왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

1. 드론 HP UI 생성

1) 프로젝트뷰 Assets ▶ Prefabs ▶ Drone 선택 ▶ 씬뷰에 끌어놓기

2) 하이라키뷰 Drone 더블 클릭

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

3) 하이라키뷰 상단 Create ▶ UI ▶ Slider 선택

4) 씬뷰 상단의 2D 선택

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

5) 인스펙터뷰 Rect Transform(pos X, posY) = (0,0) 설정

6) 인스펙터뷰 Slider Script ▶ Max Value = 100 설정

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

7) 하이라키뷰 Canvas ▶ Slider ▶ Fill Area ▶ Fill 선택

8) 인스펙터뷰 Color ▶ 빨간색 선택

2. UI, 2D에서 3D로 변환하기

1) 하이라키뷰 Canvas 선택

★ 캔버스(Canvas) : 유니티에서 모든 UI가 배치되는 곳

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

2) 인스펙터뷰 Rander Mode의 Screen Space Overlay ▶World Space로 변경

3) 인스펙터뷰 Rect Transform의 (pos X, pos Y) = (0,0) 변경

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

4) 씬뷰 상단의 2D 선택 해제

5) 인스펙터뷰 Sclae(X,Y,Z) = (0.01,0.01,0.01) 변경

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

6) 하이라키뷰 Canvas ▶ Drone에 끌어놓기
인스펙터뷰 Rect Transform의 (pos X, pos Y, posZ) = (0,0,0) 변경

7) 하이라키뷰 Canvas 선택 ▶ 씬뷰에서 위치 조정

★ HP값 수동조정하는 Tip
하이라키뷰 Drone ▶ Slider ▶ 인스펙터뷰 하단의 Value 조정

7. VR 타워 디펜스 제작 _ VR UI 만들기

3. 화면에 고정된 2D UI 와 3D UI

★ 드론의 헷갈림 방지를 위해 드론 스포너 끄기 Tip
DroneSpawner 선택 ▶ 인스펙터뷰 상단의 선택 해제

4. 드론 HP UI 프리팹 적용

1) 하이라키뷰 Drone 선택
2) 인스펙터뷰 상단의 Apply 선택
3) 하이라키뷰 Drone 삭제

5. 타워 HP UI 생성

1) 하이라키뷰 Create ▶ UI ▶ Slider 선택
2) 하이라키뷰 Canvas ▶ Slider 선택 ▶ 인스펙터뷰 Rect Transform (pos X, pos Y) = (0,0) 설정
3) 인스펙터뷰 Slider Script ▶ Max Value = 100 설정
4) 하이라키뷰 Canvas ▶ Slider ▶ Fill Area ▶ Fill 선택
5) 인스펙터뷰 Color ▶ 초록색 선택

6. 3D UI로 변환

1) 인스펙터뷰 Rander Mode의 Screen Space Overlay ▶ World Space로 변경
2) 인스펙터뷰 Rect Transform의 (pos X, pos Y) = (0,0) 변경
3) 인스펙터뷰 Sclae(X,Y,Z) = (0.1,0.1,0.1) 변경
4) 하이라키뷰 Canvas ▶ Slider 선택 ▶ 씬뷰에서 위치조정

7. 슬라이더 이름 변경

하이라키뷰 Canvas ▶ Slider 선택 ▶ 단축키 F2▶ 오브젝트명 TowerHP로 변경