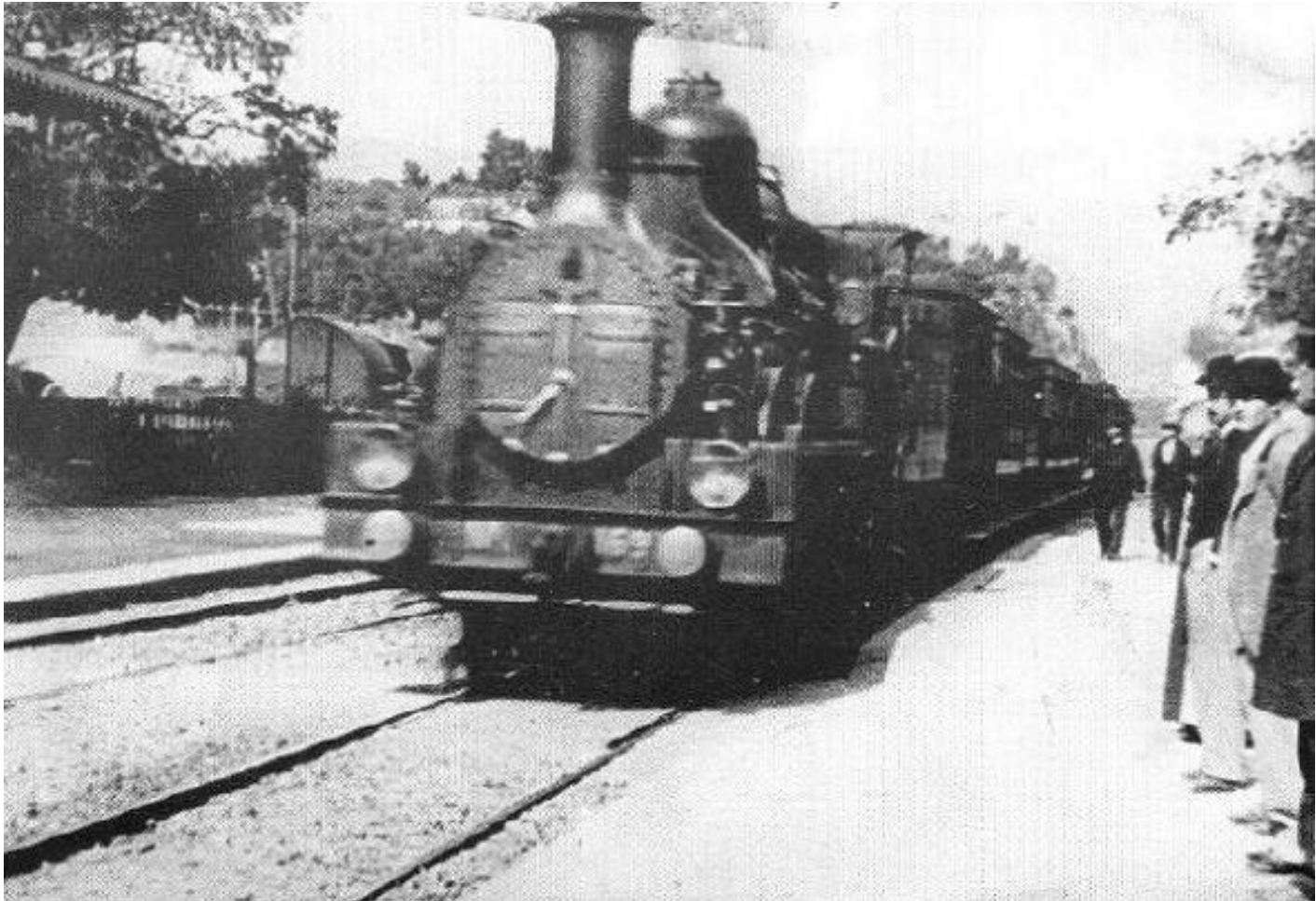


# A Study on Virtual Reality Movie

Mi You (Dankook University)

Misoo Kang (Dankook University)

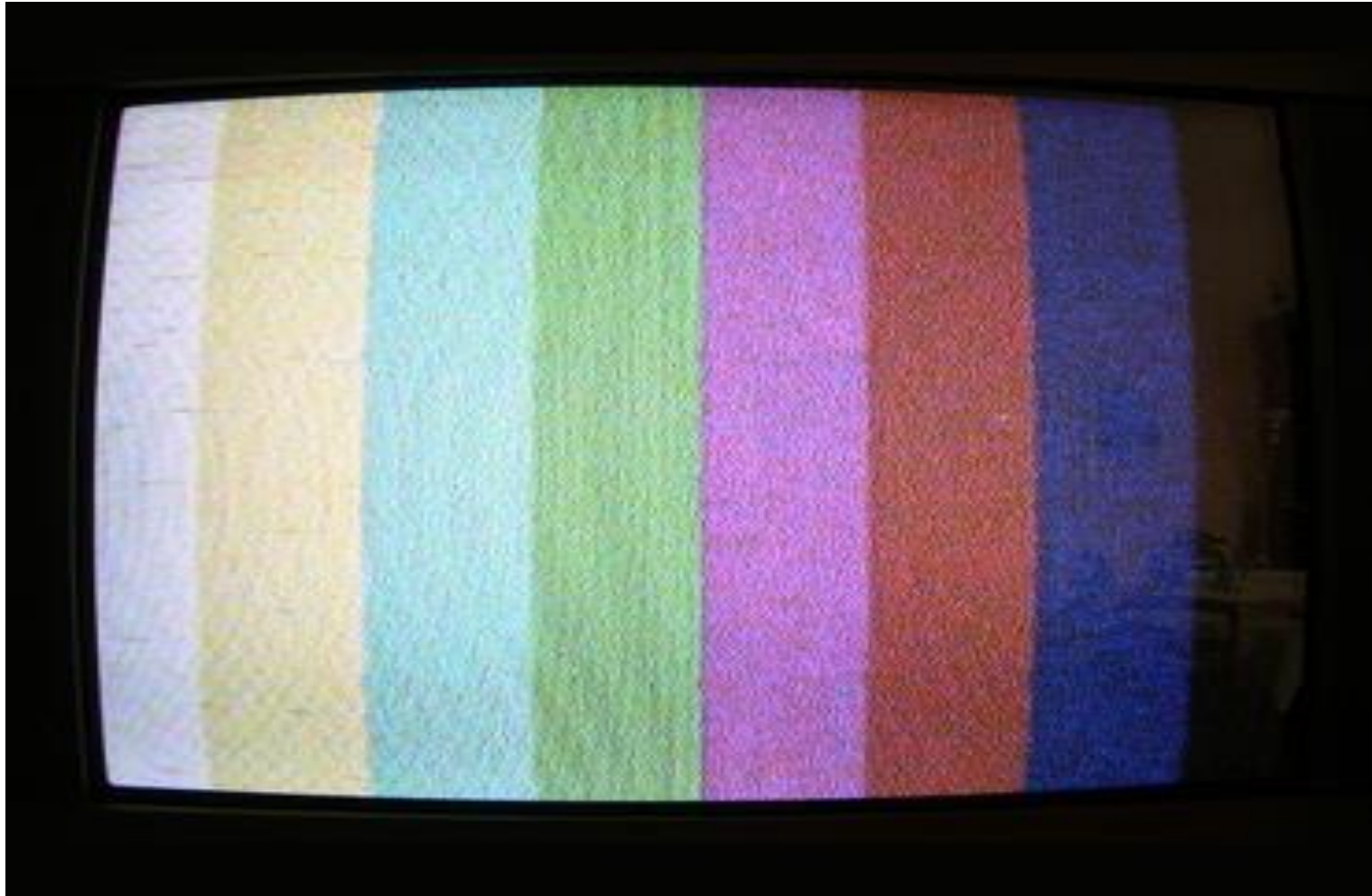
# The First Movie by Lumiere Brothers <L'Arrivee d'un train en gare de La Ciotat (1895)>



# The First Talking Film <The Jazz Singer (1927)>



# Color Television



# Avatar 3D (2009)



?

# Being it rather than Seeing it

# Virtual Reality Movie



# Virtual Reality Movie and Hollywood

Finding **Big Thing**  
Instead of 3D Stereoscopic Movie

**HOLLYWOOD**

# Facebook's Oculus Acquisition

- **“The potential for the Oculus platform as a mainstream computing device”** Mark Zuckerberg, Facebook CEO
- **‘Oculus Cinema’ app is added**
- **“Virtual reality company Oculus VR is investing in films”** Fortune



# Gear VR

INNOVATOR EDITION

An ultra-low latency, mobile VR development kit powered by Oculus.



# YouTube 360 Degree Video

- **"YouTube now supports 360-degree videos"** The Verge
- **YouTube app: Movement of picture using mobile sensors**
- **PC: Access by Chrome or Internet Explorer using mouse**
- **The following 360 cameras are compatible with YouTube and are available**
  - Ricoh Theta
  - Kodak SP360
  - Giroptic 360cam
  - IC Real Tech Allie

# Marvel and Samsung Mobile present 'Battle for the Avengers Tower' 360° experience



By The Verge on January 30, 2015

# THE BEST VIRTUAL REALITY FROM THE 2015 SUNDANCE FILM FESTIVAL



# Lost



# Birdly





# Perspective; Chapter 1: The Party



# Project Syria - Immersive journalism



# Age of VR Movie

Editor's pick

## 가상현실 기술, 이제 디바이스를 뛰어넘은 콘텐츠 전쟁이 열렸다

Posted July 8, 2014 By [beSUCCESS](#)

### 가상현실 기술을 위한 콘텐츠 시장이 열리다



가상현실 기술이 등장한 지도 어느새 15년. 그리고 SF 영화에 있는 것으로만 여겨졌던 가상현실이 드디어 길고 긴 동면을 마치고 우리 삶 속으로 성큼 걸어들어오기 시작했다. 최근 페이스북은 가상현실 헤드셋 기업인 오클러스 VR을 20억 달러(약 2조 1,500억 원)에 인수했고, 소니는 게임용 VR 헤드셋 '모피어스(Morpheus)'를 내놓으며 가상현실 경쟁의 신호탄을 쏘아 올렸다.

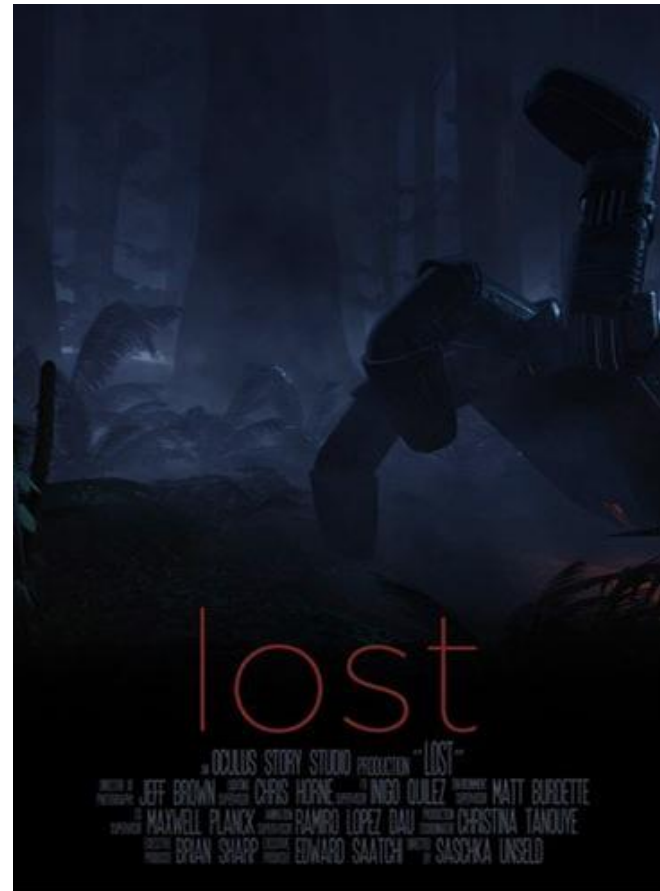
기술자가 새로운 가상현실 기술을 시장으로 가져오는 속도는 매우 빠르지만, 좋은 콘텐츠 없이는 무용지물이다. 가상 매체는 스토리텔링을 효과적으로 할 수 있는 매개체이며, 가상 현실을 도입하기 위해서는 콘텐츠가 필수적이다. 런던의 '엘커미 VR(Alchemy VR)'은 오클러스리프트와 모피어스의 가상현실 기술을 적용할 수 있는 콘텐츠를 만드는 스튜디오다. 이 스튜디오는 수많은 다큐멘터리와 교육적인 프로그램을 제작하는 [애틀란틱 프로덕션\(Atlantic Productions\)](#)에 의해 설립됐다.

# Comparison with Other Content Type

## Virtual Reality



## Virtual Reality Movie

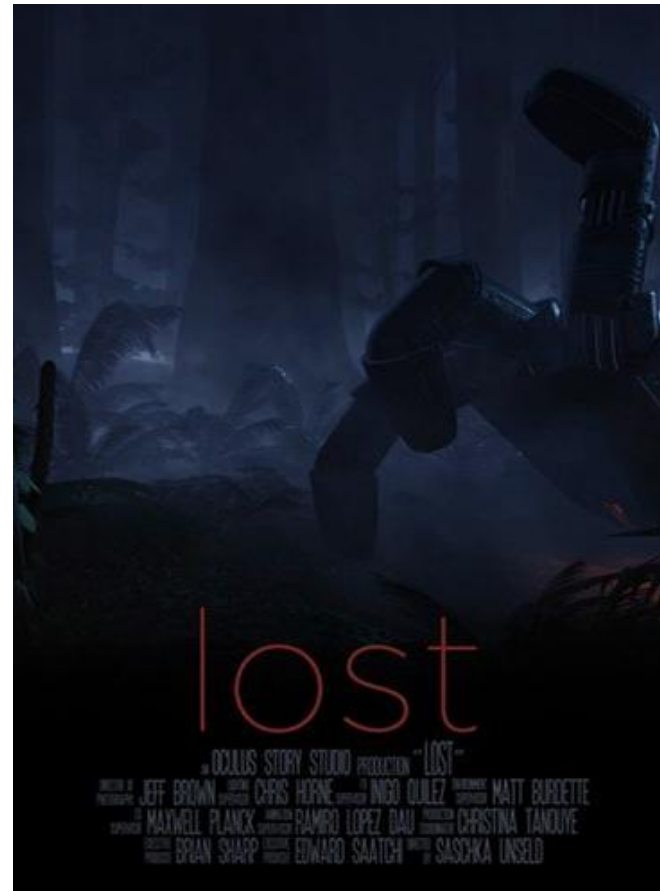


# Comparison with Other Content Type

## Game



## Virtual Reality Movie

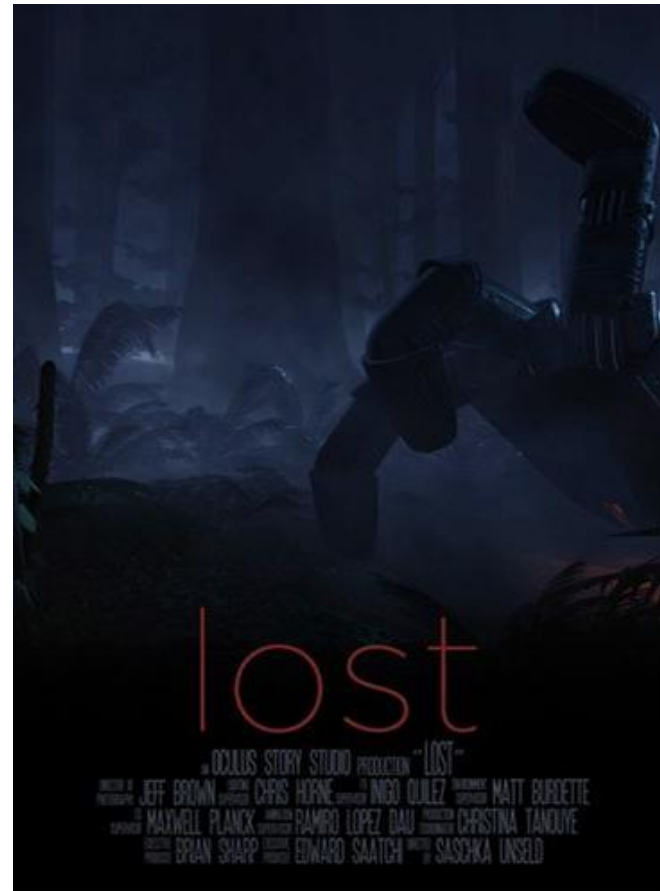


# Comparison with Other Content Type

## Interactive Cinema



## Virtual Reality Movie

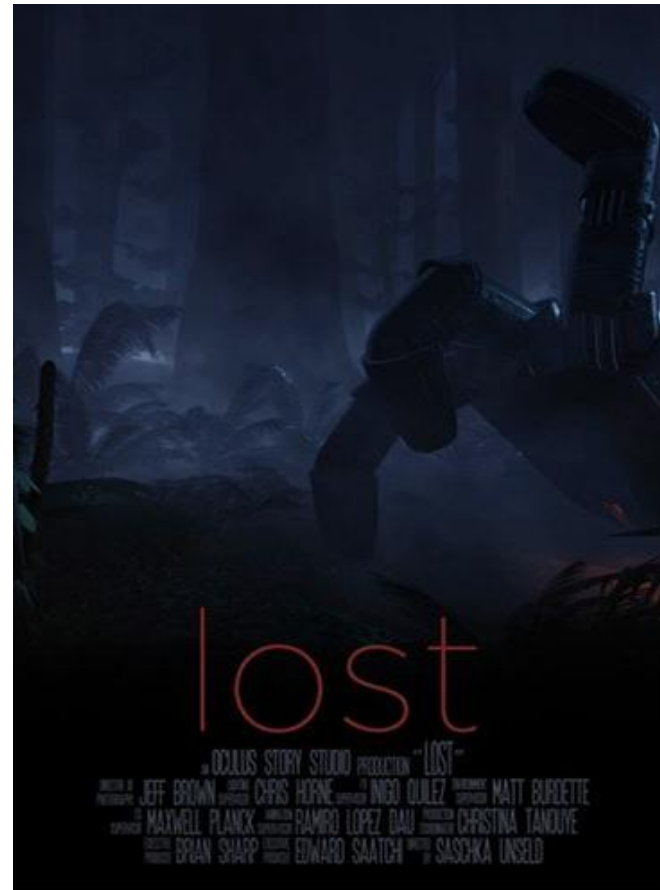


# Comparison with Other Content Type

## Movie



## Virtual Reality Movie



# Production of VR Movie

**Shooting using  
360 Degree Camera**

**Computer  
Graphic Scene**



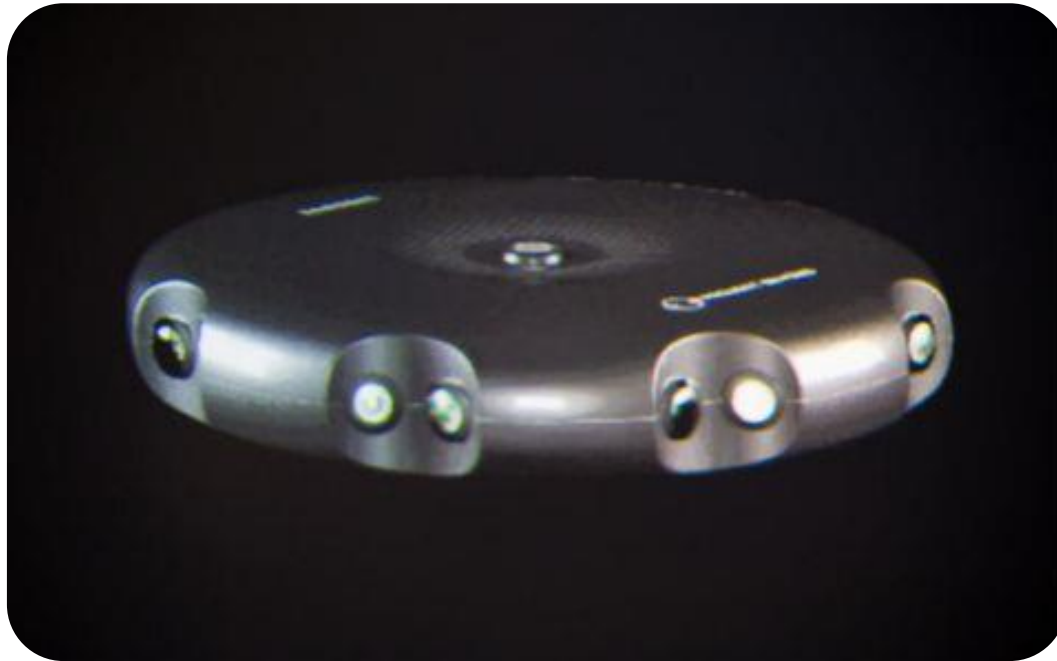
# Shooting using 360 Degree Camera

- 360 degree camera



# Shooting using 360 Degree Camera

- Samsung, Development of 360 degree **3D** camera
- Streaming the captured footage to Gear VR
- 'Project Beyond'



# Problems

## Change of Filming Stage



## New Filming Equipment



# Computer Graphic Scene

- **Converting 3D computer graphic scene to VR space**
- **The easiest way for making VR filming and for VR interaction**
- **The production method of recent VR movie**



# Problems

## Cost



마지막으로 그는 "'트랜스포머' 제작비만 3천 억원에서 4천 억원의 비용이 든다. 우리나라 모든 국민이 영화를 봐야 매출이 발생할 규모이기 때문에 아직 한국에서 이런 크리처를 내세운 영화를 국내 시장이 이를 감당하긴 아직 어려운 상황"이라고 설명했다.

# Storytelling of VR Movie

- A Story that maximize the immersion of VR movie
- The composition of a picture for the immersion



# Q & A