

VR 콘텐츠 구현

중력장갑

- 알릭스의 중력 장갑의 상호작용을 구현
- 물체를 원거리에서 선택
 - 물체는 XR Grab Interactable, Rigidbody 컴포넌트를 가짐
 - XR Ray Interactor를 사용해 Raycast로 물체를 선택
 - 당길 수 있는 물체가 Raycast로 선택되면 짧은 오디오를 재생 (or 물체를 강조표시)
- 물체를 당겨옴
 - 물체를 원거리에서 선택해서 당겨옴
 - 유저의 현재 위치와 물건의 위치를 비교해서 정규화된 방향 도출
 - 일정 힘 이상으로 당기면 물체가 플레이어 쪽으로 당겨져 눈앞까지 옴
 - 우선 그랩으로 잡고 트리거를 했을 때 날아오게 적용
 - 포물선으로 날아오게 함
 - 날아오는 도중 충돌체(trigger화?) 의 크기를 늘려 좀 더 쉽게 잡을 수 있게 함
- 인벤토리
 - 손목 부분에 공간을 두어 인벤토리를 구현
 -
- 피칭 콘텐츠
- 정확히 던지면 점수?
- 특정 손가락으로 잡으면 커브, 슬라이더 등이 나가게? // 제외

Asset

-
- VR 손 모델 에셋 : [VR Hand Models Mega Pack](#)
- 공 모델 에셋 : [Free Sport Balls](#)

memo

애니메이트 모델로 넣어줌