

XR CONCERT

Unreal Engine Project

CLICK TO START



Close X

XR.CONCEPT

1. Purpose

2. Project Strategy

3. Artist

4. Levels

PDF로 저장

PURPOSE

언리얼엔진으로 구현하는 XR콘서트의 목적

언리얼 엔진은 실사 수준의 고품질 그래픽을 실시간으로 구현할 수 있는 리얼 타임 3D 제작 플랫폼이다. 따라서 XR 콘서트에서 언리얼 엔진을 사용하는 주된 목적은 물리적 시공간의 제약을 넘어 사실적인 공간을 재현하고, 현실과 가상을 자연스럽게 융합하는 데 있다.

“그렇다면 언리얼 환경에서 단상이 있는 XR 콘서트를 구현할 필요가 있는가?”

'X'라고 생각한다. 그 이유는 크게 두가지가 있다.

첫번째

ICVFX(In-Camera VFX) 제작 환경의 기술적 특성이다. 리얼타임 렌더링을 전제로 할 때, 현재 대다수의 XR 콘서트는 **ICVFX 방식**을 채택하고 있다. 이러한 스튜디오 환경은 이미 바닥과 벽면이 거대한 **LED 스크린으로 구성**되어 있어, 공간 자체가 하나의 거대한 디지털 단상 역할을 수행하고 있다. 심지어 메인 조명 제어 또한 언리얼 엔진의 가상 환경이 아닌 실제 환경에서 운용되고 있다. 즉, 이미 스튜디오의 하드웨어 자체가 무대의 기능을 완벽히 대체하고 있으므로 별도의 가상의 단상은 불필요하다는 점을 알 수 있다.

두번째

XR 콘텐츠 소비자의 니즈(Needs)와 경험적 측면이다. XR 콘서트를 소비하는 관객은 대부분 **HMD(헤드마운트 디스플레이)**와 같은 몰입형 기기를 사용할 가능성이 높다. 이러한 사용자들은 현실에 존재하는 무대의 단순한 재현보다는, 현실에서는 경험할 수 없는 새로운 차원의 시각적 자극을 원한다. 따라서 현실의 물리적 제약을 상징하는 단상을 배치하는 것보다, **가상의 무한한 가능성을 보여주는 것**이 소비자가 원하는 콘텐츠의 본질에 더 부합한다고 볼 수 있다.

1. Purpose

2. Project Strategy

PROJECT STRATEGY

이러한 이유로 현실에서는 구현이 불가능하거나 물리적 제약으로 인해 표현하기 어려운 요소와 구성을 과감하게 반영하고자 했다.

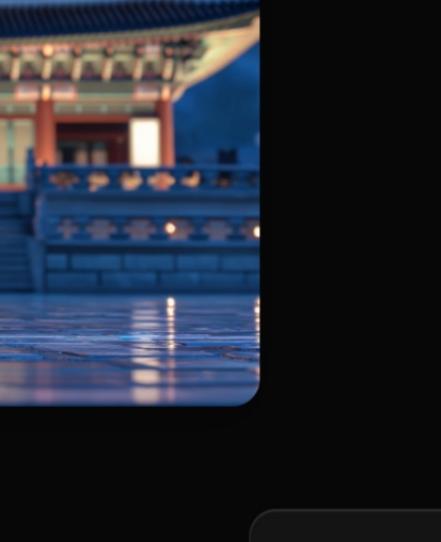
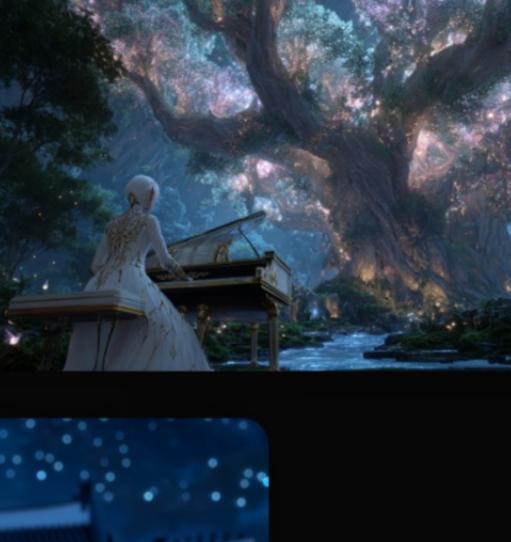
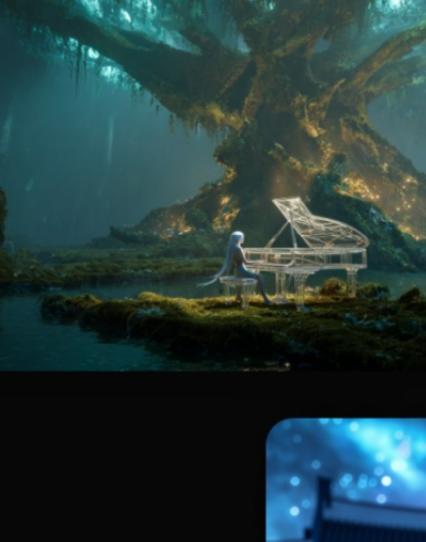
참고 자료 보기 →

Rolling Stone Korea 기사 보기 →

이를 위해 프로젝트 내에 각기 다른 컨셉과 테마를 지닌 여러 레벨을 구축했다. 이는 마치 하나의 스튜디오 안에 다양한 세트장이 공존하는 것과 같은 시각적 다양성을 제공한다.

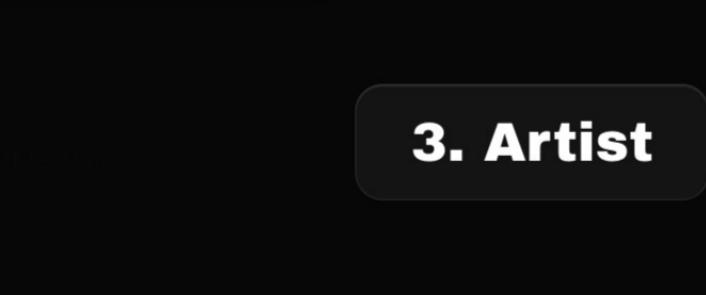
또한, 작업 효율을 극대화하기 위해 에셋 제작 과정에 3D 생성형 AI를 적극 도입했다. 'Varco 3D' 프로그램을 활용하였으며, 이를 통해 제작한 주요 에셋은 다음과 같다.

[Varco 3D로 제작한 Asset]



[참고한 XR 콘서트의 레퍼런스 & Scene의 Mood]

#Openworld #XR #Concert #Dystopia #Fantasy



1. Purpose

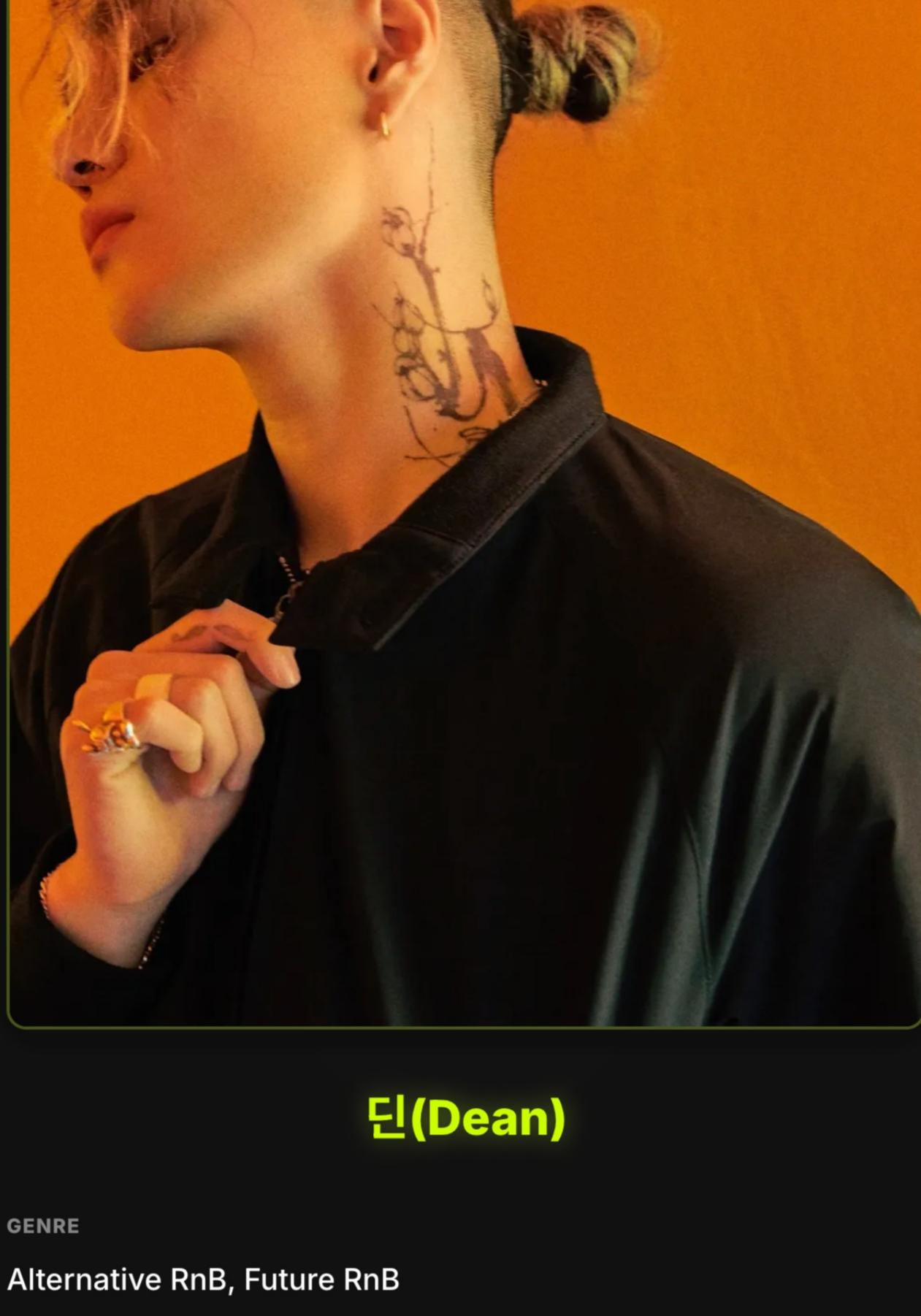
3. Artist

ARTIST

아티스트 소개 및 콘서트 로그라인

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

아티스트 소개



딘(Dean)

GENRE

Alternative RnB, Future RnB

CONCEPT

Distopia / 신비주의 / 도시적인 / 몽환적인

그 외 특징

#Deantrbl(Trouble) #Deanfluenza #권혁 #Producer #한국의 프랭크오션

[Instagram 프로필 보기 →](#)

콘서트 로그라인

“무너져가는 디스토피아에서 불안정함을 노래하다.”

[2. Project Strategy](#)

[4. Levels](#)

LEVELS

노래에 어울리는 컨셉과 관련된 내용으로 레벨을 제작하였다.



HOWLIN' 404

디스토피아적인 공간에서 판타지적인 느낌과 약간의 그로테스크한 색감을 가져갔다.

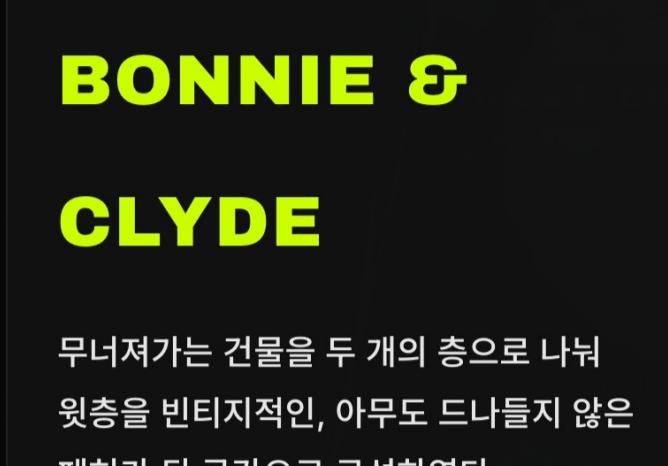
곡과 같이 조지오웰의 <1984>에서 영감을 받은 레벨입니다. 1984년으로부터 100년이 지난 2084년을 배경으로 하며 판타지적이고 기계적인 느낌, 미래적인 느낌을 가미했습니다. 스테이지 위의 늑대는 곡의 제목처럼 울부짖는 늑대를 표현하며, 떨어지는 조각상과 이를 향해 뻗는 손은 반복되는 현실에서 벗어나고 싶음을 의미합니다.



NASA

폐허가 된 도시적인 공간에 눈이 내리는 감성적인 디스토피아 세계관을 제작하였다.

'미래의 내가 현재의 나에게 보내는 시그널'이라는 컨셉의 곡으로, 이 시그널을 디스토피아적인 공간에서 풀어내었습니다. 망가져있는 오래된 차와 낡은 피아노, 그 앞에 놓여진 비행사의 헬멧. 그 사이로 꽃이 피며 눈이 내리고 있습니다. 따뜻한 물건의 소재에 반해 차가운 눈이 내리는 모습을 보여주며 비극 속의 희망에서 주인공은 시그널을 보냅니다.

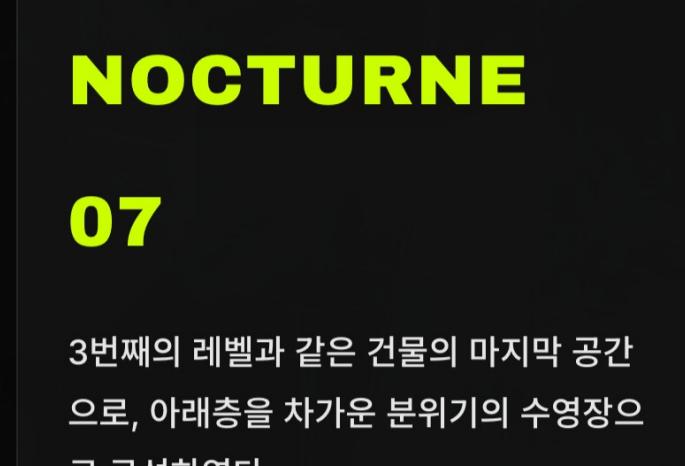


BONNIE &

CLYDE

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

'Bonnie & clyde'는 실제 딘의 뮤직비디오를 참고하여 만들었습니다. 폐허가 된 건물과 낡은 빈티지의 가구. 그 공간에서 남여는 내일이 없는 듯 살아갑니다. 아무도 없는 폐허가 된 공간에서 그들만의 세상을 살아가는 Bonnie & clyde의 일상의 모습을 담아내보았습니다. 실제 뮤비에서 나오는 팝콘, 리볼버, 수트케이스 등을 썬 안에 담아 내려고 하였습니다.



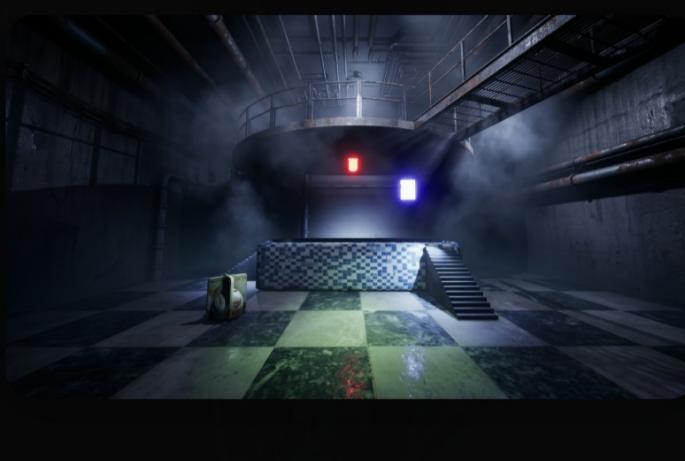
NOCTURNE

07

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

마지막 스테이지로 딘이 직접 프로듀싱한 향수 브랜드인 Aerse의 분위기와 실제 뮤직비디오 영상의 공간을 재현하여 차가운 분위기를 담아내었습니다. 버려진 수영장에서 반사되는 파란색의 빛과 위태로운 초록색의 빛은 차가움과 불안함을 동시에 보여줍니다. 딘이 직접 프로듀싱 한 향수인 Aerse는 인테리어 소품처럼 쓰일 수 있게 하였기 때문에, 스테이지에서 오브제로 활용하였습니다.

언리얼에서 이미지를 렌더링 후, 미드저니로 업스케일 및 클링AI로 영상을 작업했습니다.



3. Artist

4. Levels