

체감형 VR 어트랙션 콘텐츠 기술개발 사례

Position Tracking 기반 워킹 어트랙션을 중심으로



(주)스코넥엔터테인먼트
VR-FE사업본부 이후정 본부장

Contents

- ✓ VR? Virtual Reality
- ✓ 어떻게 시작하게 되었는지?
- ✓ 어떤 기술이 활용될 수 있는지?
- ✓ 콘텐츠 개발 사례 (Mortal Blitz for Walking Attraction)

A black and white photograph of a person wearing a VR headset and a motion capture vest, holding a VR controller. They are in a studio with a dark background and several cameras mounted on a rig. Other people are visible in the background, also wearing motion capture gear. The scene is lit with studio lights, creating a professional atmosphere.

안녕하세요.

Whojung Lee

VR? Virtual Reality



VR은 360도 VR Display를 통해 공간을 제공합니다.

Q. 어떻게 시작하게 되었는지?

바로 이거다! 쓰고, 걷고, 만지고, 이동할 수 있는...



<https://youtu.be/cML814JD09g>

_THE VOID

Walking Attraction 개발 사례



THE VOID (미국)



Mortal Blitz for Walking Attraction (한국)



ZERO LATENCY (호주)

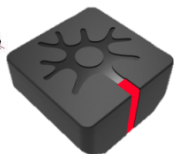
Q. 어떤 기술이 활용될 수 있는지?

Position Tracking

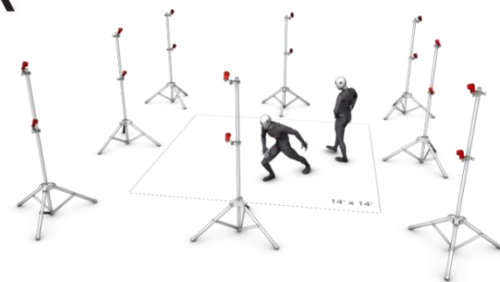
마그네틱 와이어 방식



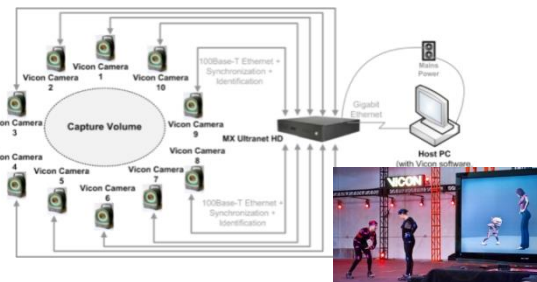
PERCEPTION
NEURON



적외선 리플렉터 방식

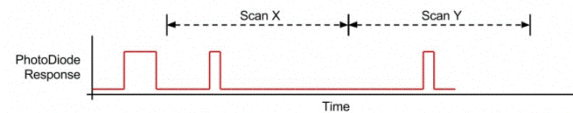
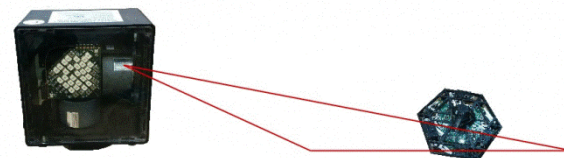
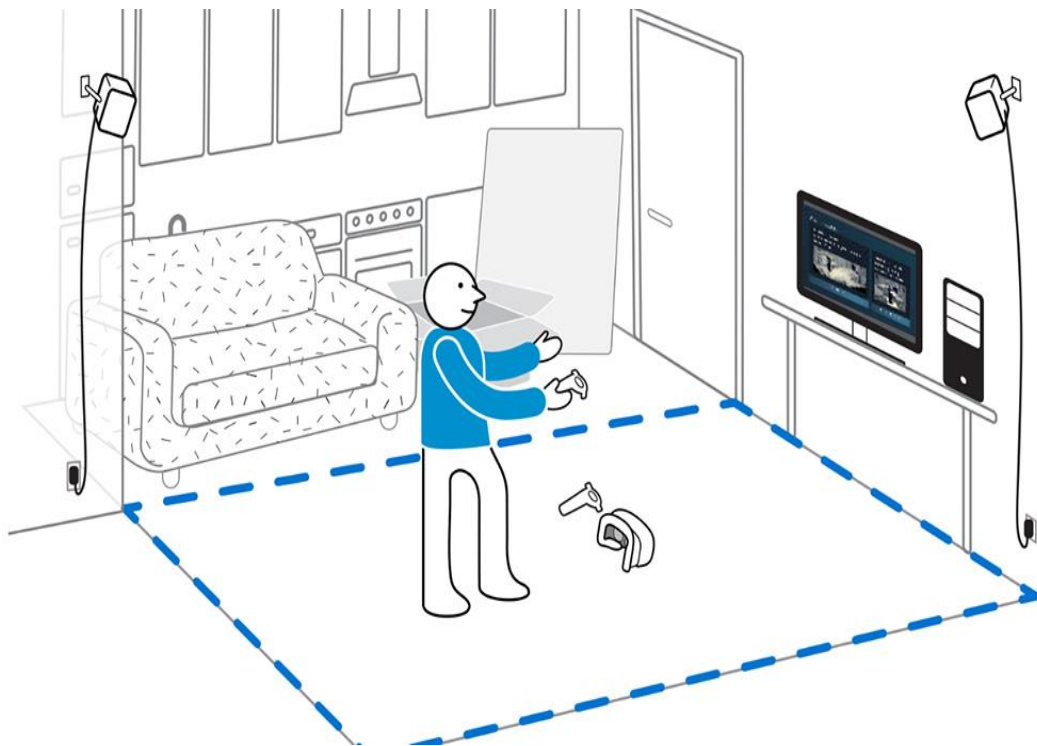


VICON



Position Tracking

광다이오드 방식(Lighthouse)



More Details: www.Hizook.com

VR Treadmill

Walking VR용 트레드밀



<https://youtu.be/OwahU831gw0>



<https://youtu.be/fbu8OUq1CUE>



Device Controller

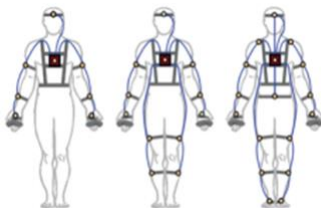
다양한 인터페이스 장치들



Gloves



Vest



PrioVR



ControlVR



STEM



Finger



Gun



Magic Wand

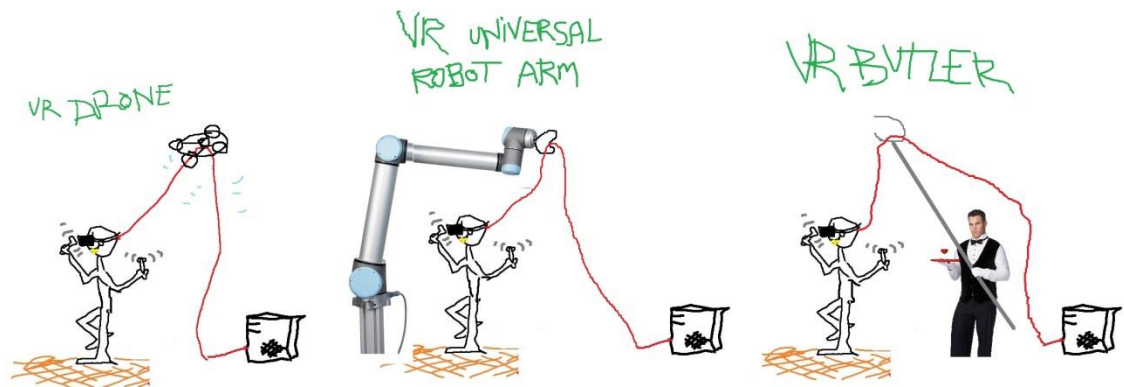


Leap Motion



Razer Hydra

HMD Cable



VIRTUAL HOOK THING

Just 25 components of only **\$24.99** plus tax and shipping!

No more tripping on pesky cables!

360° Protection!

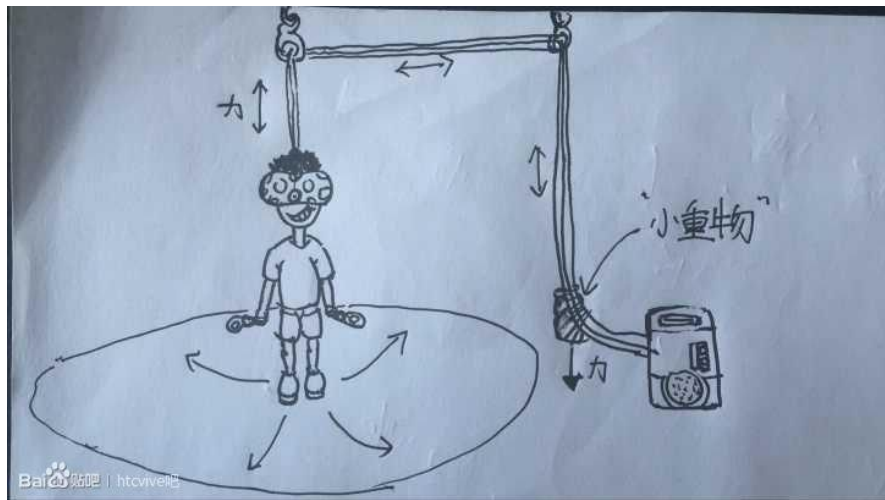
- Get your very own hook
- Built in hook for hooking things
- Automatic hook system
- Nothing makes you feel safer than a hook next to your head while in VR!

Releasing Ballpark Q5 2016!

* Processed by Digital River Ireland

Call now! Operators are standing by

1-800-VR-HOOK THING



Backpack PC의 등장

무게?

착용방법?

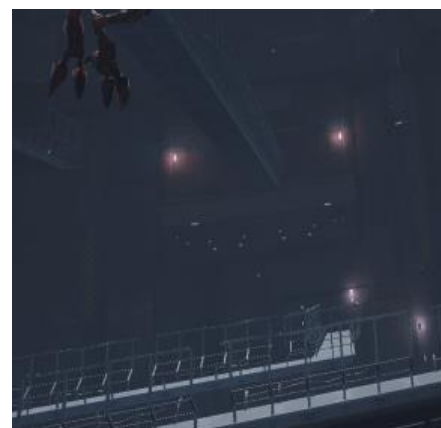
배터리?

성능?



환경오브젝트

촉감을 활용한 새로운 경험



Q. 콘텐츠 개발 사례 (Mortal Blitz for Walking Attraction)

Game Show & Trade, All Round
G-STAR 2016

17-20 November 2016 BEXCO, Busan



MORTAL BLITZ

FOR
WALKING ATTRACTION

Copyright (c) SKONEC Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.

<https://youtu.be/5GNTjVmxkr4>

VR환경에 대한 이해



VR기기



멀미



UX/UI



자유도

VR환경에 대한 이해

▪ VR기기 - VR기기들의 특성 “안전성”



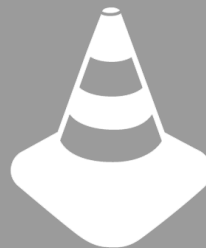
유선형태의 HMD VR기기



무선형태의 VR기기



외부환경과의
단절



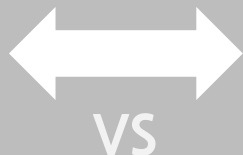
안전 문제?

VR환경에 대한 이해

- 멀미 - 인지 부조화로 인한 멀미의 예



나는 가만히 앉아있다
Top-down Process



어, 내가 움직이고 있는데?
Bottom-up Process



멀미

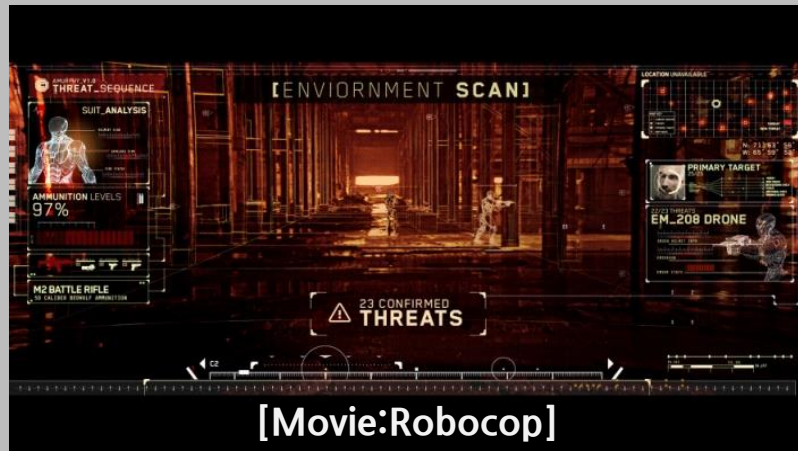
직접 걷고 이동하는 워크스루 형태의 VR콘텐츠도 멀미는 존재합니다.

VR환경에 대한 이해

- UX/UI - VR에서는 UX/UI가 방해요소가 될 수 있다.



[Movie:Ironman]



[Movie:Robocop]

UI는 VR환경에서의 시야를 방해하는 요소가 될 수도 있습니다.

VR환경에 대한 이해

▪ 자유도 - 개발자의 의도 전달



시선의 자유도로 인해 개발자의 의도가 전달되기 어려울 수 있다.

VR환경에 대한 이해

- 네비게이션 - 최대한 친절하게 구성하자.



Distance

Direction

Subjective

Etc

직관적인 네비게이션 구성으로 유저를 안내하자.

VR환경에 대한 이해

- UX/UI - 최대한 심플하게 구성하자.



아직까지는 VR을 체험 못해본 유저가 더 많다.

VR환경에 대한 이해

- 연출 - 다른 유도 장치들을 통해 시선을 유도



Sound



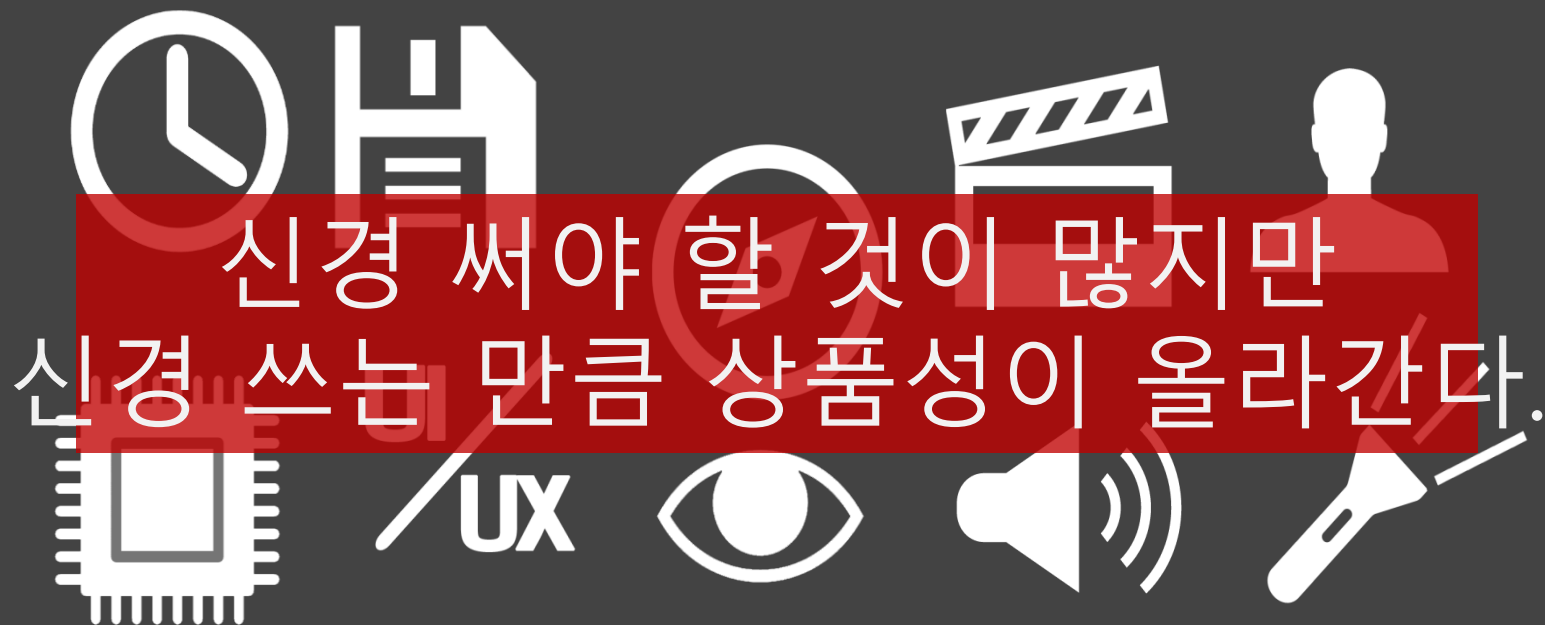
Lighting



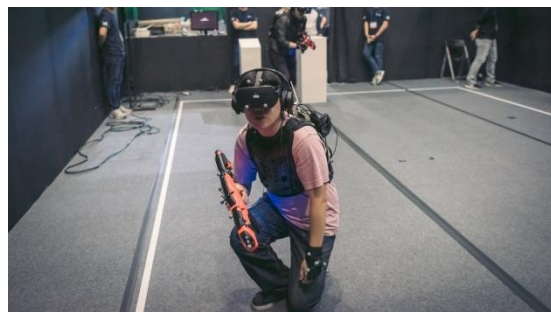
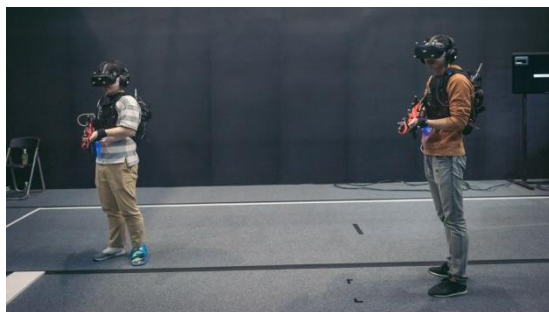
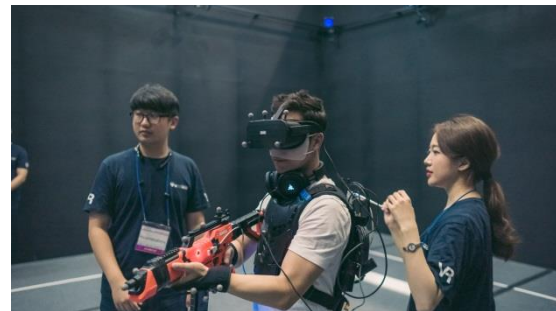
Guide Npc

VR의 최대강점은 몰입감

VR환경에 대한 이해



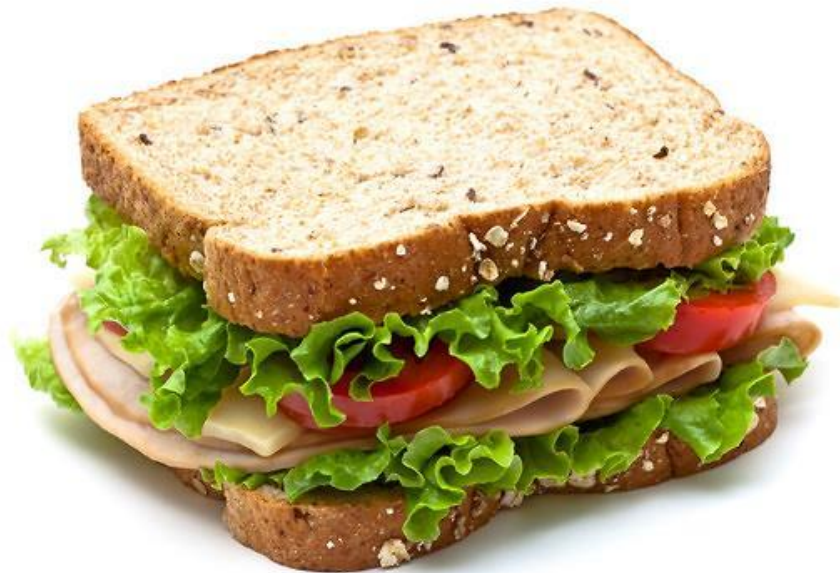
모탈블리츠 워킹어트랙션 플레이 사진



모탈블리츠 워킹어트랙션 체험 영상



맺음말



감사합니다.