**가상현실프로그래밍 : 2주차 과제**

1. **국내 VR산업 전망을 서술하세요.**

현재 전반적인 VR산업은, 뛰어난 하드웨어 성능에 비해 비교적 부족한 소프트웨어 성능과, 인지부조화 및 멀미 등의 문제로 대중화되지 못하고 있다.  
하지만 만약 이 문제를 해결한다면, 국내외에서 VR산업이 보다 대중적으로 퍼져나가고, 시장이 확장될 것이다.  
국내의 VR산업은, 아직까지는 여러 시도를 하며 도전해가는 추세이지만, 점차 VR이 발전함에 따라 국내 VR산업도 확장되어져 갈 것이다.

1. **VR산업의 하드웨어 측면, 소프트웨어 측면의 발전 상황을 서술하세요.**앞서 설명했듯이, VR산업은 오큘러스 퀘스트, 비전프로 등의 발전된 하드웨어를 보유하고 있다. 하지만, 아직 이러한 하드웨어를 효과적으로 개발할 소프트웨어나, 그로 인해 개발되어진 이용 가능한 소프트웨어의 가짓수가 매우 적은 것이 실상이다.  
   요즈음 유니티, 언리얼과 같은 대중적인 게임 엔진부터 다양한 개발사에서 VR 기기를 통한 개발의 진입 난이도를 보다 낮추기 위한 노력을 해오고 있고, 시간이 지난다면 소프트웨어도 하드웨어 못지 않게 발전할 것으로 예상한다.  
   특히, VR의 고질병인 멀미와 인지부조화를 Kat Walk와 같은 VR 트레드밀 시스템과 함께 사용하여 최소화한다면, 기능적으로나 사용환경 개선적으로나 보다 발전할 수 있을 것으로 예상한다. 현재 이러한 트레드밀 기술은 Kat Walk, 디즈니의 holotile 등의 제품으로 개발되어지고 있다.