

VR 운전

이펙트, 운전구현, 인칭변경

Mzeta

Daeun Sur
2023.07.28

VR 운전 구현

개발 기능 명세

- 우주선 운전 조작 * 금주 구현 내용
 - 버튼 누르면 우주선 출발
 - 출발 - 이펙트 활성화, 멈춤 - 이펙트 비활성화
 - 1인칭, 3인칭 시점 변경

VR 운전 구현

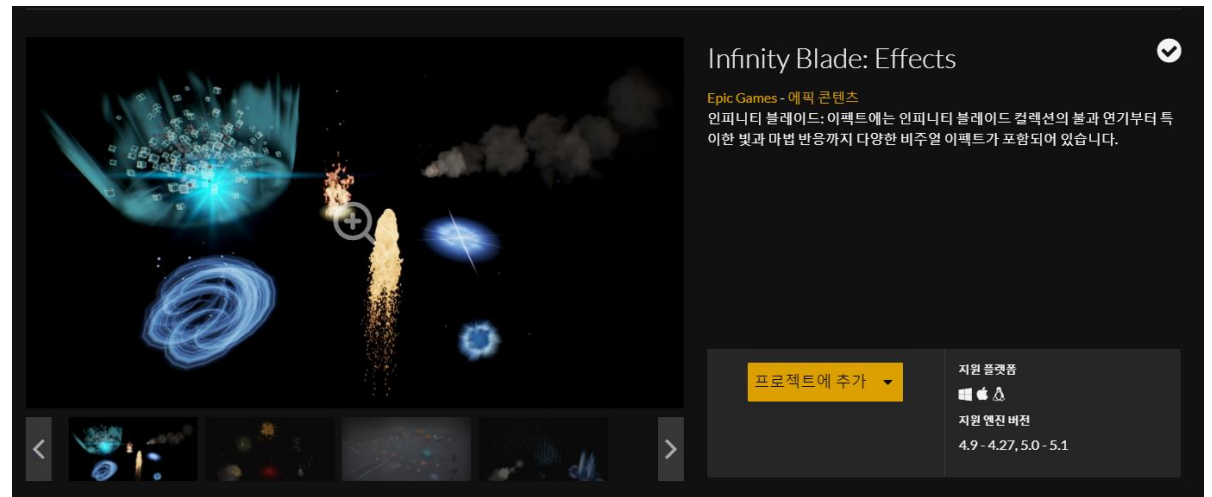
우주선 버튼 클릭 시 출발

- 입력 액션 사용하여 구현
 - Bool 변수 생성 후 값에 따라서 출발 멈춤 구현
 - 출발 및 멈춤 시 서서히 멈추기 – Timeline 사용하여 구현
 - 현재 오쿨러스 B : 출발 A: 멈춤
 - Thrust 추가 – 오른쪽 트리거 : 감속, 왼쪽 트리거 : 가속

VR 운전 구현

이펙트

- 언리얼 이펙트 팩 사용
 - 무료 이펙트 패키지
 - 우주선에 어울리는 이펙트는 아님 - 이후에 다시 적용 여부 확인
 - 우주선 출발 시 이펙트 활성화, 멈추면 비활성화



VR 운전 구현

인칭 변경

- 1인칭, 3인칭 변경
 - 입력 액션 사용
 - 1인칭 카메라 생성 및 배치
 - set Active 사용, 타깃 변경으로 구현

VR 운전 구현

개선 사항 우선 순위

1. 컨트롤러 버튼 매핑

-> 현재는 임의로 매핑, 프로젝트에 맞게 변경

2. 화면 UI

-> 1인칭, 3인칭, 출발, 멈춤 UI 설명 등

3. 출발 속도, 가속 속도, 최대 및 최소 속도 등 변수 값 프로젝트 최종에 맞게 변경

4. 파티클 종류 다시 찾기 및 파티클 시작 시 천천히 시작

VR 운전 구현

추가 고려 사항

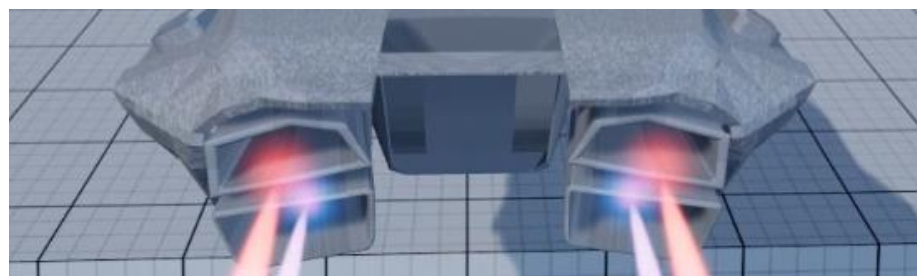
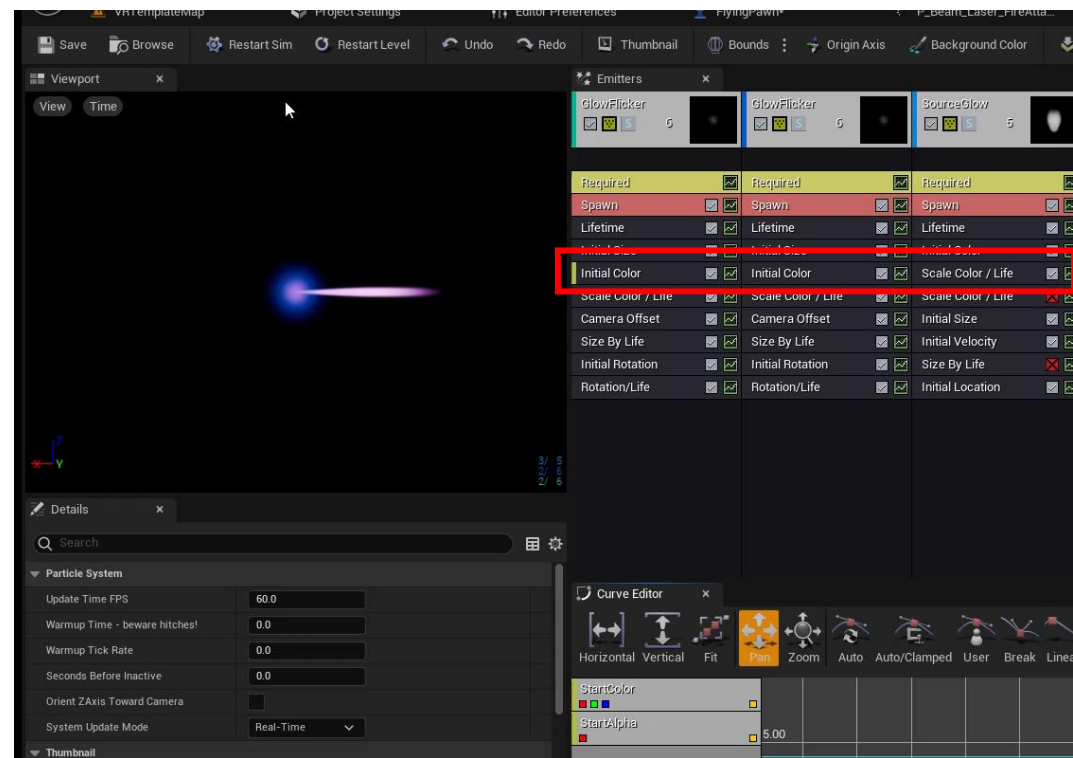
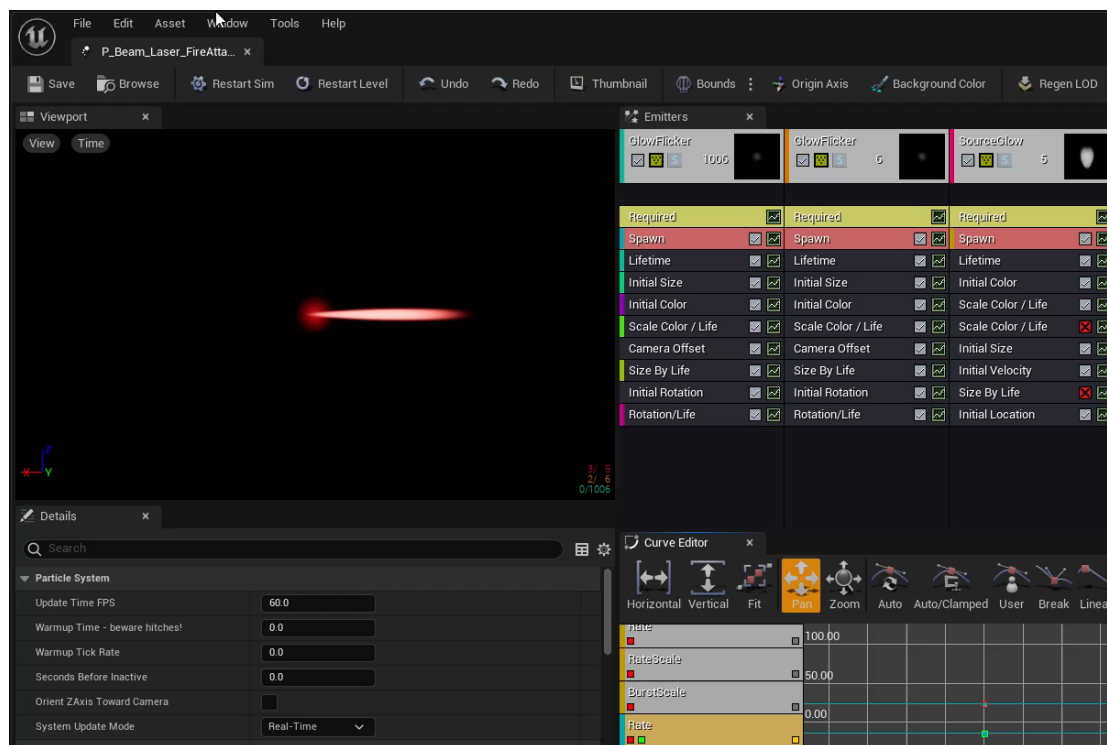
- **Oculus의 Controller 상태를 보여주는 방식 (1인칭)** * 지난주 동일
 - 우주선의 핸들이 Oculus Controller 입력 값에 따라서 동기화 되는 방식
 - VR 핸드를 연결하면 직접 운전하는 것 처럼 보임
 - 하지만 현재 개발 진행상황에서는 어려움이 있음

구현 방법

Effect, 운전, 인칭 변경

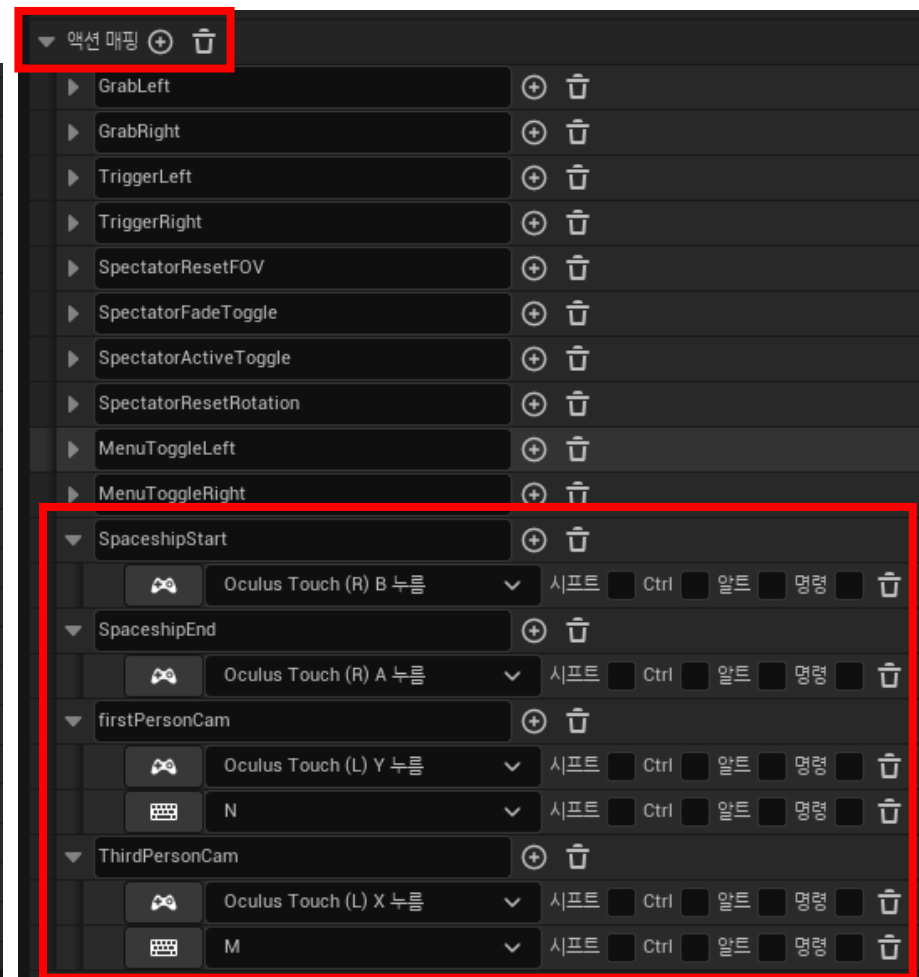
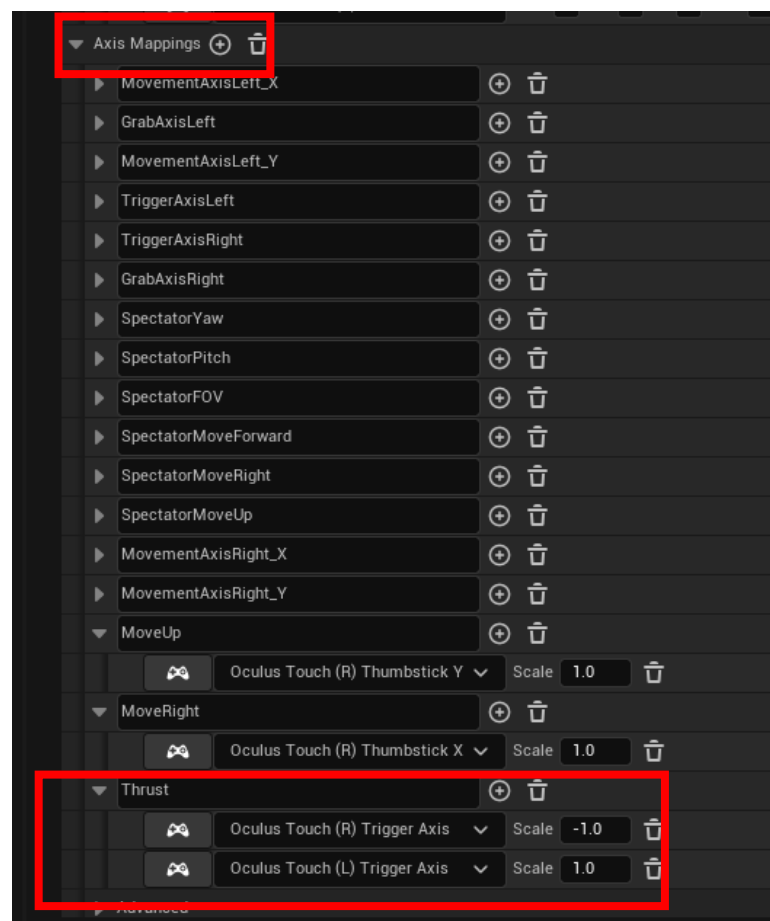
Effect 적용 및 변경

- 적절한 효과 선택 후 FlyingPawn BP에 배치, effect 색 변경



Action Mappings 및 Axis Mappings 변경

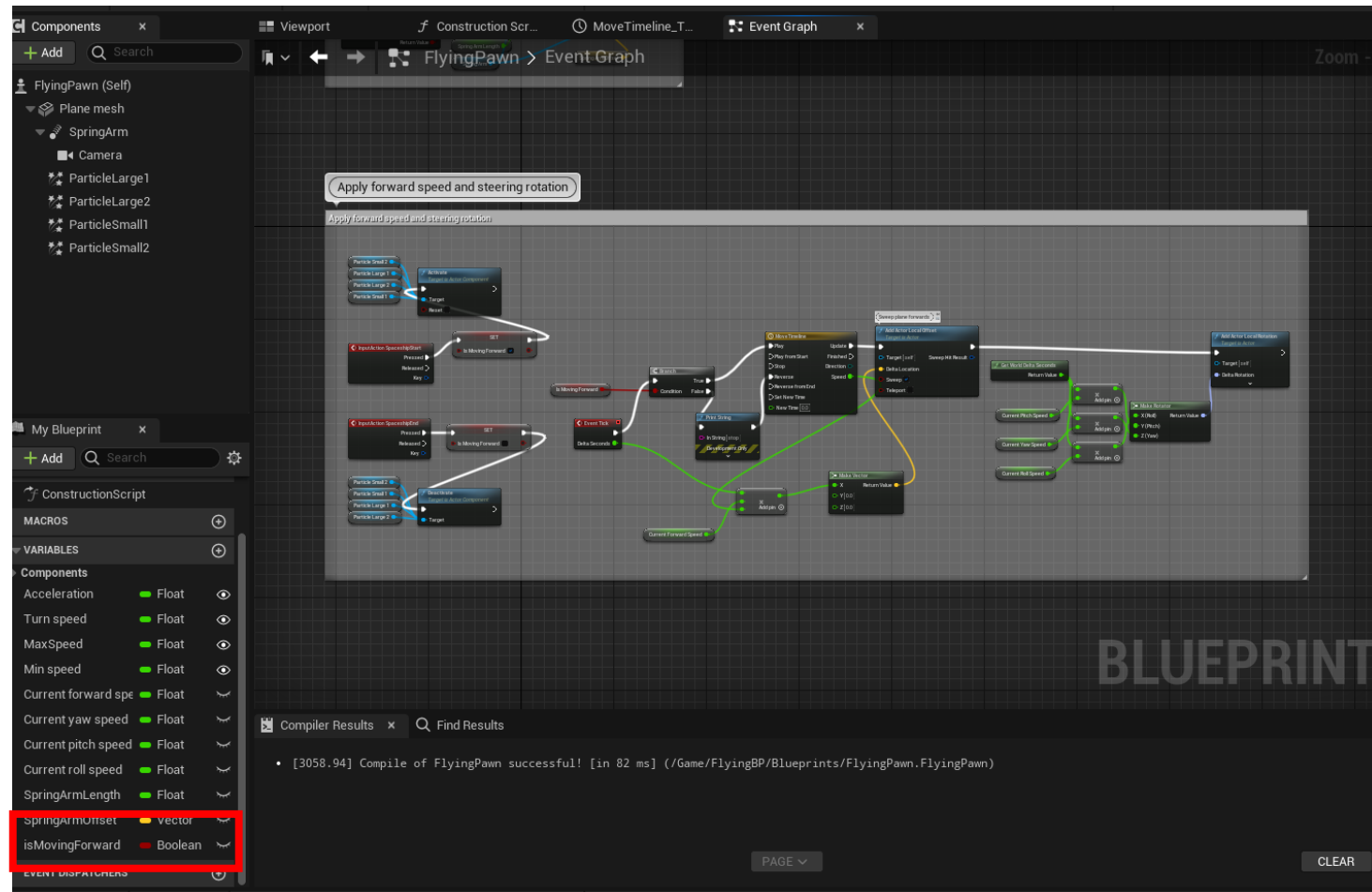
- MoveUp과 MoveRight는 기존과 동일, Thrust 값 추가
- 우주선 시작 : SpaceshipStart
- 우주선 종료 : SpaceshipEnd
- 1인칭 시점 변경 : firstPersonCam
- 3인칭 시점 변경:ThirdPersonCam



Effect 활성화 비활성화 및 출발 멈춤

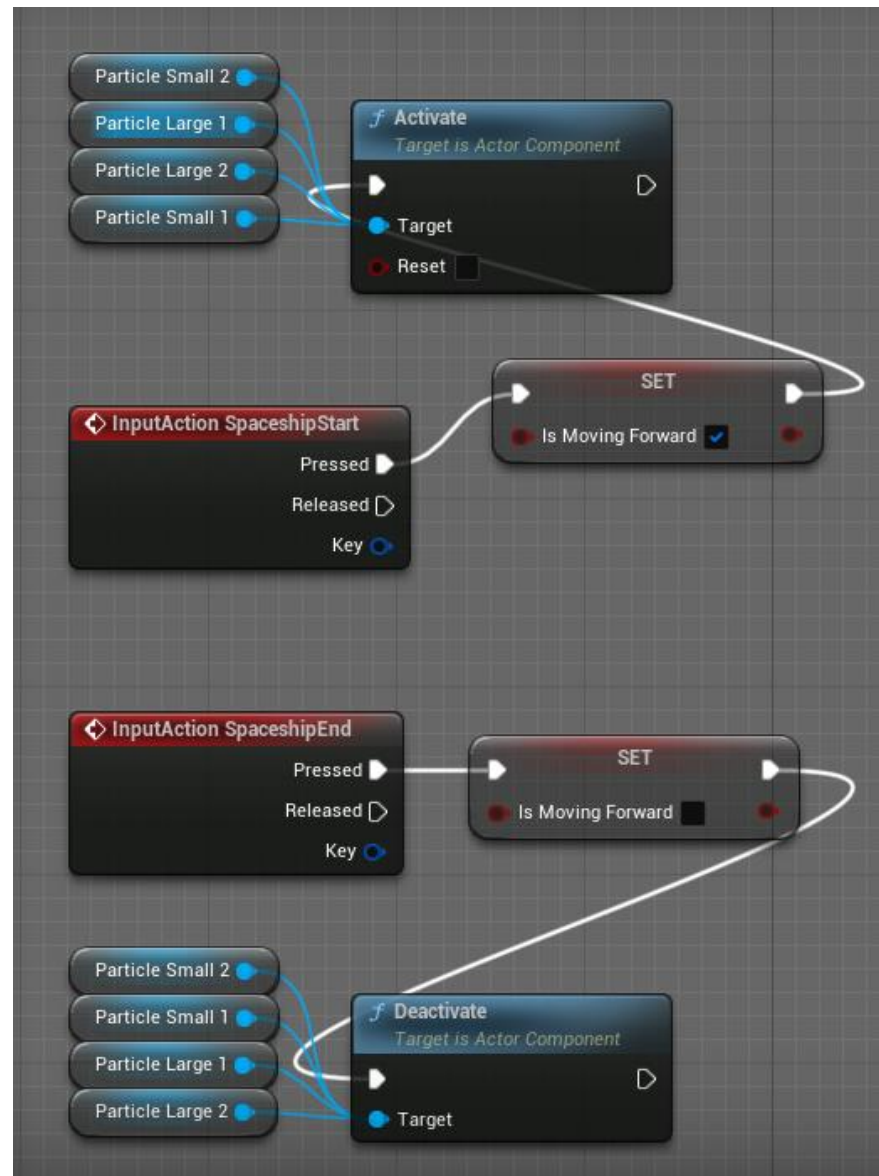
- 출발시 Effect 활성화, 멈춤시 비활성화
- Timeline 사용하여 출발 멈춤 시 천천히 실행
- Bool값 생성

* 자세한 이미지 뒷페이지 참조



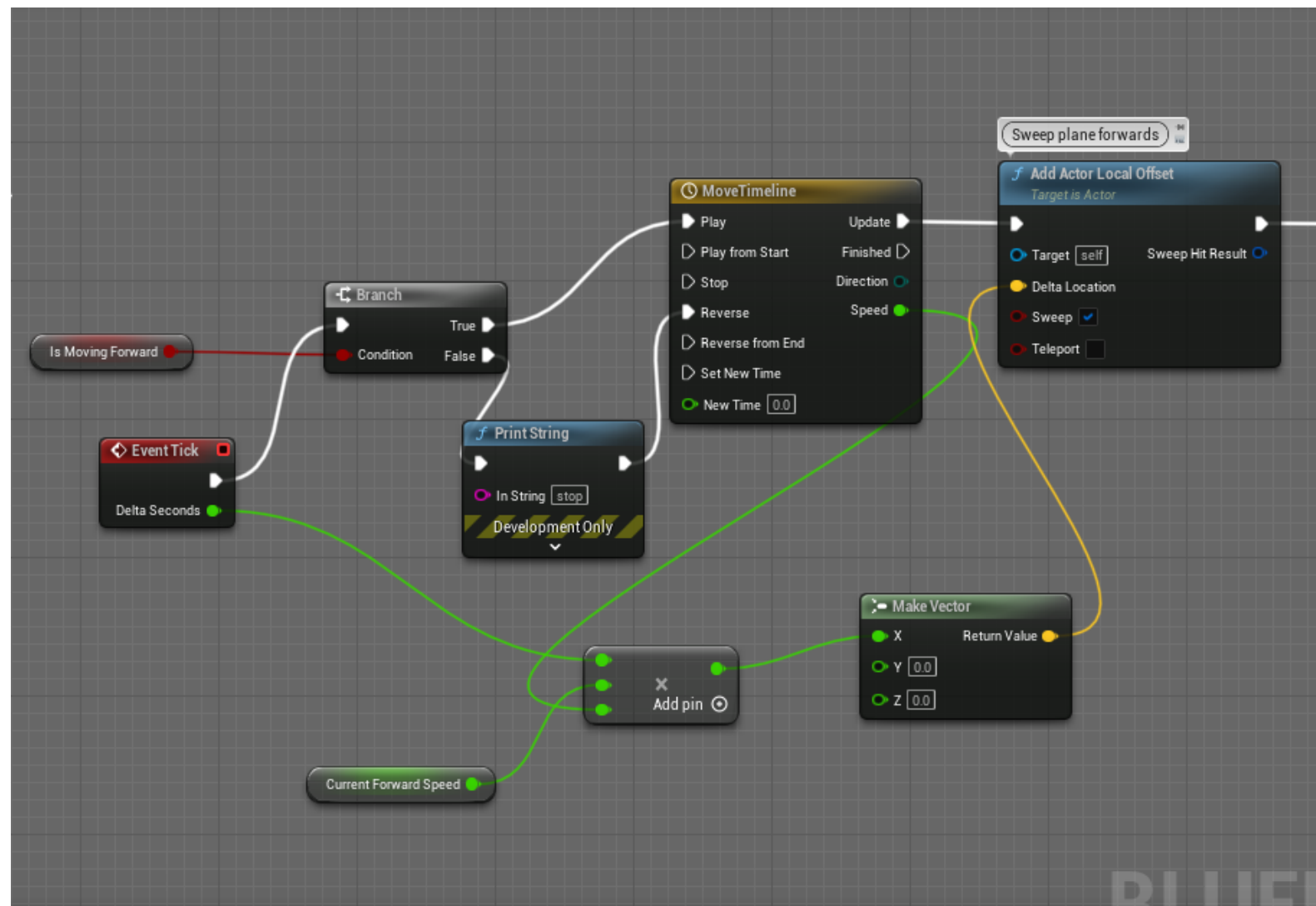
Effect 활성화 비활성화 및 출발 멈춤

- Bool값 생성 후 효과 출력, bool값 설정
- inputAction Start 및 End 연결



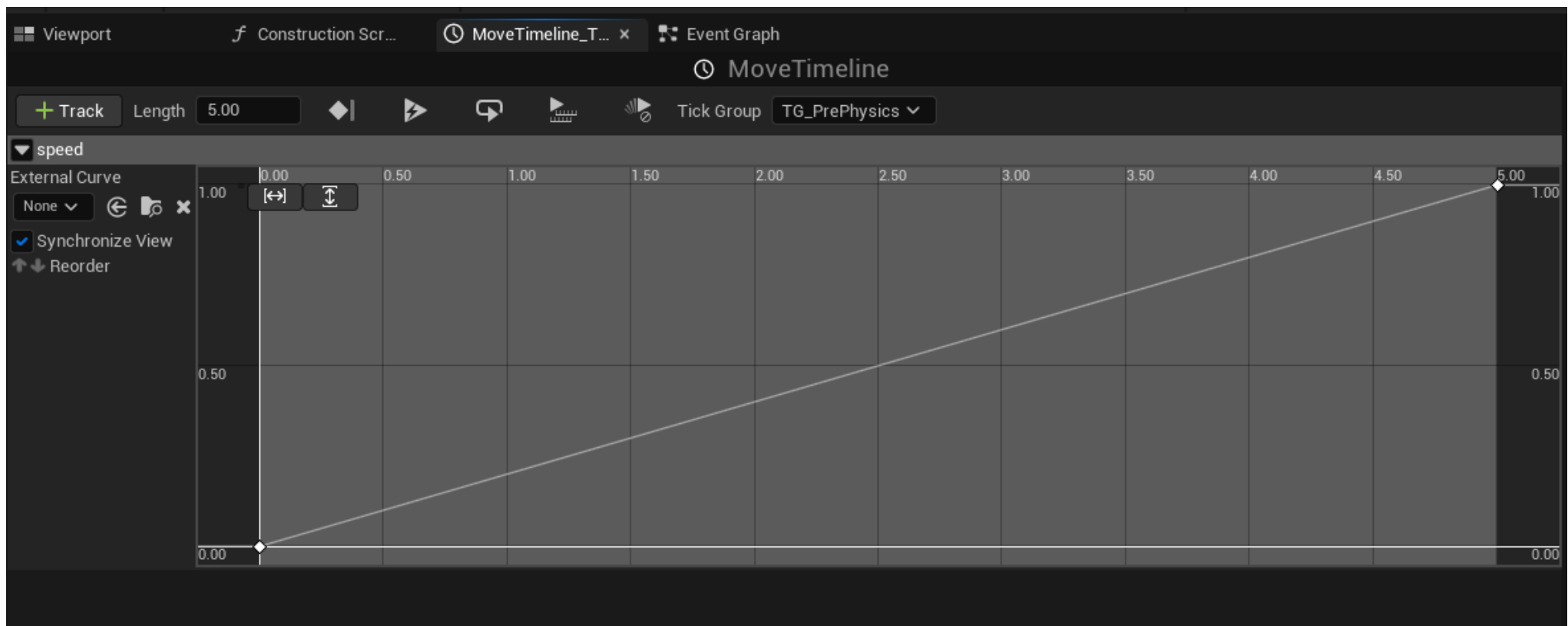
Effect 활성화 비활성화 및 출발 멈춤

- Timeline으로 시작 종료 속도 조절



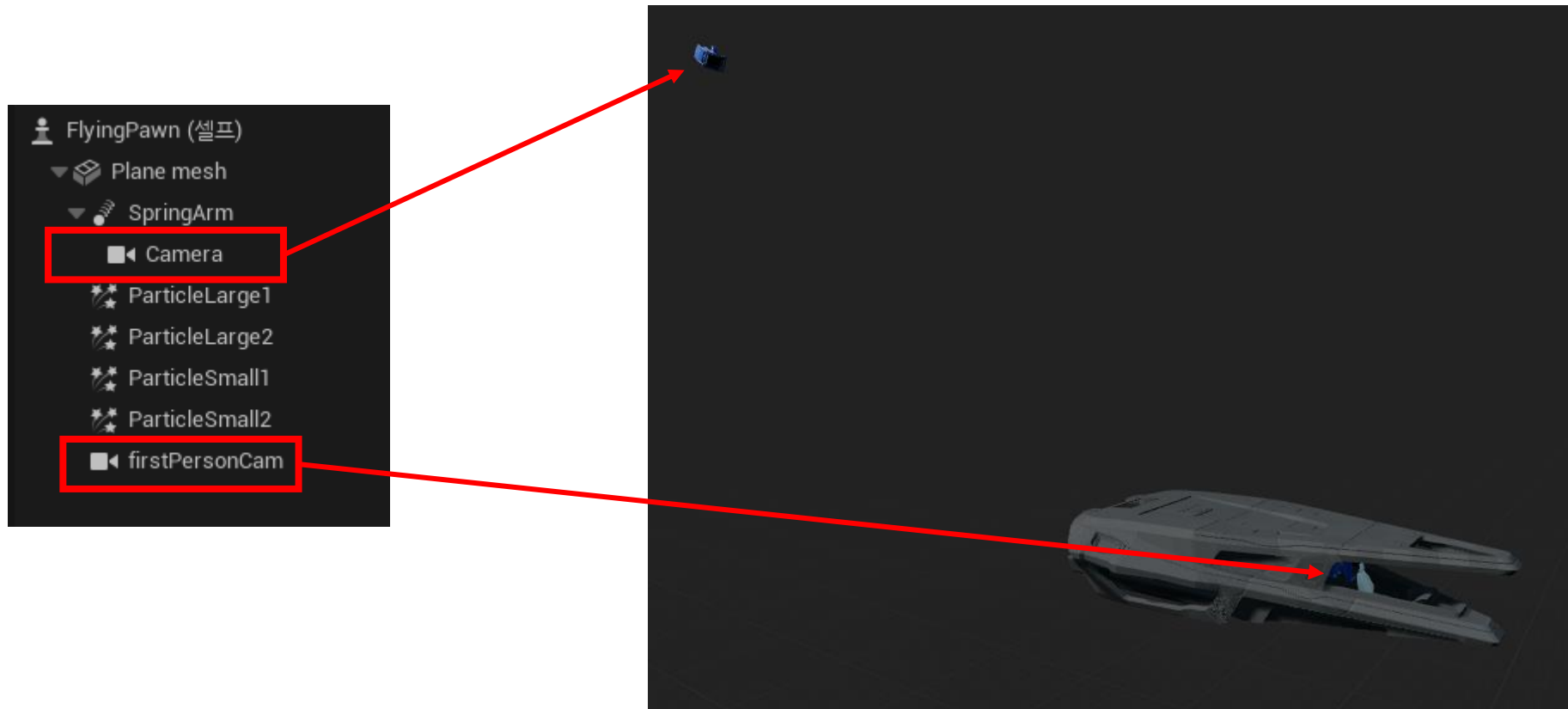
Effect 활성화 비활성화 및 출발 멈춤

- 현재 Timeline 설정
- 이후에 적절한 설정으로 변경 가능 (현재는 5초, 직선)



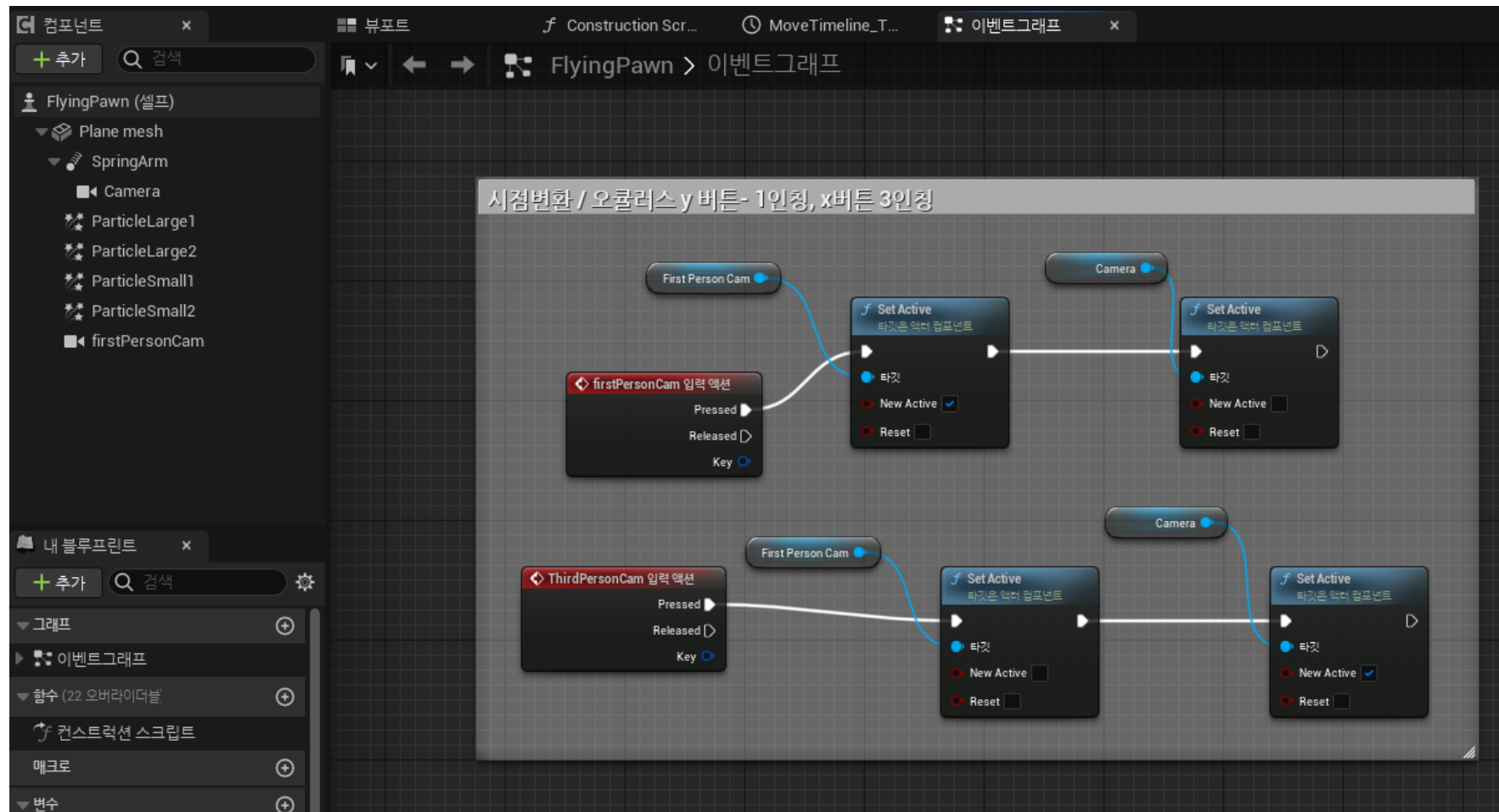
1인칭, 3인칭 시점 변환

。 카메라 추가 및 설정



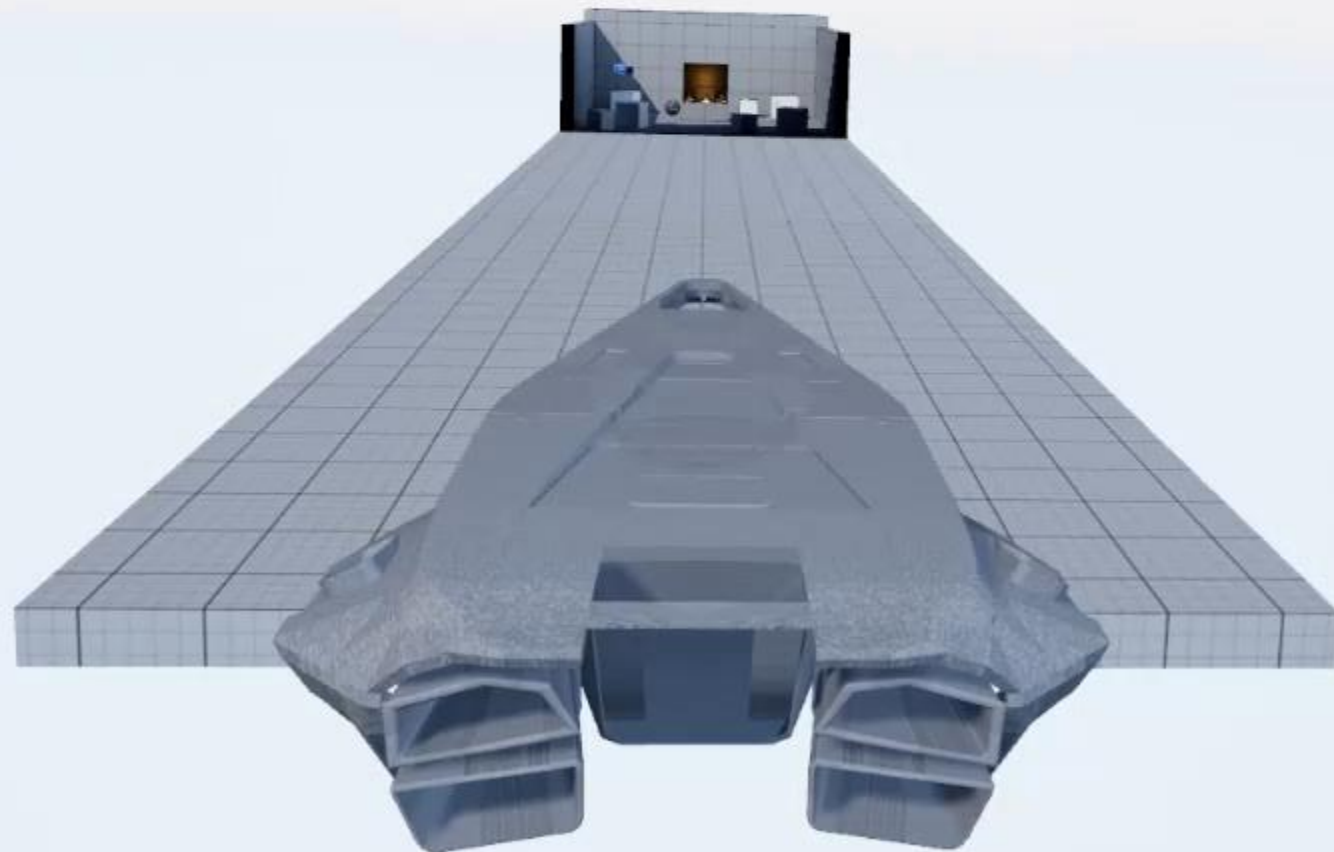
1인칭, 3인칭 시점 변환

- SetActive 활용, 아래 화면과 같이 연결



LIGHTING NEEDS TO BE REBUILT (2 unbuilt objects)

stop 'DisableAltScreenMessages' to suppress

[illegible]

라이팅을 다시 켜주어야 합니다 (필드 필요: 2개)

stop 메시지를 줄이는 명령은 DisableAllScreenMessages 입니다.

stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop
stop

