

언리얼엔진을 활용한 XR콘서트 제작

언리얼엔진으로 구현하는 XR콘서트의 목적

언리얼엔진은 사실적인 표현과 맵 제작으로도 유명하지만, 현실과 가상을 넘나드는 도구로 쓰이기도 한다.

> 그렇다면...언리얼 환경에서 단상이 있는 XR 콘서트를 굳이 구현할 필요가 있는가?

‘X’라고 생각한다. 그 이유는 크게 두가지가 있다. 첫번째, 리얼 타임으로 구현을 한다고 가정을 했을 때, 현재는 ICVFX, 즉 인-카메라 VFX 방식을 사용한 콘서트가 대다수이다 (이마저도 유튜브에 ‘XR콘서트’라고 검색어를 치면 참고할만한 자료가 3년전이다...과도기라는 뜻이다...). 근데 이 ICVFX 스튜디오는 이미 LED 스크린으로 구성된 바닥과 벽이 이미 단상처럼 구성되어있다. 심지어 메인 조명도 언리얼 환경이 아닌 실제 환경에서 컨트롤 한다.

두번째는 XR콘서트의 콘텐츠를 경험한다고 가정했을 때, 대부분 헤드마운트와 같이 현실을 단절하고, 가상의 세계 몰입할 수 있는 기기가 아직까지는 필요할 것이다. 이를 보았을 때, 콘텐츠를 소비하는 사람들은 ‘과연 현실에 있는 무대를 원할까?’ 아니면 ‘현실에서 느낄 수 없는 다른 차원의 것을 원할까?’ 이를 고민해보았을 때, 역시나 후자가 더 많을 것이다.

(음악 방송에 나오는 세트장 크기에서 촬영한다고 가정했을 때, 비용적인 측면도 사실은 실제로 촬영하는 것이 더 싸다는 사실...)

그렇기 때문에, 현실에서 만들어낼 수 없는 (혹은 실제 환경에서 표현하기 어려운) 요소와 구성을 넣는 것이 필요하다고 생각함.

그래서 프로젝트 안에 여러 개의 테마를 가진 각각의 레벨을 제작. = 하나의 스튜디오에 여러개의 세트장이 있는 효과

아티스트 소개 및 콘서트 로그라인

그런데 막상 만들려고 하니 막막하다!

그래서 아티스트와 그에 맞는 곡을 선정했다.

아티스트에 대해 짧게 설명하면 이름은 딘(DEAN)이며, 한국에서 신비주의로 꼽히는 RnB 가수이다. 이 가수는 디스토피아적인 세계관을 선호한다. 예를 들어, 조지오웰의 <1984> 같은... . 인스타 계정 이름도 뒤에 trbl(Trouble)을 붙이며 ‘자신은 불안정함을 좋아한다.’ 라고 말을 한다.

그래서 이번 XR콘서트는 ‘무너져가는 디스토피아에서 불안정함을 노래하다.’ 라는 로그라인을 정하고 제작.

콘서트 특징과 아티스트 세계관을 반영한 무대

콘서트를 제작하기 전, 노래를 선정하면서 제작하였다.

[노래는 Howlin' 404 - NASA - Bonnie & Clyde - Nocturne 07]

노래에 어울리는 컨셉과 관련된 내용으로 레벨을 제작하였다.

(사진과 함께)

Howlin' 404 는 디스토피아적인 공간에서 판타지적인 느낌과 약간의 그로테스크한 색감을 가져갔다.

그와 반대로 NASA 는 폐허가 된 건물에 눈이 내리는 감성적인 디스토피아 세계관을 제작하였다.

마지막으로 Bonnie & Clyde 와 Nocturne 07 은 무너져가는 건물을 두 개의 층으로 나눠 윗층은 빈티지적인, 아무도 드나들지 않은 폐허가 된 공간으로, 아래층은 차가운 분위기의 수영장으로 구성하였다.

인터랙티브 기반의 반응형 웹을 HTML로 만들어줘. 위 글을 참고해서 핵심만! 이해하기 쉽게. 첫이미지는 첨부했어.