고프로 6방향으로 찍거나 기어 360으로 촬영

카메라 영상을 붙이는 작업을 스티칭 – 스티칭을 잘 하느냐에 따라 기술이 달라짐

포토샵으로 맞추면 그나마 깔끔하게 나옴

인테리어나 연예 분야에서 활용

사회적 활용을 보면 유네스코, 세이브 더 칠드런에서 만드는 기아 체험 등

위험성 부각, 인정에 호소

드론 비행시 소리 때문에 소리를 후처리 해야함

하늘도 하늘만 따로 사진이나 영상 촬영을 한 다음에 붙여서 드론 모습을 없앰

요즘엔 홀로렌즈도 덩달아 뜨고 있음

Ar(증강현실) -> mr(혼합현실)

주제(컨셉)을 우선 정하고 이것을 어떻게 찍을 것이냐에 따라 촬영 / vr / ar 나눠야함

내후년쯤 vr이나 mr이 더 상용화 되지 않을까

연예인 신곡 홍보용도

교육 용도 – 옆에 등장해서 백종원이 요리를 알려준다거나 설민석이 나와서 강의를 해준다거나

내가 직접 체험하는 것은 더 감정적이게 되고 더 오래 기억을 갖게 됨

Ar은 사물을 인식해서 공간의 농도를 주는 것 포켓몬고는 낮은 수준의 ar

Mr – magic leap 고래 영상 참고

디바이스와 눈의 간격은 8cm 가 필요 기어vr이나 오큘러스 vr이 튀어나와 있는것도 그 때문

감정이 격해짐으로써 생기는 사고에 대해 기업은 무엇을 책임져야 하나

성인컨텐츠는 타겟층 자체가 구매력이 있는 성인이기에 시장의 반을 차지할 수도 있음

회사의 방안은 따로 없고 감독의 재량, 찍는 사람의 도덕성에 따름

최근 vr 컨텐츠는 시각과 청각, 미래에는 촉각까지 건들이고 있음

파킨슨병은 뇌에서 명령을 내려도 근육이 안 움직이는 것

그런 컨텐츠를 오래 접할수록 현실과 가상의 경계가 모호해질수도 있음

프레임 수가 높을수록 멀미가 줄어듬

시각으로는 영상을 통해 경험을 하고 있지만 실제로는 그렇지 않기 때문에 인지부조화가 와서 멀미를 하는 것

고프로7은 16k 120 frame까지 찍을 수 있지만 핸드폰 영상의 한계로 4k로밖에 출력을 못함

사람의 시각과 청각을 각각 적극적으로 활용하는 것이 좋은 기획

vr방이 비싼 이유는 초기시장의 생소함과 인건비 / 감가상각 때문

vr 트레드밀/테마파크로 조금 더 현실감 있는 vr체험을 적용하는 중

3d max / go pro / unity / unreal / 3d max랑 unity를 다 활용해 만드는게 기본 max를 가장 많이씀

Vr 컨텐츠를 만들 때는 인간성을 중요하게 생각해야함