* 주제 및 기획

1. 마법학교

* 현실에서 경험할 수 없는 것들을 현실인 것처럼 체험할 수 있는 VR의 장점을 활용하여, 마법 기술을 배울 수 있는 마법학교를 VR로 구현
* 방 여러 개에 각각 다른 아이템을 배치하여 다양한 체험
* 빗자루 : 비행 체험
* 상상 속 동물들 : 현실에 없는 상상 속 동물들과 교감
* 도서관 : 책 선택 시 게임 룰 열람
* 스포츠 : <해리포터>의 퀴디치 경기 참고
* 마법 대결 : 손동작 인식 -> 각각 다른 마법 기술
* 필요한 Assets
* 학교 건물, 도서관, 책, 빗자루, 풍경, 상상 속 동물들, 사람 캐릭터 (마법사 선생님), 텍스트 UI 등등

1. VR 웹툰 (드라마/영화 홍보용 컨텐츠)

* 영화 예고편을 VR화

Ex) 개봉 예정인 영화 속 미스터리한 살인현장을 VR로 구현해 미리 체험해볼 수 있도록 하여 관객들로 하여금 호기심과 영화의 흥미를 높임

* 교육용 컨텐츠

Ex) 마법 천자문

* 신제품 팝업스토어 형태
* 필요한 기술

1. 오큘러스 활용 예정
2. 1인칭 시점
3. 방과 방 사이의 이동 -> Scene 전환
4. 상호 작용
5. 사용자의 이름 데이터 베이스에 저장하고 출력
6. 손동작 인식

* 상상 속 동물과 교감 (앉아/일어나 같은 훈련, 원반던지기 등등)
* 각 손동작마다 다른 마법기술을 적용해 마법 대결

1. 비행 시 정해진 경로를 따라 사용자 Camera 이동