

# IP 기반 연속성 보장을 위한 멀티미디어 스트리밍 전송 모델 설계

김형진<sup>1</sup>, 유인호<sup>1\*</sup>  
<sup>1</sup>전북대학교 IT응용시스템공학과

## A Design of Multimedia Streaming Transmission Model for Continuity Guarantee based on IP

Hyoung-Jin Kim<sup>1</sup> and In-Ho Ryu<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Dept. of IT Applied System Engineering, Chonbuk National University

요 약 최근 들어 데이터, 음성 위주의 통신 산업과 영상중심의 방송 산업이 빠르게 융합되고 있다. 따라서 본 논문에서는 IP 기반을 위한 멀티미디어 스트리밍 전송이 가능하도록 네트워크 대역폭의 사용을 최소화하여 특정 채널에 대한 멀티미디어 서비스뿐만 아니라 여러 채널을 동시에 사용자가 서비스 받을 수 있도록 멀티 접근 방법을 제안하고자 한다. 또한 네트워크의 지연을 흡수 할 수 있는 버퍼링 기법, 안정적인 채널 대역폭 할당 및 유지를 위한 객체 모델을 설계 하고자 한다.

**Abstract** Recently, communication industry based on data and voice and broadcasting industry centering around images have been rapidly blended. Thereupon, this article aims to suggest a multi-approach method which minimizes the use of network bandwidth allowing multimedia streaming transmission to secure IP-based continuity and let users get multimedia services of one channel or several simultaneously. Also, this study intends to design a buffering strategy that can absorb network delay and an object model to assign and maintain stable channel bandwidth.

**Key Words** : Multimedia Service, Buffering Strategy, Streaming Transmission, Object Model

### 1. 서론

최근 멀티미디어 콘텐츠의 빠른 확산과 초고속 광대역 IP 네트워크 기술이 빠르게 진화되면서 방송과 통신의 기능을 결합한 통신방송(이하 통방)에 대한 관심이 집중되고 있다. 현재 통방 융합 서비스 형태는 주파수 기반의 CATV (Cable Television), 위성 TV와 IP 기반의 IPTV가 대표적이다[1,2].

특히 IP 기반의 IPTV는 멀티캐스팅에 대한 모노 접근 방식으로 여러 개의 데이터 서비스를 시도하고 있다. 기존의 데이터 방송 시스템은 대역폭 제한 때문에 한 채널 내에 다수의 데이터 방송 서비스 내용을 담을 수 없어 채널 중속적으로 특정 데이터 방송 서비스만을 특정 채널에서 제공하는 구조이다. 따라서 사용자는 채널 시청 중 특정의 데이터 서비스를 사용하기 위해 그 서비스가 가

능한 다른 채널로 이동해야 하는 불편함이 있다. 따라서 한 세션에서 요청한 콘텐츠와 동시에 알림, 광고 등의 추가적인 다양한 콘텐츠는 미디어의 특성이 고려되어 있지 않다[2-4]. 또한 일반적인 연속 미디어 데이터를 사용하는 멀티미디어 스트리밍 서비스는 네트워크 지연시간에 아주 민감한 특성을 갖는다. 특히, 멀티미디어 스트리밍 서비스에서 사용되는 연속 미디어 데이터는 전송할 때 수초 단위 이상의 지연이 발생하여 체시간에 전송되지 못하면 데이터로서의 의미를 상실하게 된다. 그러므로 멀티미디어 응용은 에러 허용 범위 내에서 어느 정도 데이터 손실을 허용하여야 한다. 그러나 오디오나 비디오와 같은 연속 미디어 데이터 스트리밍이 허용된 범위 이상의 데이터 손실률로 전송되면 수신측에서 끊김 현상 (occasional glitches)이 발생 할 수 있다. 따라서 허용된 손실률 범위 내에서 동적 미디어 데이터를 실시간에 연

\*교신저자 : 유인호(toto00@jbnu.ac.kr)

접수일 11년 03월 26일

수정일 11년 05월 11일

게재확정일 11년 05월 12일

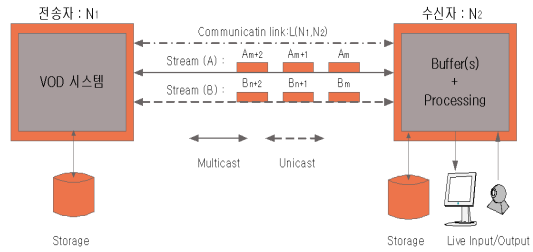
속적으로 전송하는 것이 필요하다. 이를 위해서는 네트워크 지연을 흡수할 수 있는 버퍼링 기법이 적용되어야 하며, 안정적인 채널 대역폭 할당 및 유지를 위한 송·수신자 간의 자원 예약 기법이 요구된다. 또한 우선순위를 고려한 패킷 전송 기법과 연결 제어 기법이 필요하며, 멀티미디어 스트리밍 서비스에서 요구한 서비스 품질을 보장하기 위해 QoS 파라미터를 기반으로 한 패킷 송수신 제어 기법이 제공되어야 한다[5-8].

이와 같은 문제점 해결을 위해서 본 논문에서는 IP 기반의 멀티캐스팅 및 유니캐스팅을 혼합한 멀티접근 방법과 IP 기반의 통신망을 통해 멀티미디어 스트리밍 서비스를 위해 영상, 음성 등과 같은 동적 미디어를 실시간에 수신자에게 연속적인 전송을 보장하는 것을 목표로 한다. 따라서 하나의 세션에서 수신자가 요구하는 영상, 음성, 텍스트, 서비스 등의 다양한 콘텐츠의 특성에 따라 적합한 전송 프로토콜을 선택함으로써 QoS의 기대치를 높일 수 있고, 네트워크 전송 지연을 흡수할 수 있는 버퍼링 기법, 안정적인 채널 대역폭 할당 및 유지를 위한 객체 모델을 설계 하고자 한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 시스템 및 버퍼링 기법에 대해 설명하고 3장에서는 객체 모델에 대해 설명한다. 그리고 4장에서는 실험을 통해 제안기법이 우수함을 보이고 5장에서 결론을 맺는다.

## 2. 시스템 모델

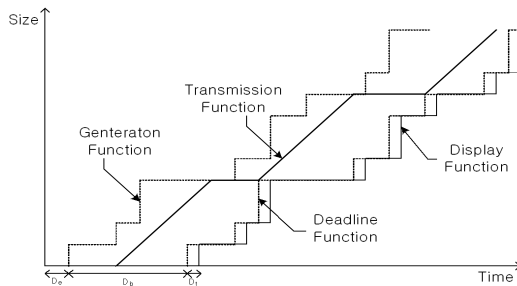
VOD 시스템 상에서 다양한 미디어 데이터를 전송하고자 할 때, 그림 1과 같이 멀티미디어 스트리밍에 따라 적합한 전송프로토콜로 전송하여야 한다. 따라서 수신자(N<sub>2</sub>)는 전송자(N<sub>1</sub>)에게 필요한 정보를 요구하고 전송자는 수신자가 요구하는 정보를 서비스하기 위한 두 노드간의 세션을 관리할 통신연결채널이 생성되고 이 채널을 통하여 N<sub>2</sub>의 요청에 대한 이벤트나 N<sub>1</sub>에서 전송제어를 위한 메시지를 주고받는다. N<sub>2</sub>에서 요청한 콘텐츠에 대하여 N<sub>1</sub>은 실시간성을 보장할 수 있는 네트워크 자원을 할당하고, 멀티미디어 스트리밍의 특성과 N<sub>1</sub>과 N<sub>2</sub>의 네트워크 상태를 파악하여 적합한 프로토콜을 선택한 다음 전송 스케줄링을 한다. 또한 스트리밍과 스트리밍과의 동기화는 N<sub>1</sub>에서 전송 채널에 동기화 태그 정보를 같이 전송하여 N<sub>2</sub>에서 태그 정보 읽어 동기화한다.



[그림 1] VOD 트래픽 흐름도

세션이 유지되는 동안 연속 미디어 스트리밍의 출력 연속성을 보장할 수 있도록 그림 2에서와 같이 시간에 따라 연속 미디어 데이터가 생성되고 소비되어야 한다.

그림 2는 비디오 데이터와 같은 프레임 단위로 생성되는 generation function(생성 함수)과 수신측에서 출력되는 display function(디스플레이 함수)을 나타내고 비디오 출력의 연속성을 보장할 수 있는 전송속도로 전송되는 transmission function(전송 함수)을 보이고 있다. 전송 함수는 가변 비트율의 전송속도를 갖는 비디오 데이터와 네트워크 상태로 인하여 발생하는 지터 때문에 다음 두 구간으로 나눌 수 있다. 그 첫 번째는 수신측에서 요구한 전송속도로 전달하는 전송구간과 전송측에 버퍼에 충분한 데이터가 채워지지 않아서 전송을 할 수 없는 유휴구간으로 이루어져 있다. 전송속도는 전송측에서 패킷의 크기를 결정하는데 이용된다. 요구된 패킷을 전송하기 위해서 네트워크의 가용대역폭을 할당한다.



[그림 2] 연속 미디어 스트리밍의 유연화 과정

전체 시스템의 성능은 QoS 파라미터  $P_q$ 와 자원 할당 시 뮤텍스, 세마포어 사용 자원 할당 블록킹에 인한 오버헤드  $P_o$ , 그리고 자원의 이용률  $P_u$ 와 관계있다. 이때 전체 시스템에서 각 파라미터의 중요도에 따라 가중치를 부여하여 다음과 같은 식이 나올 수 있다.

$$T = P_q + \alpha \cdot P_o + \beta \cdot P_u \quad (\text{식 1})$$

$$P_q = A_{blocking} + \mu \cdot A_{ave} \quad (\text{식 2})$$

두 송신자와 수신자간의 동기성을 보장하기 위한 방법은 흐름 제어 변환 기법을 통하여 수행한다. 이러한 동기성을 보장할 수 있는 방법은 피드포워드 제어 기법과 피드백 제어 기법이 있다. 전자는 전송버퍼의 버퍼상태를 기반으로 전송률을 조정한다. 두 번째는 수신버퍼 상태를 통하여 전송측의 전송률을 변경하도록 한다.

본 논문에서는 수신자 기반의 버퍼상태 정보를 기반으로 한 전송속도를 변경하는 제어방법으로 전송자와 수신자간의 동기성을 유지 할 수 있도록 하고자 한다. 이를 위해서 수신버퍼는  $TH_h$ ,  $TH_m$ ,  $TH_l$ 와 같이 세 가지 수준의 임계값을 갖는다. 수신버퍼에 도착한 데이터가 세 가지 수준의 임계값에 이를 때 전송률 조정정보를 피드백 한다. 이러한 버퍼 임계값과 전송속도의 사용은 연속 미디어 스트리밍의 실시간성을 보장하기 위한 것이다.

또한 각 미디어 데이터들은 네트워크를 통하여 전송될 때 미디어 데이터의 전송시간을 결정하여야 한다. 미디어 데이터의 전송 시간을 결정하는 궁극적인 이유는 해당 미디어 데이터의 검색 시간을 결정하기 위해서이다. 예를 들어 크기가  $M$ 인 어떤 이미지 데이터를 전송하기 위해서  $T_t(M)$  시간이 요구된다면 이 이미지 데이터가 요구된 시간에 정상적으로 전송되기 위해서는 적어도 식 3의  $T_{transfer}$  시간에는 전송에 적합한 형태로 변환되어 네트워크를 통해 전송되어야 할 것이다. 또한 저장된 미디어 데이터를 전송하기 위해서는 그것이 저장된 저장 위치에서 검색되어야 한다. 크기가  $M$ 인 미디어 데이터를 모두 검색하는데 소요되는 시간을  $T_r(M)$ 이라 하면, 미디어 데이터의 검색을 시작해야 할 검색 시점은 적어도 식 4의  $T_{retrieval}$  이어야 한다.

$$T_{transfer} = T_{payout} - T_t(M) \quad (\text{식 3})$$

$$T_{retrieval} = T_{payout} - T_{transfer} - T_r(M) \quad (\text{식 4})$$

따라서 해당 미디어를 전송하는데 요구되는 순수 데이터 전송 시간과 네트워크의 상태에 따라 변하는 전송 지연 시간으로 구성되어 전송될 미디어 데이터, 패킷의 크기 및 채널 용량에 종속적이거나 고정적인 시간을 요구하며, 네트워크 트래픽 상태의 변화에 따라 패킷 지점간 전송 지연 시간  $D_{end-to-end}(pkt)$ 은 다음과 같다. 단대단 패킷 지연시간은 데이터를 디스크에서 읽어오는 시간, 이 데이터를 패킷화 시키는 시간 등 일정하게 발생하는

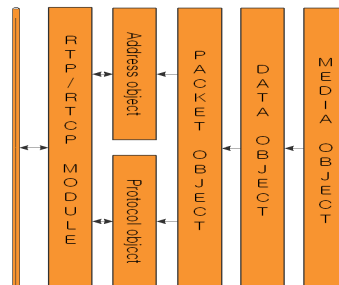
지연시간  $D_{fix}$ 와 네트워크에서 라우터를 경유하면서 라우터에서의 불규칙한 대기시간과 네트워크 전송 도중에 발생하는 지연시간  $D_{var}$ 의 합으로 나타낼 수 있다.

$$\begin{aligned} D_{end-to-end}(pkt) &= D_{fix} + D_{var} \\ &= (D_{transfer\_setup} + D_{propagation}) + D_{jitter} \end{aligned} \quad (\text{식 5})$$

### 3. 객체 모델

본 논문에서 멀티미디어 콘텐츠를 연속성을 보장하기 위하여 추상화된 객체를 정의하고 객체 모델에는 다양한 미디어의 특성을 고려한 정보를 담고 있는 MediaObject를 응용 프로그램에서 요구하게 된다. 또한, MPEG, H.261, JPEG 등 미디어 타입과 미디어의 시간, 우선순위의 정보를 포함하고 있다. 미디어 타입에 따라 미디어 특성에 적합한 특정 처리가 필요하지만 추상화를 위해 MediaObject에서 PacketObject에 범용 적으로 담겨질 DataObject로 변환되어 PacketObject에 담긴다.

AddressObject는 호스트 주소나 호스트 이름, 포트 번호, 서비스 번호를 관리하며, ProtocolObject에서는 프로토콜에 따른 소켓 초기화 작업을 담당하는 객체이다. 미디어의 특성과 프로토콜에 따라 응용프로그램에서 QoS 파라미터 정보를 담은 객체이다. 그림 3에서 객체 모델을 보여주고 있다.



[그림 3] 객체 모델

Transport Manager는 사용자 요청이 있을시 가장 먼저 초기화하고 요청받은 이벤트를 등록하기위해 PacketContainer에 전송된 객체들 중 DataObject와 QoSObject에 전달된 메시지를 이용하여 미디어의 특성 정보를 얻고 전송지연 허용시간을 얻어 RTP의 초기화 작업을 한다.

또한 수신측에서 접속을 가능하도록 이벤트가 발생하

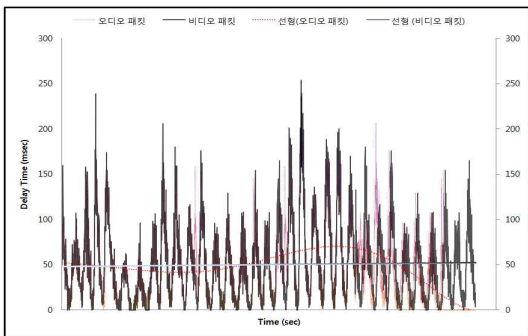


210.117.155.133)의 두 시스템 왕복시간이 분당 12~333ms 정도 소요되는 상태에서 시뮬레이션 하였다. 비디오, 오디오 데이터를 전송하기 위하여 비디오 전송 소켓, 오디오 전송 소켓을 만든 후, 서버의 로컬 포트를 송신할 RTP 패킷과 SR 패킷에 3000, 수신할 RTP 패킷과 RTCP의 RR 패킷에 3001을 할당하였다. 동일한 조건에서 실험하기 위하여 비디오 데이터 16Kbytes의 패킷과 오디오 데이터 8Kbytes의 패킷으로 전송하였다.

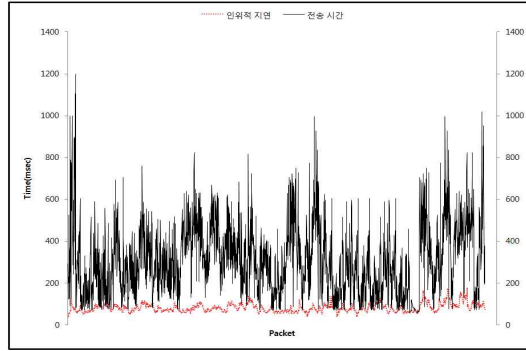
RTP/RTCP를 구현하기 위해 스몰 모듈을 구성하여 지연을 제어할 수 있도록 인위적인 지연을 주어 미디어 스트리밍 데이터를 전송하였다. 또한 모듈은 RTP/RTCP에서 다중 전송을 위해 필요한 기본 기능으로 구현하여 패킷 처리의 오버헤드를 감소시켰다.

오디오와 비디오 스트리밍의 처리에 대한 차이점은 오디오는 데이터가 발생하는 주기마다 첫 패킷에 대해 인위적인 지연 시간을 재설정하고 비디오 데이터에 대해서 가장 처음 전송되는 패킷만 인위적인 지연을 설정한다.

수신측에서 인위적인 지연시간을 설정하지 않을 경우 그림 7과 같이 오디오 데이터를 전송 한 결과 비디오 데이터의 전송시간보다 낮으며 불규칙한 전송시간을 보이는 것을 볼 수 있다. 지연 시간의 변동으로 인하여 출력하고자 하는 패킷이 도착하지 않았을 때, 도착할 때까지 기다려야 하며 그 다음 패킷들이 이미 도착하여 버퍼에 쌓여 있을 가능성도 높아진다. 인위적인 지연시간을 둘 경우, 지연되는 패킷을 폐기한다 해도 허용하는 손실률을 유지 할 수 있기 때문에 패킷을 기다릴 필요가 없는 것으로 판단된다. 따라서 그림 8과 같이 지연시간이 일정하게 유지되어지는 것을 알 수 있다.



[그림 7] 실시간 전송에 따른 오디오와 비디오 패킷



[그림 8] 실시간 전송에 대한 인위적 지연

### 5. 결론

본 논문은 IP 기반의 멀티미디어 스트리밍 전송이 가능하도록 멀티캐스팅 및 유니캐스팅을 혼합한 멀티접속이 가능하도록 네트워크 지연을 흡수 할 수 있는 버퍼링 기법과 객체 모델을 설계하였다. 또한 성능평가를 통해 수신측에서 연속 출력을 보장하기 위하여 인위적 지연을 설정 하므로 연속성을 보장 할 수 있었다. 따라서 본 논문은 IP 기반의 멀티미디어 통신 서비스가 가지고 있는 다양한 콘텐츠 서비스를 급격한 시스템의 변화와 네트워크의 변화에도 사용자가 원하는 고급 서비스를 충족 할 수 있을 거라 생각한다. 또한 다양한 멀티미디어 콘텐츠 뿐 만 아니라 서비스 콘텐츠와의 융합에 효율적인 프레임워크에 대한 연구가 필요하다고 생각한다.

### 참고문헌

- [1] Edward M Schwalb, "TV Handbook Technologies and standards" PTR, in New Jersey, 2004.
- [2] S. Deering, RFC 1112: Host Extensions for IP Multicasting, IETF, Aug., 1989.
- [3] T. D. C. Little and F. Kao, "An Intermedia Skew Control System for Multimedia Data Presentation", The 3rd Int'l workshop on Network and Operating System Support for Digital Audio and Video, Nov., 1992.
- [4] T. D. C. Little and A. Ghafoor, "Distributed Multimedia Objects Composition and Communication", IEEE Network Magazine, Nov., 1990.
- [5] Gabriel-Miro Muntean, Liam Murphy, "An Adaptive Mechanism For Pre-recorded Multimedia Streaming

Based On Traffic Conditions“, 11th World Wide Web Conference, Honolulu, Hawaii, USA, May 7-11, 2002

- [6] Konstantinos Christodouloupolous, Emmanouel Varvarigos and Kyriakos Vlachos, “A new burst assembly scheme based on the average packet delay and its performance for TCP traffic“ May, 2007.
- [7] Philip A. Chou Mihaela van der Schaar, “Multimedia Over IP and Wireless Network”, Chapter 15. 503-526. November, 2007.
- [8] Nguyen Huu Thanh, Nguyen Tai Hung, Tran Ngoc Lan, Tran Quang Thanh, Thomas Magedanz, "mSCTP-based Proxy in Support of Multimedia Session Continuity and QoS for IMS-based Networks," Proceedings of ICCE, June, 2008.
- [9] A. Udugama, K. Kuladinithi, C. Goerg, "NetCAPE: Enabling Seamless IMS Service Delivery across Heterogeneous Mobile Networks," IEEE Communications Magazine, July, 2007.
- [10] Mehdi Mani , Noel Crespi, “Inter-Domain QoS Control Mechanism in IMS based Horizontally Converged Networks”, Proceedings of the Third International Conference on Networking and Services, p.82, June, 2007.
- [11] Yuh-Shyan Chen, Kau-Lin Chiu, Ren-Hung Hwang, "SmSCTP: SIP-based MSCTP Scheme for Session Mobility over WLAN/3G Heterogeneous Networks", Proceedings of WCNC 2007, March 11- 15, 2007.
- [12] Lifeng Le, Gang Li, "Cross-Layer Mobility Management-based on Mobile IP and SIP in IMS," Proceedings of WiCOM, September 21- 23, 2007.

유 인 호(In-Ho Ryu)

[정회원]



- 1984년 2월 : 원광대학교 전기공학과 공학사
- 1986년 2월 : 건국대학교 전기공학과 공학석사
- 1999년 2월 : 원광대학교 전기공학과 공학박사
- 1993년 3월 ~ 현재 : 전북대학교 IT응용시스템공학과 교수

<관심분야>

자동제어, 멀티미디어 시스템, PLC시스템 제어

김 형 진(Hyoung-Jin Kim)

[정회원]



- 1999년 8월 : 군산대학교 정보통신공학과 공학석사
- 2004년 8월 : 군산대학교 정보통신공학과 공학박사
- 2004년 9월 ~ 2005년 3월 : 군산대학교 전자정보공학부 계약교수
- 2005년 4월 ~ 현재 : 전북대학교 IT응용시스템공학과 부교수

<관심분야>

멀티미디어 통신 시스템, 무선 센서 네트워크, 이동 통신, 북한 통신