

# Day 28. 돔 매테리얼/코드

## 28-1. 라이플 R스킬 돔 매테리얼

원의 매테리얼에 대한 구현을 마친 후 돔에 대한 제작에 들어갔습니다. 돔의 경우는 구현하는데 상당히 애를 먹었습니다. 구현 기법에 관해서는 참조한 강의의 내용을 따라했지만 노드들의 기능을 하나하나 이해하고 매커니즘을 이해하는데 시간이 오래걸렸습니다. 전체적인 흐름을 간략하게 설명하면 1. 돔에 무늬로 사용할 Texture를 2개를 만들어 더 한뒤 Rotator값을 주워 회전하게 하고 2. 플레이어의 카메라에서 돔을 정면으로 볼 경우 지정할 원 안의 타겟을 볼 수 있어야하니 TwoSidesign값을 1-x로 줘서 값을 반대로 한 것을 곱해주고 3. CustomDepth값을 가져와서 여기에 카메라로 부터의 거리인 SceneDepth 값을 빼주고 Depth Fade로 매테리얼이 다른 표면과 만날 때 처리되는 값을 상호작용 해주며 가시적인 값을 처리했습니다. 4. 중간 중간 Lerp로 과정을 보간해주고, Saturate로 0과 1로 사이로 묶어주고 Fresnel로 각도에 따른 매테리얼의 반사값 같은 것들을 이용했는데 여기에 사용되는 기법과 노드의 전체적인 흐름에 관해서는 강의의 내용에 전적으로 의존했습니다.

Missile Trajectory - Unreal Engine 4 Tutorial  
: <https://www.youtube.com/watch?v=ok4MIUbXc3I>

## 28-2. 매테리얼 완성 후 코드 설계

매테리얼을 다 만들고나서 돔은 StaticMesh Component로 만들어 Capsule component밑에 넣고 원은 Decal Component로 만들어 돔의 밑으로 넣었습니다. 그리고 이것에 알맞는 크기와 TransForm 값을 여러 가지 넣어가며 찾아두었고 Tick으로 Visibility 값을 활성화 시키고 끄는 방식으로 라이플의 R스킬을 구현할 설계를 해두었습니다.