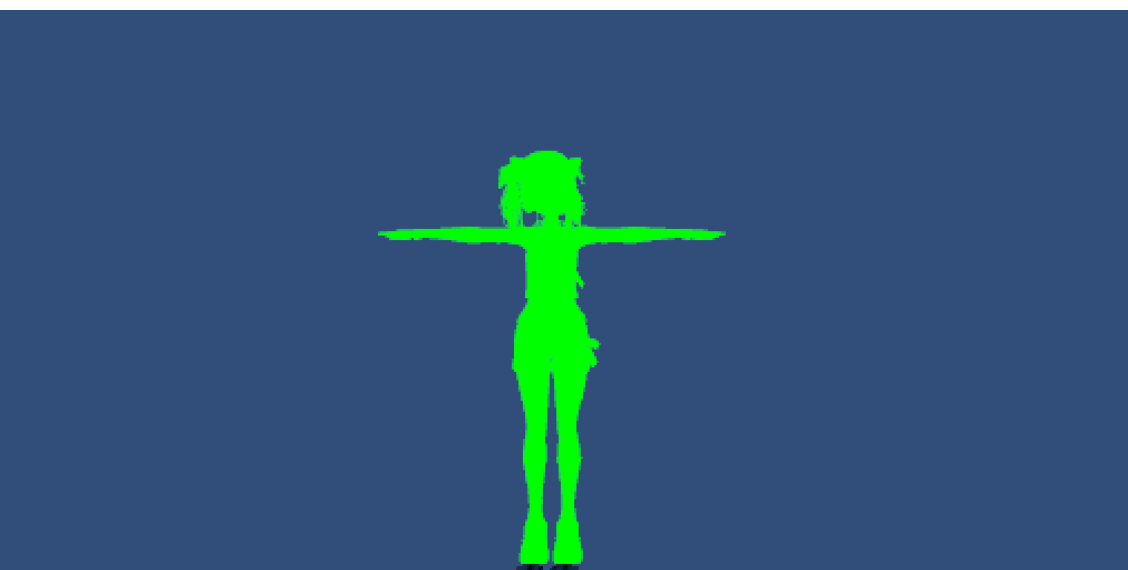


1. モデルに Shadowingviewjack.shader を適用。カメラにモデルを写す
縦横比が 2:1 のカメラを認識して、それにだけ映るように shader を書きました。
色は緑色で出力しています。RenderTexture にはこんな感じに映る↓



2. Plane に shadowing.shader を適用。RenderTexture を用いて影を描画する
カメラの TargetTexture に RenderTexture を設定。RenderTexture の縦横比を 2:1 に設定（1024×512 くらいでいいと思う）
緑色の部分だけ黒色を描画することで、床に写った影みたいになります。
描画する点の影っぽくぼやかしています。

【問題点】

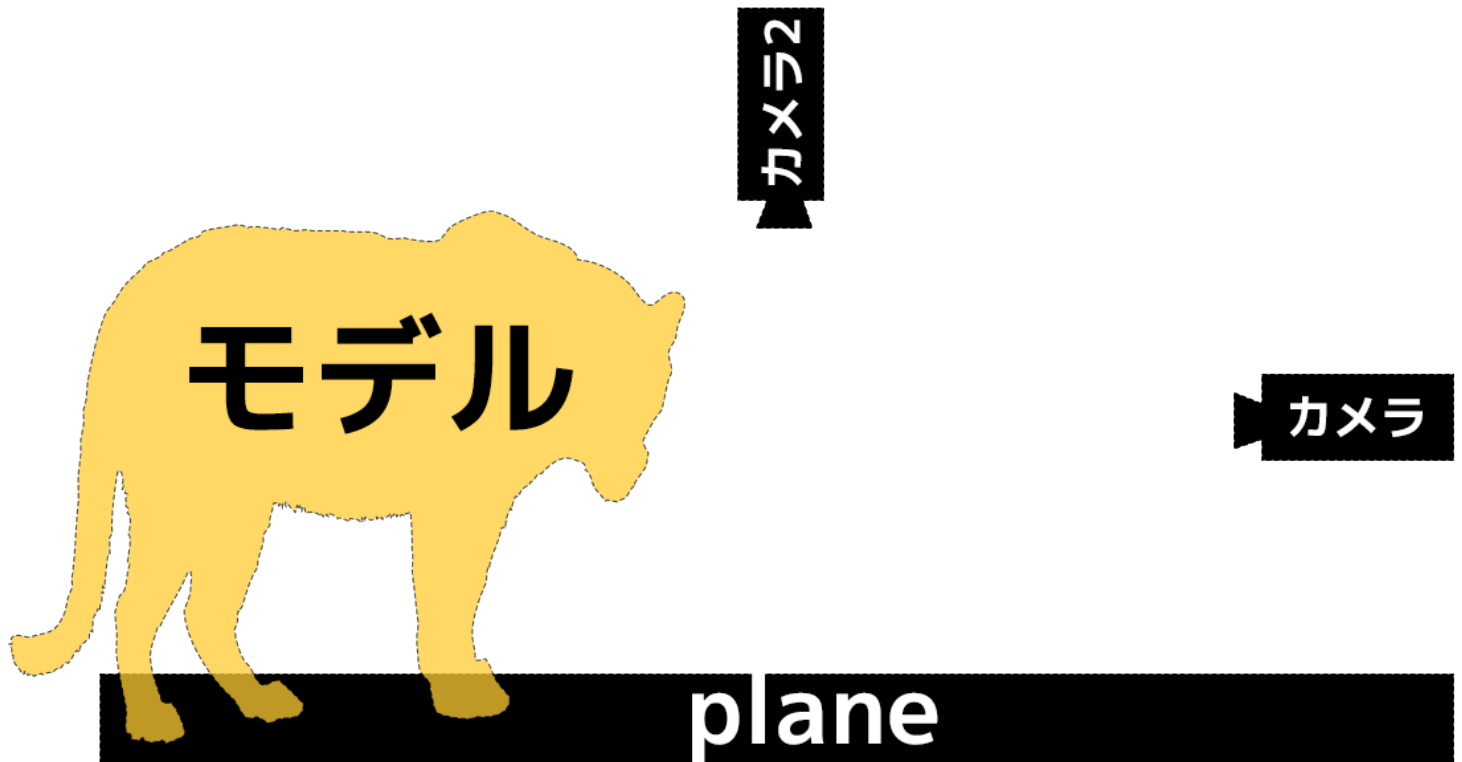
- RenderTexture は標準だと他人から見えない
ただ、フレンドには見えるようにすることができます。
詳しくは「RenderTexture VRChat アバター」とかなんとかで検索してみてください
- 影は面光源(Directional Light)による影のように描画される
ポイントライトっぽくするなら、カメラの位置を工夫すればいいだけ？わかんね～

・床が平らでないと、影が見切れる

段差とか無理

→よく考えたらこうしたらうまくいかん？でもやる勇気なし

構成を以下の通りにする



カメラ 2 からデブスパッファを取得する

デプスに応じて、plane で影を描画するときに描画する座標を平行移動する

調整大変そうだし、あまりにも面倒だし