸드헬드 캠코더는 올해 하반기 펌웨어 업데이트를 통해 HD 120fps 녹화를 지원하고 향상된 클라우드 기능으로 원격 조정 성능과 더 빠른 미디어 릴레이를 제공할 예정이다.

FX9 및 FX6의 펌웨어 업데이트는 외부 레코더를 통해 4K 120p RAW 출력을 지원하도록 업그레이드 예정이며, 올해 배포 예정인 FX9 버전 3.0 펌웨어는 뷰파인더에 2x 및 1.3x 디스퀴즈 및 시네마 스코프 프레임 라인을 표시하는 아나모픽 모드 및 S700PTP 프로토콜 지원을 포함하며 어댑터를 활용해 B4 렌즈를 사용할 수 있게 해주는 Super 16mm 센터 스캔 모드 추가 등을 포함한다.

소니는 또한 프로페셔널 모니터 라인업에 새로운 32" 4K HDR 모니터 PVM-X3200을 추가했다. 올해 말 출시 예정인 PVM-X3200은 TRIMASTER 기술력을 기반으로, 풀 화이트 기준 1000cd/m²의 밝기를 지원한다. 또한 사실상 표준 마스터 모니터로 사용되는 BVM-HX310 모니터와 100% 동일한 색 공간을 지원하여 프로덕션에서부터 포스트까지 통일감 있는 색 작업을 보장한다. 오는 6월 출시 예정인 옵션 라이선스 PVML-HSX1은 PVM-X3200 및 PVM-X2400에서 HDR-to-SDR 컨버팅 및 4K-to-HD 컨버팅 기능을 가능하게 한다.

HDR 워크플로우를 위한 SR Live 기능 향상

소니의 숄더 캠코더 PXW-Z750/Z450/X400은 HDR 워크플로우 통합이 개선되었다. 5월 새로운 펌웨어 업데이트로 SR Live 메타데이터를 녹화 파일에 더 자세히 기록할 수 있게 되었다.



숄더 캠코더 PXW-Z750(좌), PXW-X400(우)

PXW-Z750 펌웨어 (Ver.3.00)

- Picture Cache Rec 기록 시간 연장
- HD 기록 모드에서 S-Log3 대응
- HLG Look 향상
- HDR Black Compression 기능 추가
- 6G-SDI 출력에 대응
- HD 기록 모드의 변조도 개선
- 오디오 레벨 미터 표시 전환에 대응

PXW-Z450 펌웨어 (Ver.6.00)

- HD 기록 모드에서 S-Log3 대응
- HLG Look 향상
- HDR Black Compression 기능 추가
- HD 기록 모드의 변조도 개선

PXW-X400 펌웨어 (Ver.6.00)

- HLG Look 향상
- HDR Black Compression 기능 추가

PXW-Z750/Z450/X400의 5월 업데이트 내용

또한 SR Live MetaFile의 도입으로 메타데이터 기반의 워크플로우가 보다 개선될 예정이다. 이를 통해 사용자는 SDI 연결 외에도, USB 또는 이메일을 통해 해당 SR Live 메타데이터 파일을 공유 및 관리할 수 있다.

나아가 HDRC-4000 컨버터 유닛과 동일한 화질로 HDR/SDR 컨버팅을 할 수 있는 SR Live 3D LUT 파일을 제공한다. SR Live 3D 파일을 사용하면 3D LUT를 지원하는 타사 HDR 컨버터를 소니의 SR Live 워크플로우에서도 사용할 수 있게 된다.

이 밖에 제품에 대한 보다 자세한 정보는 소니코리아 프로페셔널 솔루션 홈페이지(pro.sony/ko_KR)에서 확인할 수 있다.



라이브 스트리밍의 중요도는 날이 갈수록 커지고 있습니다.

우리는 지금 급변하는 상황 속에서 마치 혁명의 한 가운데 서 있는 것과 같습니다. 특히 방송과 영상 제작 분야에서 일어나고 있는 이 급격한 변화는 기업 환경과 스포츠 분야, 국가기관이나 SNS 블로거, 인터넷 방송 분야에서 다양하게 일어나고 있습니다.

불과 얼마 전까지만 해도 라이브 프로덕션은 메인 방송국들의 전유물이었습니다. 특히 상당한 예산과 인원이 투자되는 대형 행사의 경우에는 일반인들이 감히 시도조차 해보지 못할 영역이었습니다.

NewTek은 바로 이런 사람들의 아이디어를 전문 방송국의 라이브 행사와 같은 수준으로 만들어 전 세계의 시청자들에게 실시간으로 전달하는 방법을 제공하고 있습니다.

필요한 장소에서, 필요한 시간에.

현재 소규모 방송 제작사나 기업, 독립 프로덕션들의 상황은 마치 완벽한 폭풍우와 같습니다.

- 라이브 스트리밍을 위한 대역폭은 모든 HD 비디오의 수요를 처리할 수 있을 만큼 풍부하고, 거의 모든 사람이 이용할 수 있을 만큼 저렴합니다.
- 실시간 스트리밍으로 인한 번거로움과 고통을 덜어내고 신속하게 이를 처리할 수 있는 서비스 프로바이더가 이미 출현하고 있습니다.
- 몇 년 전만 해도 존재했던 기술 장벽은 더 이상 존재하지 않습니다. 비디오 전문가로서 이미 알아야 할 대부

분의 정보는 공개되어 있으며 필요한 모든 전문 기술에 쉽게 적응할 수 있습니다.

좋은 생각 있으신가요? 그렇다면 프로그램을 제작할 수 있는 기회는 사실상 무궁무진합니다.

- 콘텐츠 배포를 위해 전통적인 방식이 아니어도 여러분의 아이디어를 실현할 수 있습니다.
- 기존 포트폴리오에 혁신적인 새로운 서비스를 추가할 수 있습니다.
- 일반적인 방송 시장 밖에서 새로운 고객을 찾을 수 있습니다.

이런 사실들은 이제 시청자들을 콘텐츠 앞으로 다가오게 하기 위해 긴 시간이 필요하지 않다는 것을 의미합니다. 큰 비용을 들이지 않고 복잡한 방법을 사용하지 않더라도 실현시킬 수 있습니다.

이번 가이드에서는 라이브 스트리밍이 비즈니스에 어떤 도움이 될 수 있는지 알아보기 위해 준비하는 모든 사용자들을 위한 7가지 필수 지침을 소개하려고 합니다. 이제 시작해 보죠.

*"TriCaster 시스템은 이마에바한
전문 방송 훈련을 거치지 않은 운영자라도
프로페셔널 라이브 방송을 진행할 수 있도록
하는 혁신적인 제품입니다."*

LESSON. 1

시청자를 고려하십시오.



라이브 프로덕션에 대해 가장 먼저 알려드릴 것은 다음과 같습니다. 그것은 시청자들을 가장 중요하게 생각하는 것입니다.

우리는 스포츠 중계나 기업 행사, 유명한 가수의 최신 콘서트 등 라이브 시청에 대한 보상이 제공되는 종류의 프로그램에 대해 이야기하고 있습니다. 이것은 사람들이 가장 소중하게 여기는 행사이고, 직접 그 자리에 있는 것 다음으로 좋은 것은 그것을 화면으로 보는 것입니다.

시청자들에게 전달된 콘텐츠는 바로 그들이 원하는 것이어야 합니다. 오늘날 시청자들은 그 어느 때보다도 세련되어 있습니다. 이들은 스마트폰에서도 시청하는 모든 프로그램조차 완벽하게 전문적인 프로덕션으로 제작된 고품질의 프로그램 콘텐츠가 될 것을 기대하고 있습니다.

멀티 카메라를 사용한 영상 제작은 기본적인 요소라 할 수 있습니다. 시청자들은 다양한 관점과 액션에 따른 역동적인 촬영, 그리고 신선한 비주얼 효과들을 기대합니다. 또한 프로덕션의 핵심이 될 수 있는 다양한 미디어 옵션을 활용해야 합니다. 라이브 이벤트는 생방송에서 끝나지 않고 포스트 프로덕션을 거쳐 라이브 이벤트 자체를 훨씬 능가하는 다양한 방식의 콘텐츠로 재활용되며 다른 고급 프로그램의 원본 소스로 사용될 수 있습니다.

물론 이런 전통적인 후반 작업을 통해 양질의 고급 콘텐츠를 제작하여 배포하는 것도 가능합니다. 하지만 전문적인 방송 스타일로 후반 작업을 하기 위해서는 많은 시간과 노력이 필요합니다.

프로페셔널 도구와 라이브 스트리밍을 통해서 우리는 고품질과 신속한 제작이라는 두 가지 장점을 모두 누릴 수

있습니다. 오랜 시간이 소요되는 비주얼 이펙트로 제작된 프로덕션 결과물을 라이브로 제작할 수 있다고 생각해보세요. 실시간 프로덕션 시스템을 통해 곧바로 편집점을 잡고, 효과를 적용하고, 그래픽을 삽입하여 완벽한 최신의 영상물을 만들어 낼 수 있습니다. 라이브 이벤트가 종료되는 시점에서 완성된 콘텐츠는 곧바로 배포할 준비가 완료될 것입니다.

그런데 만일 라이브 스위칭에서 어떤 실수가 발생하면 어떻게 할까요? 걱정하지 마세요. 모든 입력 소스는 TriCaster 시스템에서 레코딩되며 PGM 결과물과 함께 저장되어 있어 즉시로 원본에서 원하는 부분을 찾아 다시 후반 편집을 할 수 있습니다. 이를 통해 시간과 노력을 절약하고 시청자에게 완성된 결과물을 더 빨리 제공할 수 있게 됩니다. 이제 콘텐츠 제작 시간은 줄이면서 더 양질의 결과물을 고려할 수 있습니다.

LESSON. 2

포스트 프로덕션 스타일로 라이브를 진행하십시오.

모든 비디오 제작자들은 최고의 품질로 자신의 결과물을 산출하기를 원합니다. TriCaster같은 전문적인 라이브 프로덕션 장비를 사용하면, 창의적인 비전을 가진 모든 사람들이 대형 방송사와 동등한 수준으로 그들의 콘텐츠를 제공할 수 있게 됩니다.

세밀한 계획의 수립이야말로 큰 일을 이루어내기 위한 기본 요소가 되기 마련입니다.

라이브 현장에서는 많은 일들이 일어납니다. 많은 카메라 소스를 스위칭하고, 하단에 움직이는 3D 자막을 넣으면서 결과물을 레코딩하고 필요에 따라 저장된 영상을 정확하게 플레이할 수 있어야 합니다. 또한 PC에 포함된 프리젠테이션 자료를 송출하는 것과 동시에 Skype를 통



해 멀리 떨어져 있는 대상과 실시간 인터뷰를 진행하는 것도 가능합니다.

이것 만으로도 대단하지만, 여기에서 끝나는 것이 아닙니다.

대형 스튜디오에서 라이브 프로덕션을 진행하는 것은 프로페셔널 콘텐츠 룩을 구성할 수 있는 가장 좋은 선택이지만, 실제 스튜디오 구축은 엄청난 예산이 들어가게 마련입니다. TriCaster는 생방송으로 중계되는 가상 스튜디오 세트가 포함되어 있으며, 이미 전문 방송국을 비롯한 많은 TV 프로그램들이 TriCaster의 가상 스튜디오 세트를 사용하여 전문적인 라이브 프로덕션 영상을 제공하고 있습니다.

이 모든 과정은 아주 쉽게 이루어집니다.

그린 스크린을 배경으로 걸기만 하면 벡터 기반의 키어를 사용하는 TriCaster는 등장인물에 적합하게 최신의 프로 크로마 키 기능을 사용하여 내장된 수많은 가상 스튜디오 세트를 적용하거나 사용자가 직접 제작한 가상 스튜디오를 사용하여 방송국과 동일한 품질의 라이브 영상을 만들 수 있습니다.

LESSON. 3

SNS 활동으로 더 많은 참여를 유도하십시오.

소셜 미디어 참여가 날로 증가하는 시대에, 이것을 적극적으로 이용하지 않을 이유가 없습니다. SNS에 참여하지 않으면 해당 프로그램에 대해 자세한 이야기를 할 수 없게 되기 때문에 행사의 주최자와 후원자들에게 시청자들의 적극적인 참여와 의사를 전달하는데 가장 중요한 요소가 됩니다.

많은 메인 방송 프로그램 프로덕션들은 이미 소셜 미디어를 통한 활발한 의사 전달과 콘텐츠 활성화에 힘쓰고 있습니다.

주류 방송사들은 이미 소셜 미디어가 주는 새로운 기회에 눈을 뜨고 있으며, 실시간으로 댓글을 관리하고 소통함으로써 시청자들과 자유로운 양방향 커뮤니케이션을 활발하게 진행하고 있습니다. 동시에, 더 많은 앞서가는 사람들이 사회적 콘텐츠를 통합하고 이러한 경로를 통해 우리의 콘텐츠를 스스로 전달하는 역할을 하게 될 것입니다. 이로써 우리의 시청자들은 그들 스스로 더 다이내믹하고 매력적이고 영향력 있는 프로덕션 공유자로서의 역할을 수행하게 만들 것입니다.

비록 소규모의 프로덕션 제작자라 할지라도 이런 소셜 미디어에 접근하는 것에 제약이 없습니다.

메인 방송사들과 동일하게 소셜 미디어 시스템을 통해 피드백을 주고받을 수 있으며 직접 방송을 게시하고 라이브로 행사를 중계할 수 있습니다. 또한 소셜 채널을 통해 콘텐츠의 홍보 및 배포를 자동으로 진행할 수 있으며 그 범위를 넓혀갈 수 있습니다. 과거의 단방향 정보 전달이 이제는 완벽한 양방향으로 동작하게 되며 자유로운 커뮤니케이션 도구로 신속하게 전화되고 있습니다.

그 결과 이제는 적극적이고 높은 참여도를 갖는 핵심 시청자들을 대상으로 콘텐츠를 자가 유통하고 발전시켜나가는 역할을 수행하게 할 것입니다.

"소셜 미디어 참여가 날로 증가하는 시대에, 이것을 적극적으로 이용하지 않을 이유가 없습니다."

LESSON. 4

당신만의 커뮤니티를 구축하십시오.

모든 프로덕션 제작자들은 자신들의 열정적인 시청자들이 형성되기를 원합니다. 그들은 열심을 내서 콘텐츠를 구독하고 다른 사람들에게 그것을 전파하는 사람들입니다. 이 사람들로부터 강력한 콘텐츠 브랜드가 구축되며 특정 스포츠 팀이나 회사 브랜드에 대한 시청자 커뮤니티가 형성되기 시작할 것입니다. 모든 과정에서 이들을



위한 특별한 자료를 제공해야 합니다.

라이브 스트리밍은 커뮤니티를 구축하기 위한 직접적인 경로를 제공합니다. 메인 쇼에 대한 중계를 넘어서는 것들을 제공해야 합니다. 다른 곳에서는 찾아보기 힘든 보너스 콘텐츠를 실시간으로 제공하여 코어 지지자들에게 제공할 수 있어야 합니다.

이런 것들을 고려해볼 수 있을 것입니다.

- 현장 이벤트가 시작되기 전 주요 인물들의 인터뷰 또는 행사에 대한 논평
- 스테이지의 뒷모습을 생방송으로 제공
- 이벤트가 끝난 후 참가자들의 반응이나 독점 인터뷰 제공

이런 부가적인 콘텐츠들은 높은 충성도의 시청자들을 커뮤니티로 통합시킬 수 있을 뿐만 아니라 콘텐츠로 인한 수익을 증가시키게 됩니다. 궁극적으로, 여러분은 높은 부가가치를 가지는 시청자 커뮤니티를 구축하는데 집중함으로써, 후원자와 광고주들에게 활발한 소셜 미디어 홍보의 기회를 제공하게 될 것입니다.

또한 이를 통해 다양한 콘텐츠의 유통과 공유가 가능하며 포스트 프로덕션 단계에서 풍성한 뒷이야기를 토대로 새로운 부가가치를 창출해낼 수 있을 것입니다.

LESSON. 5

더 많은 수익을 위해 더 많은 것을 예측하십시오.

기존의 방송 프로그램이 성공했는지를 알아보는 척도는 시청률이라는 지표 하나뿐이었습니다. 각각의 프로그램 시청률에 따라 콘텐츠를 판매하거나 광고 수익을 보장받거나 할 수 있었죠. 하지만 이런 방법은 최근 온라인 콘텐츠와 라이브 스트리밍이 활성화된 시대에는 통용되기 힘든 지표라고 할 수 있습니다.

단순 시청률을 평가하는 방법은 지극히 부정확하고 평균적인 개요의 값들을 사용하기 마련입니다. 기존의 시청률은 어떤 요소가 성공의 요소인지, 실패의 요소인지, 어떻게 프로그램을 개선해야 하는지를 알려주지 못합니다. 이를 위해 더 정확한 내용을 파악하려면 더 많은 비용을 지불해서 전문 조사기관에 의뢰를 하거나 충성스러운 콘

텐츠 추종자들을 확보해야만 했습니다.

라이브 스트리밍은 이 모든 개념을 완전히 바꾸어 놓습니다.

라이브 스트리밍을 통해 여러분은 원하는 모든 것을 측정할 수 있습니다. 누가 보고 있는지, 어떤 방법으로 보고 있는지, 언제 어디서 콘텐츠를 시청하는지를 곧바로 알 수 있습니다. 또한 어느 지점에서 시청자들이 떨어져 나가는지와 소셜 미디어에서의 콘텐츠 피드백이 어떤지 모니터링할 수 있게 되었습니다.

더 나은 프로그램을 제작하기 위한 밑거름을 마련할 수 있습니다.

이러한 정보들로 무장한다면 여러분의 프로그램을 발전시켜 시청자들에게 더 유용하고 가치 있는 콘텐츠를 제공할 수 있습니다. 광고주와 후원자에게 더 강력한 후원 동기를 제공할 수 있게 됩니다. 컨퍼런스와 같은 라이브 이벤트의 경우에는 향후에 있을 차기 프로그램 행사를 위해 어떤 부분을 수정하고 보완해야 할지 정확한 지점을 파악할 수 있는 귀중한 정보를 얻을 수 있습니다.

LESSON. 6

올바른 서비스 플랫폼을 선택하십시오.

스트리밍에서 고화질을 보장할 수 없다면, 프로페셔널 라이브 이벤트에 대한 수요는 아마도 급격히 줄어들 것입니다. 시청자 중 어느 누구도 비디오와 사운드가 끊어지거나 경험은 좋아하지 않을 것입니다. 발표자가 입을 열 때마다 똑똑 끊어지는 소리를 낸다면 현대의 시청자들은 즉시 채널을 돌려버릴 테니까요.

다행히도 이런 문제들은 최신의 기술들로 충분히 극복될 수 있는 문제들입니다. 과거에는 방송국에서 어떤 시간



대에 프로그램을 배치하느냐에 따라 시청자들의 관심을 얻을 수 있었지만(이른바 '황금시간대'가 존재하던 과거에) 현재의 스트리밍 서비스는 콘텐츠 선점을 위해 다양한 파트너들에 의해 비즈니스를 구축하고 청중들을 모을 수 있게 되었습니다.

인터넷 연결을 확실히 점검하세요.

좋은 품질의 라이브 스트리밍을 진행하기 위해서는 물론 좋은 품질의 고속 인터넷 연결이 필수적입니다. 많은 사람이 접속해서 속도가 느려질 수 있는 Wi-Fi보다는 안정적인 연결을 보장할 수 있는 유선 연결을 사용하는 것이 더 좋습니다. 가능하면 백업을 위한 예비 라인(LTE 연결 또는 모바일 등의)을 갖추는 것이 최선의 선택입니다. 연결을 테스트하는 것은 반드시 실제 스트리밍에 들어가기 전에 수행해야 합니다. 라이브 스트리밍을 시작할 무렵에서야 연결 라인을 테스트해서는 안 됩니다.

올바른 파트너를 찾아봐야 합니다.

인터넷에 물리적으로 연결하는 것 외에, 콘텐츠를 인터넷에 전달하는 방법에 대한 고려도 필요합니다. 가장 쉬운 방법은 전문 공급자와 파트너 관계를 맺는 것입니다. 이 결정은 두 가지 주요 옵션으로 내려질 것입니다.

CDN(Content Delivery Network) 사용하기

콘텐츠 배포 네트워크라고도 하는 CDN은 기본적으로 잘 연결된 서버의 대규모 컬렉션입니다. 모든 유형의 콘텐츠(비디오, 오디오, 웹 앱 등)를 제공하며, 멀티 비트레이트 인코딩과 같은 비디오 전용 기능을 추가해서 서비스를 진행할 수 있지만 비디오 스트리밍에 최적화되어 있지 않을 수도 있어 파트너십을 맺기 전에 스트리밍 관련 옵션을 반드시 살펴봐야 합니다.

스트리밍 서비스 공급자(SSP) 사용하기

대부분의 CDN과 달리 SSP는 오디오/비디오 콘텐츠를 전문으로 제공하는 서비스 파트너입니다. 일반적으로 필요한 모든 기술 서비스에 콘텐츠를 수익화할 수 있는 옵션(예 : 광고 지원, 구독, 부당 결제)을 추가합니다. 어느 경로로 가든 함께 일하는 파트너를 선택하는 것은 시청



자에게 더 신뢰할 수 있는, 더 나은 라이브 제품을 제공할 수 있도록 보장합니다.

LESSON. 7

여러분의 영역을 확장하십시오.

지금까지 전 세계의 많은 기업은 지역 시장에 국한되어 사업과 마케팅을 진행해 왔습니다. 그 결과 기업들은 그들이 존재하는 지역에 있는 소비자들을 상대하면서 지역 스포츠팀을 가지고, 특정 도시를 위주로 행사를 진행하고 지역 방송국의 제한된 프로그램으로 이벤트를 진행했습니다.

이런 방식은 제한된 지역에서 발생하는 프로그램에 대해서는 좋은 방식이지만, 전 세계를 대상으로 시청자들을 가져갈 수 있다고 생각한다면 동일한 프로그램 제작으로 많은 부가가치를 얻을 수 있을 것입니다.

인터넷은 당연하게도 글로벌하게 운영됩니다. 인터넷이 도달하는 모든 곳에 바로 여러분을 위한 시청자들이 있습니다. 지구 반대편에 그들이 존재한다고 해도 말이죠. 오늘날의 프로덕션에 이런 사실은 바로 그들의 이벤트와 프로그램을 전 세계를 대상으로 확장할 수 있다는 것을 의미합니다.

더 넓은 스포츠 팬을 만들어 냅니다.

최근의 스포츠 중계는 그 어느 때 보다는 많은 관객이 모여들고 있습니다. 하지만 그들은 실제 스타디움이 아닌 경기장 밖에서 경기를 관람하고 그것에 열광하고 있습니다. 바로 라이브 스트리밍을 통한 새로운 형태의 영역이 스포츠를 비롯한 전 영역으로 확대되고 있음을 누구나 알 수 있을 것입니다.

새로운 관객들은 새로운 기회입니다.

콘텐츠에 접근하는 새로운 글로벌 관객들은 높은 가치의



TriCaster TC1

새로운 수익원을 제공합니다. 직접 연락하고 접촉할 수 없다고 해서 새로운 고객을 놓치지 않아도 됩니다. 최근의 이벤트에는 해당 국가를 위한 다국 옵션을 통해 진정한 글로벌 콘텐츠를 제공하는 것이 훨씬 더 쉬워졌습니다.

이제 답을 얻을 수 있습니다.

지금까지 지역을 벗어나서 다른 관객들에게 콘텐츠를 제공하는 것은 결코 쉬운 일이 아니었습니다. 서로 다른 지역에서 일어나는 이벤트를 교환하여 라이브 스트리밍을 하는 것은 제한적으로만 이루어졌습니다. 하지만 이제는 다양한 방법으로 네트워크를 이용한 라이브 송출이 가능하며 실제로 그것은 일어나고 있습니다. 여러분과 여러분의 후원자들은 이것을 사용하여 수익을 올릴 수 있습니다. 궁극적으로 우리는 라이브 스트리밍을 통해 글로벌마켓에서 프로그램의 잠재력을 극대화시키면서 외형적으로 시청자와 관객을 확장하는 것은 그 어느 때보다 쉬운 환경을 맞이하게 되었습니다.

이제 라이브로 떠나야 할 때입니다.

라이브 스트리밍을 시청하는 것에는 별다른 제약이 없습니다.

시청자들은 그 어느 때보다 라이브 스트리밍을 통한 콘텐츠 시청에 익숙해져 있으며, 이를 위한 네트워크 대역폭과 배포 수단, 그리고 이것을 시작하기 위한 장비들을 경제적인 예산으로 구축하여 전체 비용을 절감할 수 있습니다.

또한 시청자들과 소통하고 그들과 대화하기 편리한 온라인

커뮤니티를 구축할 수 있습니다. 소셜 미디어를 통합하여 운영한다면 프로덕션에 양방향 인터랙티브 이벤트를 추가하여 열정적인 시청자를 확보하고 유지할 수 있는 능력을 갖게 될 것입니다.

무엇보다도 비디오 전문가로서 여러분은 라이브 스트리밍을 위해 예산을 투입할 준비가 되어있는 수많은 기업과 조직의 방대한 사용자를 얻을 수 있는 완벽한 위치를 선점하게 될 것입니다. 그들이 원하는 희망사항을 위해 여러분은 진정한 전문가로서 도울 수 있는 모든 것을 가지고 있습니다.

이제 시작해야 할 때입니다. 이제 머지않아 모든 서비스 제공자들이 자신들의 콘텐츠를 제공하기 위해 라이브 스트리밍을 시작하게 될 것입니다. 이것에서 벗어난 기업과 단체는 이제 도태될 수밖에 없는 환경이 찾아오고 있습니다. 지금이야말로 바로 게임에서 앞서나갈 수 있는 기회입니다.

지금 당장 NewTek의 다양한 튜토리얼 비디오와 디브이네스트에서 제공하는 많은 자료와 데모 비디오를 통해 여러분이 원하는 방식을 찾아보기 바랍니다. 비즈니스에서 본격적인 라이브 스트리밍을 시작하기 위해 NewTek과 디브이네스트는 최선을 다해 여러분의 능력 향상을 도울 것입니다. 우리는 지금 최상의 타이밍을 잡아내야 합니다. 지금 시작하시죠! 📺

문의: 1544-5596 디브이네스트 www.dvnest.com