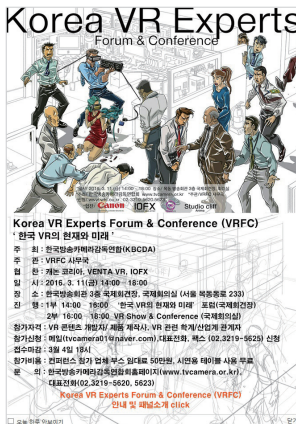


한국방송카메라감독연합회, Korea VR Experts Forum & Conference (VRFC) 개최



한국방송카메라감독연합회가 지난 3월 11일, 한국방송회관 3층 국제회견장과 회의실에서 오후 2시부터 6시까지 4시간 동안 Korea VR Experts Forum & Conference(이하 VRFC)를 개최했다. VRFC는 한국 VR 제작 현황을 파악하고 미래의 방향을 예측하여 성공적인 VR 콘텐츠 제작이 이루어질 수 있도록 하기 위한 행사로, 제작되었거나 제작 중인 VR 콘텐츠에 대한 VR 전문가들의 현장 평가와 제언 청취의 장을 만들어 줌으로써 최신 VR 기술과 정보를 서로 공유하고 개발자와 유저의 역할을 동시에 실시하여 공동 성장의 발판을 마련하는데 기여하며, 오픈 소스 개념을 도입하여 각 개발자들의 정보와 기술을 교류하고 VR 전문가 간의 업무협약 및 공동 작업으로 상생의 VR 생태계를 조성한다는 취지로 개최되었다. 또한, VRFC는 이벤트 행사가 아닌 주기적이고 지속적인 모임을 지향할 예정이다.

최근 VR에 대한 관심이 국내는 물론 국제적으로 높아짐에 따라 행사장에는 VR에 대해 알고자 하는 많은 참석자들이 방문해 준비된 150석이 모자를 지경이었다. 행사의 시작으로 김창배 한국방송카메라감독연합회장의 개회사가 있었다. 개회사에서 김 회장은 VRFC와 같은 행사를 지속적으로 개최할 것을 약속했고, 이어 주봉현 정보통신산업진흥원(NIPA) 수석의 축사가 진행되었다. 주 수석은 VRFC와 같은 행사를 통해 VR 관련 생태계가 만들어 지면 좋을 것 같다고 하였고, VRFC의 개최를 축하했다. VRFC는 회견장에서는 "한국 VR의 현재와 미래 포럼"이라는 제목으로 7인의 VR 전문가 패널 주제 발표 후 질의문답이 진행되었고, 회의실에서는 "VR Show & Conference"라고 하여 개별 부스를 통해 제작 완료나 제작 중인 VR 콘텐츠와 VR 장비에 대한 전시 및 시연이 진행되었다.



참석한 강사와 참석자로 자리가 부족했던 VRFC 현장



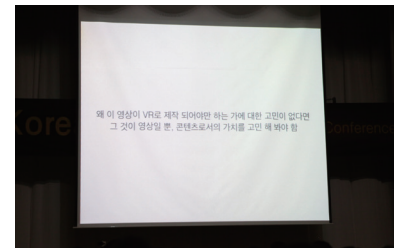
모든 강사들의 강의가 끝나고, 질의응답 시간이 진행되었다.

포럼의 첫 스타터인 강윤극 원광대학교 교수는 <VR의 세계적 동향>에 대해서 소개했는데, S3D-드론-3D 프린트-무인자동차 등 새로운 이슈가 계속 등장하고 있는 현실에서 VR의 등장은 그 의미가 매우 크다고 설명했다. 바로 VR의 파생 분야가 굉장히 광범히 하기에 산업 전반적으로 응용될 수 있고, 활용될 수 있기 때문이다. TV, 영화, 게임, 콘서트, 광고, 헬스, 쇼핑 등 거의 무한대의 사업 분야에 적용이 가능하며, Facebook, Microsoft, Google 등에서도 적극적인 참여가 이루어지고 있음을 예로 들었고, VR이 바로 우리 산업의 미래라고 강조했다.

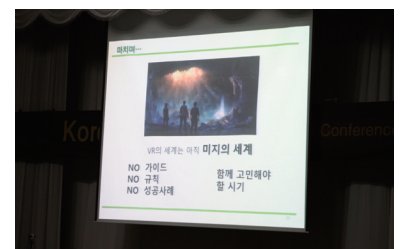
이어서 김태완 SBS A&T 카메라감독은 <지상파의 VR 콘텐츠 제작 사례>에 대해 강의했다. 현재 일부분 제작이 이루어지고 있는 360° VR 제작에 고려해야 할 18가지 사항들과 SBS의 VR 콘텐츠 제작 현황, 향후 제작 방향에 대해 소개했다.

이후 VR 관련 회사의 강의를 이어졌다. 전우열 VentaVR 대표, 조성호 매크로그래프 실장, 박민 Studio Cliff 대표, 안진호 삼성전자 무선사업부 상품전략팀 과장, 홍지완 자몽 대표는 자사의 <VR 콘텐츠 제작 현황 및 장비 개발 현황>에 대해 소개하였고, VR 워크플로우 등에 대해 설명했다. 궁극적으로 5명의 강사들은 세계적으로 VR에 대한 관심은 높지만 보다 사람의 인지능력에 부합하는 제품들의 출시가 필요하며, 이에 대한 가이드와 규칙 등이 없기에 보완되어야 할 사항들에 대해서는 관련된 모든 이들의 관심이 더욱 필요하다고 하였다.

5년 전 국내는 3D에 대한 관심과 관련 장비들이 등장했지만 정부의 지원 부족과 관련 생태계가 꾸러지지 않아 현재 3D로 만들어지는 콘텐츠는 미비한 수준이다. VR 역시 그러한 예를 답습하지 않기 위해서는 체계적인 방향 설정과 활성화 전략이 필요하며, 관련 투자와 지원 등이 있어야 한다. 짧았지만 VR의 동향을 알기에 충분한 시간이었다. 📺



VR로 만들어져야 하는 고민이 필요하다는 의견



현재 VR 시장은 이제 시작이기에 많은 관심이 필요하다.



회의장에서 진행된 전시 및 시연 공간



제작에 사용되었던 캐논 C100으로 구성된 VR 카메라