

**VOL.09 2012 FEB**

# **CES 2012, DIGITAL TRENDS**

Mini USB / Multi LCD Shelf  
3D 카메라  
WiGig  
BlueStacks  
마치며



## CES 2012, DIGITAL TRENDS

2012 CES쇼가 미국 지난 1월 성황리에 미국 Las-Vegas에서 개최되었으며 올 한 해의 Trend를 엿볼 수 있는 기회가 되었다. CES쇼의 성격 상 가전 제품 위주로 Trend를 lead하고 있지만, 자세히 들여다 보면 Digital Signage에 접목할 수 있는 기술과 제품들도 숨겨져 있었다. 이번 DS-magazine에서는 모든 매체에서 끊임 없이 떠돌았던 "울트라북", "스마트 TV", "태블릿" 등 이외의 숨겨져 있던 Trend를 몇 가지 소개하려 한다.

- 사진 : CES 2012 Show

### Mini USB / Multi LCD Shelf

DisplayLink 의 USB 기반 디지털 사이니지 솔루션이다. PC 하나당 최대 168 개의 LCD 모니터를 체인형으로 연결하여 설치할 수 있는 솔루션으로 상품진열대 등 인스토어 미디어에 적용할 수 있다.



상품명, 상품가격 등 고정으로 노출되는 주요 정보를 디지털로 전환하여 보다 효과적으로 **홍보(POP, Point of Promotion)**하는 것은 물론 실시간으로 **정보를 업데이트(POI, Point of Information)**할 수 있어 매장 상품 관리의 효율성을 높일 수 있다.

## 3D 카메라

이번 CES 2012 에서 3D TV 에 대한 반응은 "동작/음성인식 TV, OLED TV, Connected TV" 등에 비해 그 열기가 다소 식은 듯하다. 3D 특수 안경이 있어야 한다는 제약과 함께 볼만한 3D 콘텐츠가 없다는 것이 그 이유일 것이다. 두번째 다룰 이슈가 바로 이 3D 콘텐츠 제작에 관련된 것이다.

먼저 살펴볼 제품은 파나소닉(루믹스 SZ7)과 후지필름(FinePix REAL 3D), JVC(에브리오)의 3D 카메라다.

### 1) 3D 카메라

3D HD 동영상 및 사진 촬영이 가능하며 별도의 장치 없이 3D TV, 모니터, 노트북 등에 바로 연결해 촬영한 사진과 동영상을 확인할 수 있다. 양안시차를 만들기 위해 두개의 렌즈로 이미지 데이터를 포착하여 3D HD 로 처리하는 방식이다.

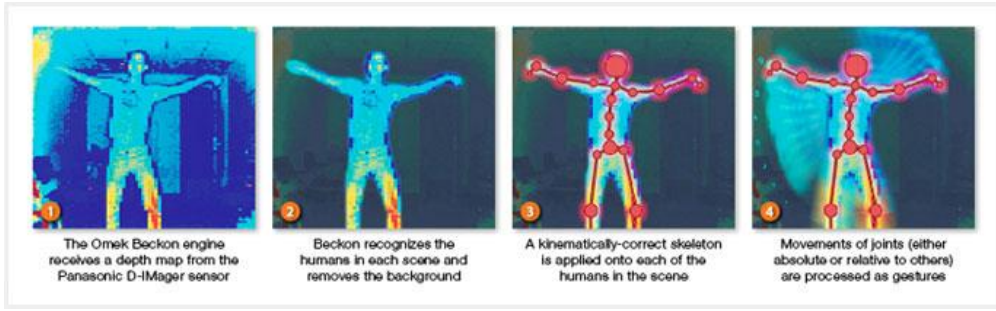
### 2) 오맥 인터랙티브 비컨 SDK : D-Imager 3D 카메라 기능 결합

두번째는 파나소닉의 D-Imager 3D 카메라로 소프트웨어와 하드웨어가 결합된 동작인식(Gesture) 기반 인터페이스 개발을 위한 솔루션이다. 2011 년 파나소닉과 오맥 인터랙티브가 제휴하여 개발, 발표한 제품으로 MS 의 키넥트와 달리 주변 불빛에 큰 영향을 받지 않는다.



ToF 기술과 CCD 를 사용하여 실시간으로 물체와의 거리를 측정하고 깊이 정보를 파악하는 3D 센싱 방식이다. 부분 제스처 인식은 물론 전신 모션 추적이 가능하며, 여러 사람의 움직임 또한 감지가 가능하다.

디지털 사이니지 시장을 타겟으로 터치리스(touchless) 인터랙티브 환경 구축을 통해 고객과의 커뮤니케이션이 "더욱 쉽고 더욱 편리해질 것"이라는 것이 관계자들의 말이다.



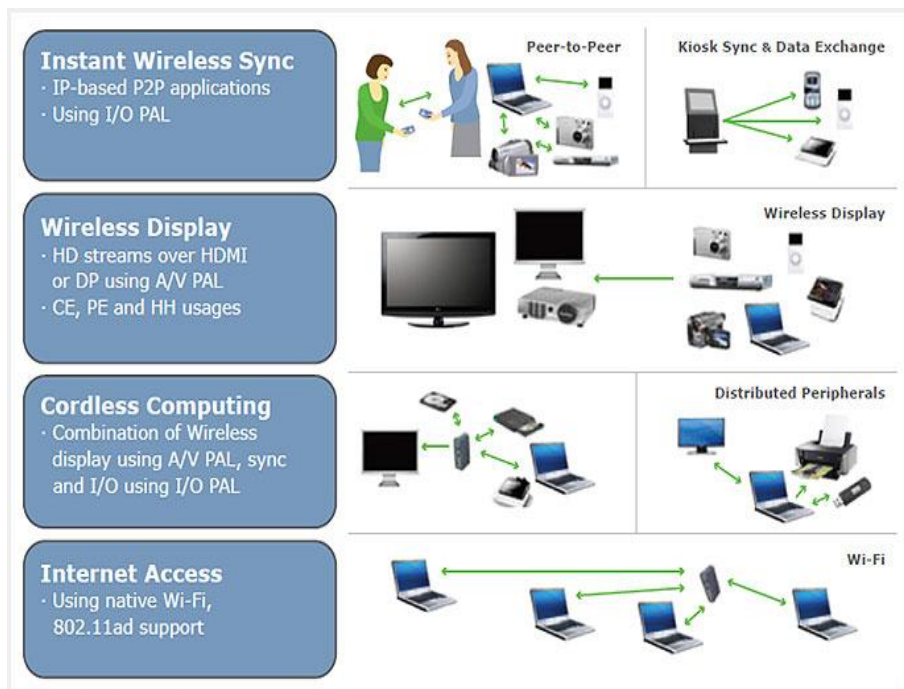
- ① **인픽셀 백그라운드 빛 억제 기술(in-pixel background light suppression)** : 방해요인으로 작용하는 주변 불빛에 강한 저항력을 가짐
- ② **Time-of-Flight (ToF)** : 아날로그 출력 센서에서 나오는 신호(레이저, 초음파, 전파 등)가 물체에 반사되어 돌아오는 시간차(방위각측정, 질량분석법 등에서 주로 언급됨)를 이용해 물체와의 거리와 깊이 측정 - 시간 거리를 측정함으로써 타겟의 깊이 정보를 파악 가능
- ③ **CCD (Charge-Doubled Device)** : 디지털 카메라와 비디오에 꼭 필요한 기술, 빛을 전기로 변환시켜 판독하는 장치

## WiGig

Wilocity 에서 WiGig(Wireless Gigabit Alliance) 표준을 기반으로 선보인 Wireless 기술로 wPCIe 를 사용하였다. 마우스, 키보드는 물론 PC to TV 등 이기종 장비간 무선동기화 등 **모든 홈 네트워킹 간 선을 제거하는 것**을 기본으로 한다. (선 없는 컴퓨팅 환경 제공)

LAN 을 기본으로 Human Interface, Voice, 비디오 콘텐츠, TV 심지어는 저장 공간의 모든 기반에 wPCIe 기술을 도입하여 대용량의 멀티미디어를 순식간에 동기화하고 공유할 수 있다.

- 국제공용 비면허 대역폭 사용(60GHz), WiGig Alliance (<http://wirelessgigabitalliance.org>)의 네트워크 규격

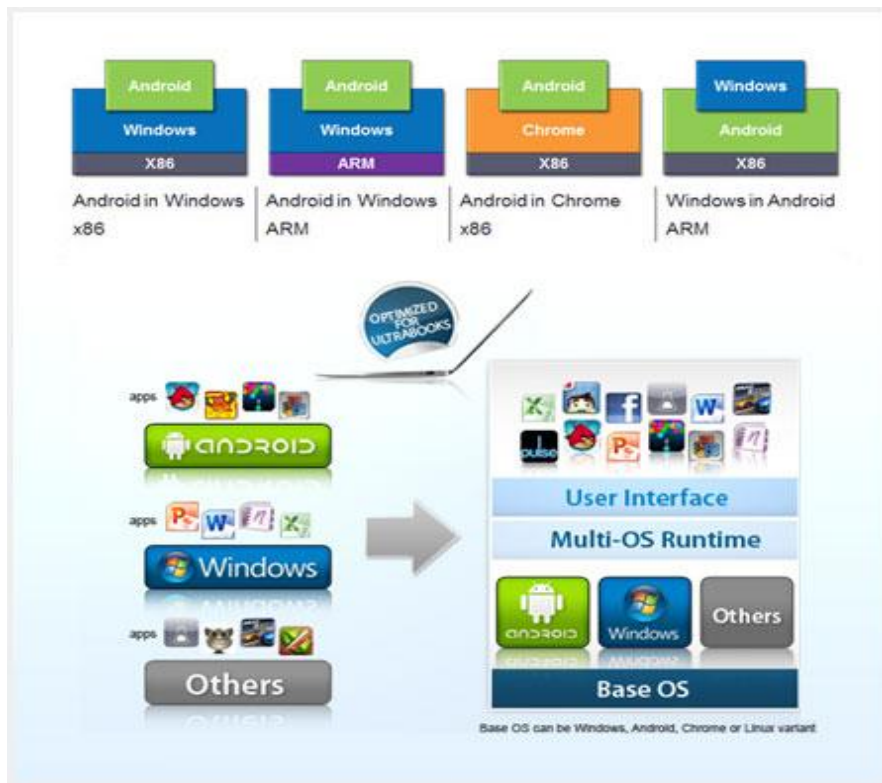


## 적용 예시

- 대용량 콘텐츠의 근거리 공유
- 스마트 폰, 노트북, TV 와 같은 기기종 간의 동영상 콘텐츠의 실시간 및 동시 재생
- 하나의 wPCIe 에서 인터넷 접속의 공유
- 하나의 스토리지의 공유

## BlueStacks

BlueStacks 은 윈도우 8(윈도우 7 은 베타, 올해 하반기에 릴리즈 예정)에서 모든 종류의 안드로이드 App 을 실행할 수 있는 솔루션으로 가상화 기술을 사용한 멀티-OS 런타임 솔루션이다. BlueStacks 을 이용해 스마트폰에서 데스크탑까지 Seamless 한 서비스 이용이 가능하다. (예: PC 에서 카카오톡 사용)



BlueStacks 구성도

## 마치며

CES 는 가전제품을 전시하는 장이나 결국 소비자들에게 쉽게 다가갈 수 있는 기술을 소개하는 장이라 할 수 있다. 이러한 기술은 **대중성을 기본으로 쉬운 접근성**과 함께 가격적인 매력을 장점으로 갖는다.

결국 CES 에 소개된 기술을 미리 Digital Signage 에 적용함으로써 다가올 해당 기술의 보편화를 대비할 수 있다는 말이다.

이러한 의미에서 CES 의 숨겨진 기술을 찾아보는 것은 재미뿐만 아니라 향후 Digital Signage 의 발전 방향을 미리 예측하고 준비하는 밑거름이 될 것이다.