

KT스카이라이프

무궁화위성 6A 발사 성공



KT스카이라이프의 방송 서비스를 담당하는 무궁화 6호의 대체 위성인 '무궁화위성 6A호'(Koreasat-6A)가 미국 동부시간으로 11일 낮 12시 22분께 성공적으로 발사됐다.

무궁화위성 6A호는 향후 고정 위성 서비스(FSS)와 방송위성서비스(BSS)를 수행한다. 한국형 항공위성서비스(KASS)를 위한 제2호기 위성으로서, 위치정보시스템(GPS) 위치 오차를 실시간으로 보정해 전국에 정확한 위치 정보를 제공하는 역할도 한다. KT스카이라이프는 연말까지 무궁화위성 6A호의 궤도 내 테스트를 마친 뒤 빠르면 12월 말 또는 내년 1분기에 정식 서비스를 시작할 계획이다.

과학기술정보통신부

24년도 상반기 유료방송 가입자 수와 시장점유율 발표

24년 상반기 유료방송 가입자 수 3,630만

- 인터넷멀티미디어방송(IPTV) 2,107만(점유율 58%), 종합유선방송(SO) 1,241만(점유율 34.2%), 위성방송 282만(점유율 7.8%)

과학기술정보통신부의 발표 결과, 유료방송 시장 점유율 산정 기준에 따른 24년 상반기 유료방송 가입자 수는 36,304,778 가입자로 23년 하반기 대비 5,328 가입자가 감소하여 23년 하반기에 유료방송 가입자 수 첫 감소를 기록한 이후 연속으로 감소하였으나, 직전 반기 대비 감소 폭은 둔화되었다.

최근 3년간 인터넷 멀티미디어 방송(IPTV) 가입자 수는 꾸준히 증가하였으나, 종합유선방송(SO)과 위성방송 가입자 수는 지속 감소하여 24년도 상반기 기준 가입자 수는 인터넷 멀티미디어 방송(IPTV) 21,071,566 가입자(58%), 종합유선방송(SO)은 12,412,496 가입자(34.2%), 위성방송은 2,820,716 가입자(7.8%)로 나타났다.

CBS

'어서옵SHOW 시즌 2' 개최

CBS는 11월 27일부터 28일까지 이틀간 사내 방송기술 전시회 '어서옵SHOW 시즌 2'를 개최했다. CBS 사옥 2층 G스튜디오에서 열린 이번 행사는 2020년에 처음 열린 '어서옵SHOW'의 후속 행사로, 사내 기술 개발 성과를 공유하고 기술을 주제로 한 직원 간 소통을 강화하기 위해 마련되었다. 행사는 여섯 개의 세션으로 구성되었으며, 각 세션에서는 모바일 라디오 앱 'CBS 레인보우'의 신기능, 단신 기사를 자동 생성하는 AI 시스템 등 CBS가 연구·개발한 시스템에 대한 설명을 듣거나 이를 직접 조작하며 기능을 테스트해 볼 수 있었다. 본 행사와 함께 진행된 경품 추첨 이벤트와 특별 세미나 등 부대 행사 또한 직원들의 큰 호응을 얻었다.

어서옵SHOW
Season 2

CBS 전직원을 초대합니다!



2024.11.27(수)~28(목)
G스튜디오

한국방송기술인연합회

‘KOC 2024’ 12월 5일 개최



한국방송기술인연합회는 12월 5일 오후 1시 30분부터 서울 목동 한국방송회관 3층 회견장에서 KOC 2024를 개최한다. KOC는 한국방송기술인연합회(Korean Broadcasting Engineers & Technicians Association, KOBETA) Conference의 준말로, 기술 발전에 따른 다양한 사회 변화를 ‘콕(KOC)’하고 가볍게 찍어낸다는 의미를 담고 있는 비영리 컨퍼런스다. 올해로 11회를 맞는 이번 KOC는 ‘방송기술인 모두의 이야기’를 주제로 이효종 과학영상 저널리스트, 이승미 한국표준과학연구원 책임연구원 등이 강연자로 나선다. 또한 3인의 방송기술인들이 직접 참여해 방송기술인들의 목소리를 전달할 예정이다.

전성호 한국방송기술인연합회 정책실장은 “방송 기술 내부의 시각이 아닌 한 걸음 비켜난 외부의 시각으로 바라보는 인문학 강의부터 중앙 방송사 중심의 담론에서 탈피해 한국방송기술인연합회를 구성하는 다양한 구성원들의 이야기를 풀어내는 시간을 통해 현업에서 미처 모르고 지났던 부분이 나 새겨들을 만한 내용들을 공유하는 시간이 되었으면 한다”라고 기획 의도를 밝혔다.

한국방송기술인연합회

‘2024 방송기술대상 시상식’ 개최



한국방송기술인연합회는 12월 5일 오후 6시 30분부터 글래드여의도 LL층 BLOOM홀에서 ‘2024 방송기술대상 시상식’을 개최한다. 방송기술대상은 매년 국내 방송기술 또는 연합회의 발전에 크게 기여한 방송기술인의 공로를 인정하고, 격려하는 의미를 담아 시상하는 뜻깊은 상으로, 올해는 대상을 포함해 개인 포함 총 18팀이 수상의 영광을 차지하게 됐다. 올해는 특별히 한국방송통신전파진흥원과 한국전파진흥협회에 공로패를 수여하며, 수상자들에게는 상패 및 상장과 함께 파나소닉코리아에서 제공한 소정의 상품이 부상으로 제공될 예정이다.

KBS

전파방송 기술대상 시상식에서 과학기술정보통신부 장관상 받아

11월 20일 개최된 과학기술정보통신부 주관의 전파방송 기술대상 시상식에서 ‘비접촉 생체신호 감지 레이더 감지기’를 출품하여 ‘인지이너스 주식회사’가 1위로 대통령상을 받았고, 드론탐지 체계와 결합된 지능형 ‘전파교란장치’를 출품한 ‘주식회사 담스테크’가 2위로 국무총리상을 받았다.

한국방송공사는 ‘AI 리프레이밍 기반 멀티캠 솔루션(VVERTIGO Live, 한 대의 8K 카메라로 모든 멤버의 직캠을 제작할 수 있는 AI 카메라 솔루션)’을 출품하여 과학기술정보통신부 장관상을 받았다.

한국방송기술인연합회 경남권 지역 방송기술 세미나 개최

이진범 방송과기술 기자



한국방송기술인연합회(이하 연합회)가 주최하는 경남권 지역 방송기술 세미나가 지난 11월 21일 목요일에 KBS 부산총국 지하 1층 세미나실에서 개최되었다. 이번 세미나는 연합회가 매년 하반기에 지역을 방문하여 세미나와 함께 지역 방송기술인과의 소통과 화합의 자리로 22년 울산 지역과 23년 전남권 지역에 이어 올해는 경남권에서 열렸다.

행사에는 부산 지역의 KBS, MBC, KNN 방송기술인뿐만 아니라 대구와 울산의 방송기술인까지 총 30여 명이 참석하였으며, MBC/SBS/YTN 방송기술인협회장도 참석했다. 세미나는 많은 관심을 불러일으키고 있는 'XR 제작'에 대해 김승준 연합회장과 김태환 KBS 후반제작부 팀장의 강의로 진행되었다.

세미나의 시작에 앞서 김승준 회장은 세미나의 개최 목적과 의의에 대해 설명하며, 장소를 제공한 KBS 부산총국과 타지역에서 방문한 방송기술인 등 모두에게 감사의 말을 전했다. 아울러 방송기술 교육에 대한 중요성을 전하며, 앞으로도 연합회는 지역권 연합회원에게 양질의 교육을 받을 수 있도록 지원을 아끼지 않을 것을 약속했다.

첫 강의에서 김승준 회장은 XR 제작의 전반적인 트렌드와 국내 현황, KBS의 XR 제작 사례에 대해 소개했다. 먼저, 콘텐츠 전반의 후반제작을 담당하는 테크니컬 슈퍼바이저에 대한 소개를 하며, '모든 제작에 관여하는 동시에 VFX, CG, 색보정 등을 원활히 제작할 수 있도록 PD 등 연출진과 후반제작진과의 가교 역할'을 하는 자리라고 설명했다. 이어서 방송콘텐츠를 제작하면서 그동안 시간과 공간의 제약이 많았지만 XR 제



국내 XR 제작 현황과 에셋에 대해 강의한
김승준 연합회장

작을 통해 많은 부분을 해소할 수 있게 되었다고 언급하며, KBS에서 제작한 <태양의 후예>, <키스 더 유니버스>, <고려거란전쟁> 등의 주요 장면을 예를 들며, 어떻게 제작했는지와 어떻게 달라질 수 있는지에 대해 상세히 소개했다. 그리고 XR 제작을 위한 LED 월, 트래커, 렌더링 시스템 등 주요 장비와 인프라 측면에 대해서 설명하였다.

또한, 언리얼 엔진을 사용한 XR 제작에서 에셋의 중요성과 편의성을 언급하며, 세계적 규모의 사진측량 에셋 라이브러리 및 번들 소프트웨어를 개발 및 제공하고 있는 회사인 '퀵셀'을 언급하였다. 퀵셀에서는 수만 가지의 라이브러리가 언리얼 엔진 사용자에게 제공되는데, 이를 사용하면 손쉽게 원하는 형태의 제작이 가능할 뿐만 아니라 제작비를 줄이며, 전반적인 효율도 높일 수가 있다. 최근 우리나라에서도 순수 국내 에셋 제작이 점차 늘어나고 있는 고무적인 상황에 대해서도 설명되었다.



VP의 정의와 KBS의 XR 제작 사례를 설명한
김태환 KBS 후반제작부 팀장

두 번째 강의로 김태환 팀장은 VFX(Visual effects)는 무엇이며, VP(Virtual Production)는 무엇인지에 대해 자세히 설명하였고, VR 스튜디오와 XR 스튜디오의 차이 등과 KBS의 XR 스튜디오에 대해 소개했다.

CG 등 제작에 필요한 특수영상과 사실적인 분장 등을 통합하여 VFX라고 하며, VP는 VR이나 XR 등의 인프라를 통한 새로운 제작 방식으로 KBS에서 활용 중인 <생로병사의 비밀>, <뮤직뱅크> 등의 사례를 들어 설명했다. 이어서 Technical Artist는 어떤 역할을 하며, 왜 필요한지 KBS의 상황을 예로 들어 설명했다.

두 강의 후에는 Q&A 시간이 진행되었다. 실제로 XR 제작을 하기 어려운 지역의 상황에서 궁금했던, 제작 시간과 예산 등 현실적인 내용에 대한 질문과 답변이 충분한 시간 속에서 이루어졌다. 이후, 방송기술인과의 만남의 자리는 간담회로 이어져 보다 편안한 자리에서 그간의 노고에 대한 격려와 향후의 계획에 대해 진솔한 자리가 되었다.



세미나에 참석한 방송기술인들의 단체사진