0830미팅

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

0909  
1. 스팀VR에서 자동으로 앞을 설정해주는 기능이 있다.

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

0916

1. 물을 리얼하게 표현하려면 굴절이 핵심이다. 하지만 VR에서는 이상하게 나올 수 있다. 바다속을 표현할 이유가 없다면 불투명한 바다를 사용하는 게 좋다. 간혹 체험해보라고 Git에 맛보기로 올려두는 asset이 있으니 참고하자.

2. 카메라가 플레이어에게 먹힐 경우 머리에 clear mat을 적용하는게 가장 간단하다. 고차원적으로 하려면 카메라가 플레이어의 안에 있을 때와 밖에 있을 떄를 나눠 렌더링하면 된다. 카메라 렌더링 거리를 조절하는 방법도 있다. 하지만 카메라의 법선이 기준으로 작용하기 때문에 시야각에 따라 안보이던 것이 보일 수 있다.

원래 1인칭게임에서 몸 렌더링은 큰 이슈이다. 아웃라스트는 플레이어의 목 위가 없고 시야각을 제한한다(VR에선 불가능.). 미러스엣지란 게임에선 1인칭에서 자연스럽게 보이는 mesh를 제작함. 투명 mat를 넣는게 가장 좋다.

3. 트리거 인덱스 가져오기.

바인딩 순서대로 붙이는 방식이 아닌 다른 방식을 사용하려면 동적으로 인덱스를 할당해야 함. Base station의 위치를 받아오는 것이 가능함. 이것과 상대적 거리를 파악해서 동적으로 할당하면 될 듯.

4. 바다에셋.

wake trail이라고 검색하면 제작하는 방법들 나오긴 한다. 빌보드가 아닌 월드 y축으로 생성해서 스케일을 늘리면 제작가능. 노가 물에 들어가는 순간과 나오는 순간 만들 이펙트도 고려할 것. 노에다가 큐브를 하나 만들어서 이게 y축기준 내려가면 노가 들어가는, 올라오면 노가 나오는 것으로 만들면 된다. 노에도 wake trail만드는 것 잊지말자. 애니메이션 이벤트로 만들던지.

5. 상어 추격

상어가 배회하고 있다가 추격하는 건 어떤가. translate에다가 sin을 곱하면 s자로 움직이게 할 수도 있다. s자로 움직이다가 플레이어가 일정 속도에 달하면 s자로 움직이는 것을 선형보간으로 없애자.