

VR 소개와 체험 동영상 제작

김동겸*, 배호곤*, 정재기*, 우성수*, 홍현수*, 박은주*, 임한규*

*안동대학교 멀티미디어공학과

e-mail : fwpd@naver.com

Production of VR Introduction and Experience Video

Jaeki Jeong*, Hogon Bae*, Dongkyun Kim*, Sungsu Woo*, Hyensu Hong*,
Eunju Park*, Hankyu Lim*

*Dept of Multimedia Engineering, Andong National University

요 약

4차 산업혁명으로 신기술이 빠르게 발전하고 보급되고 있다. VR 기술 또한, 빠른 성장을 하고 보급 중이지만 아직 직접 체험해본 사람들은 많지 않은 실정이다. 이에 본 논문에서는 VR 기술을 소개하고, 일반인들의 체험을 공유하여 VR 홍보를 목적으로 영상을 제작하였다. 본 논문에서 제작한 영상은 일반인들의 체험 영상 제작에 기본 틀이 될 수 있도록 광영상의 구조적 모델에 기반하여 제작하였다.

1. 서론

VR(Virtual Reality)은 인간이 모든 감각을 사용하여 실체처럼 느낄 수 있는 통합된 경험을 지칭한다[1]. VR은 실제적인 효과를 가지는 것 같지만 실제로는 그렇지 않은 사건이나 사물로, 인간의 시각, 청각 등 감각을 통하여 소프트웨어 프로그램을 현실인 것처럼 체험하는 사용자 인터페이스이다[2][3].

현재 국내뿐만 아니라 세계 모든 나라에서는 광고, 방송, 교육 등 다양한 방면에서 VR 기술이 점차 상용화되고 보급되고 VR을 기기를 실제로 체험하고 즐기는 VR 사업 또한, 크게 성장하고 있다[4]. 하지만 VR은 PC방처럼 대중화되지 않았고 체험을 하지 못한 일반인들이 많다. 한국 콘텐츠 진흥원의 설문조사 결과에 의하면 2017년 봄을 기준으로 국내의 ‘VR게임’ 사용자는 10%에 불과한 것으로 조사되었다[5].

이에 본 논문에서 VR 기술을 소개하고 더 많은 사람들이 체험을 할 수 있도록 VR을 소개하고 홍보하는 영상을 제작하였다. 본 논문에서 제작한 영상은 VR 체험 서비스를 제공하는 곳을 방문하여 일반인들의 솔직한 체험을 촬영 후 체험후기를 영상으로 제작하여 체험하지 못한 사람들에게 공유함을 목적으로 영상을 제작하였다.

2. 본론

2.1 제작 틀

본 논문에서는 ‘VR 소개/체험 영상’을 제작하기 위하여

*교신저자: 임한규, hklm@anu.ac.kr, “본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원에서 지원하는 SW중심대학사업(IITP-2019-0-01113)의 연구 결과로 수행되었음”

촬영 장비로는 Canon Eos 500D를 사용하였고 편집 환경으로는 Premier CS6, After Effects를 사용하였다. 디자인 및 문서작성은 Photoshop, Illustrator와 파워포인트를 사용하였다.

2.2 벤치마킹

그림 1과 그림 2는 본 논문의 ‘VR 소개/ 체험 영상’을 구현하기 위하여 벤치마킹한 영상이다.



그림 1. 벤치마킹1-웅테레비

그림 1은 ‘웅테레비’이다. ‘웅테레비’의 영상은 유명 연예인의 VR 체험으로서 많은 소비자의 시선을 끌 수 있다는 장점을 가지지만 시점이 계속 변경되어 집중도가 떨어진다는 단점을 가진다.

그림 2는 또 다른 벤치마킹 영상인 ‘해요TV’이다. ‘해요TV’의 영상은 반응과 VR 화면이 같이 송출되어 몰입감은 좋지만 체험하는데 비중을 주지 않는 점이 아쉬운 점이다.



그림 2. 해요TV

3. 대본

3.1 시놉시스

본 논문에서 기획하고 제작한 영상이 가지는 기획 의도는 국내에 많이 사용되어 지는 VR을 소개하고 대리 경험할 수 있는 영상을 만들고자 하였다. 콘셉트 부분에서는 사람들이 VR 기기를 체험하고 경험을 공유하는 콘셉트로 결정하고 본 영상의 줄거리는 간단하게 VR 체험 서비스를 제공하는 곳을 직접 방문하여 VR을 소개하고 VR 이용자들의 솔직한 경험과 후기를 촬영한 것을 영상으로 편집하였다.

3.2 시나리오

다음은 본 논문에서 제작한 영상의 시나리오이다.

번호	요약	내용
#0	VR소개	VR 기술을 간단히 소개
#1 (00:00-00:10)	VR SKY 입장 전 외관 촬영	VR SKY의 입구를 톨트를 사용하여 위-아래로 외관 촬영
#2 (00:10-00:15)	VR SKY 입장	인원(A,B,C) 문을 열고 VR SKY로 입장한 후 영상 제목 출력("VR 어디까지 가봤니")
#3 (00:15-00:25)	VR SKY 내부 촬영	VR SKY의 내부 촬영 영상을 크게 5초 간격으로 출력하고 VR을 설명하는 대표 키워드를 모션 텍스트로 출력
#4 (00:25-00:35)	유동 인원 촬영	고정된 시점에서 VR SKY를 이용하는 손님들의 이동 모습을 촬영
#5 (00:35-00:50)	체험 인원 하이라이트	#7, #9, #11, #13, #15의 영상을 간추려 출력하며 인물의 반응에 맞는 카툰 만화 느낌 자막 출력
#6 (00:50-00:55)	케이크줍기 게임 체험 영상	고층 건물에서 케이크를 줍는 게임 촬영
#7 (01:15-01:20)	VR 리듬게임 체험 영상	목표물을 클릭하는 VR 리듬게임 촬영
#8 (01:20-01:40)	VR 레이싱 체험 영상	VR 전용 레이싱 게임 촬영
#9 (01:40-01:45)	VR 롤러코스트 체험 영상	2인용 롤러코스터 체험 게임 촬영
#10 (01:45-02:05)	양궁 체험 영상	양궁 게임 촬영

4. 구현

그림 3은 제작된 영상의 한 장면이다.



그림3. 제작된 영상의 한 장면

5. 결론

본 논문에서는 VR 기술이 발전됨에 따라 많이 보급되고 있지만 체험 경험은 많지 않은 VR을 소개하고 VR을 체험한 후기를 영상으로 제작하였다. 본 논문에서 제작한 영상은 VR을 실제로 체험하지 못한 사람들의 다양한 체험과 후기를 공유함을 목적으로 VR에 대한 관심을 더 높일 수 있으리라 생각된다.

참 고 문 헌

- [1] 양병석, 임영모, "VR/AR의 발전방향과 국내 산업 활성화 방안 연구", 소프트웨어정책연구소 연구보고서 2016-012, 2017.
- [2] 김광수, "원격제어 이동로봇을 이용한 360도 VR 영상 활용 연구", 중앙대학교 대학원 조형예술학과 석사학위 논문, 2017.
- [3] 김광수, 이용환, "360도 VR 영상 촬영 리그 비교와 활용 방법 분석", 현대사진영상회 논문집, 제 19권, 제 1호, pp.87-106, 2016.
- [4] 차영란, "광고, PR 산업 분야의 VR 콘텐츠 활용 가능성에 대한 탐색 : 심층인터뷰를 중심으로", 한국콘텐츠학회 논문지, 제 17권, 제 9호, 2017.
- [5] 한국경제IT/과학 신문, <http://news.hankyung.com/article/201708071265Y>, (2017년 8월)