0830미팅

1. VR과 PC는 다르게 생각해야 한다.  
   설계자가 생각한 화면이 VR에서 그대로 구현이 안되는 경우가 있다.  
   특히 UI. Prpgress bar보다는 환경 UI같은 방식 권장.
2. Spectator View(관전자 뷰)를 이용하는 것 좋다. 여기에는 progress bar 사용 권장.
3. 게임방법 설명  
   판매 타깃 따라 달라짐. 이것은 관광지나 오락실에 들어갈 어트랙션.  
   한 사람이 오래하는 것이 아님. 모든 사람을 신규유저로 보고 듀토리얼 넣자.
4. 아무도 게임을 이용하지 않을 때에는 어떤 화면을 보여줄 것인가?
5. 개발자들이 많을 때에는 이쁜 결과물이 나오도록 신경 써야 함  
   ex) 애니메이션, 속도 등의 세세한 보간
6. 구현 중 기획을 바꾸는 것은 쉽게 생각할 일이 아니다.
7. 미팅은 목요일에
8. 기획변경, 프로토타입 완성, 심각하게 막히는 경우에는 추가 미팅
9. 일의 분배  
   메인 프레임 없으면 기능별로, 있으면 시나리오별로
10. 랭킹  
    player preference의 레지스트리에 저장하는 등의 방법
11. 물은 따로 에셋스토어에서 다운받자.

0909  
1. 스팀VR에서 자동으로 앞을 설정해주는 기능이 있다.

2. 물 materal을 구매할 떄 HDRP가 있는 걸로 구매하면 안된다.

3. 베이스 스테이션은 앞부분에 두도록

4. 트래커가 많이 튀는 이유는 베이스 스테이션에서 추적이 안되기 때문.

5. 모델을 구매할 때 animated된 것을 사자. 차선으로는 rigid가 있는 것. rigid없는 걸 사서 rigid박아 사용하기란 굉장히 힘들다.