

XR CONCERT

Unreal Engine Project

- 1. Purpose**
- 2. Project Strategy**
- 3. Artist**
- 4. Levels**

PURPOSE

언리얼엔진으로 구현하는 **XR**콘서트의 목적

언리얼엔진은 사진처럼 사실적인 고품질 그래픽을 실시간으로 구현할 수 있는 게임 엔진 프로그램이다. 따라서 XR콘서트에서 언리얼엔진을 사용하는 목적과 이유는 사실적인 공간을 재현하는 무대를 구성하며, 현실과 가상을 넘나들기 위함일 것이다.

그렇다면 언리얼 환경에서 단상이 있는 **XR** 콘서트를 구현할 필요가 있는가?

'X'라고 생각한다. 그 이유는 크게 두 가지가 있다.

첫번째

리얼 타임으로 구현을 한다고 가정을 했을 때, 현재는 ICVFX, 즉 IN-Camera VFX 방식을 사용한 콘서트가 대다수이다 (이마저도 유튜브에 'XR콘서트'라고 검색어를 치면 참고할만한 자료가 3년 전.). 근데 이 ICVFX 스튜디오는 이미 LED 스크린으로 구성된 바닥과 벽이 이미 단상처럼 구성되어있다. 심지어 메인 조명도 언리얼 환경이 아닌 실제 환경에서 컨트롤 한다.

ICVFX 방식을 고려했을 때, 무대의 형태에 제한을 두지 않는 것이 효과적이다.

두번째

XR콘서트의 콘텐츠를 제공할 때, 대부분의 소비자들은 헤드마운트와 같은 기기를 사용할 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.

대중들은 현실에서 느낄 수 없는 다양한 경험을 원한다.

PROJECT STRATEGY

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

참고 자료 보기 →

[Rolling Stone Korea](#) 기사 보기 →

그래서 프로젝트 안에 여러 개의 컨셉적인 테마를 가진
각각의 레벨을 제작을 하였다.

이는 하나의 스튜디오에 여러개의 세트장이 있는 것과
같은 효과를 낼 수 있다.

ARTIST

아티스트 소개 및 콘서트 로그라인

아티스트에 대한 조사를 한 뒤, 아티스트의 컨셉과 어울리는 콘서트 제작을 계획하였다.

딘(Dean)

GENRE

Alternative RnB, Future RnB

CONCEPT

Distopia / 신비주의 / 도시적인 / 몽환 <1984>

그 외 특징

인스타 계정 이름도 뒤에 trbl(Trouble)을 붙이며, 특유의 우울함을 추구

[Instagram 프로필 보기 →](#)

콘서트 로그라인

"무너져가는 디스토피아에서
불안정함을 노래하다."

4. Levels

노래에 어울리는 컨셉과 관련된 내용으로 레벨을 제작하였다.

HOWLIN' 404

디스토피아적인 공간에서 판타지적인 느낌과 약간의 그로테스크한 색감을 가져갔다.

NASA

폐허가 된 도시적인 공간에 눈이 내리는 감성적인 디스토피아 세계관을 제작하였다.

BONNIE & CLYDE

무너져가는 건물을 두 개의 층으로 나눠 윗층을 빙티지적인, 아무도 드나들지 않은 폐허가 된 공간으로 구성하였다.

NOCTURNE 07

3번째의 레벨과 같은 건물의 마지막 공간으로, 아래층을 차가운 분위기의 수영장으로 구성하였다.