왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

# 5. VR 타워 디펜스 제작 _ 적 추가하기

## 1. 적(드론) 추가하기

### 1) 프로젝트뷰 Assets ▶ Workshop ▶ etc ▶ Model 선택

### 2) 프로젝트뷰 Drone ▶ 씬뷰 맵에 끌어놓기

★적이 맵을 활보할 수 있게 맵 뒤쪽에 배치하는 것이 좋아요

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

# 5. VR 타워 디펜스 제작 _ 적 추가하기

## 2. 내비게이션 메시 만들기

### 1) 내비게이션(Navigation)

두 지점 사이를 움직이기 위한 최적의 경로를 찾는 것

### 2) 내비게이션 메시(Navigation Mesh)

길 찾기를 쉽게 할 수 있도록 지형 데이터를 재구성, 이동 공간을 만들어주는 것

★ 맵의 지형은 하이라키뷰 Environment에서 확인할 수 있어요~

### 3) Static 옵션

① 길찾기용 네비게이션 데이터 생성에 필요한 옵션
② 스태틱(Static) ↔ 다이내믹(Dynamic)
③ 내비게이션 메시 생성을 위한 필수 단계

### 4) 내비게이션 메시 생성

① 상단 메뉴 Window ▶ Navigation 선택

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

# 5. VR 타워 디펜스 제작 _ 적 추가하기

② 인스펙터뷰 Bake 선택 ▶ 하단의 Bake 선택

→ 맵의 녹색 지형이 바로 내비게이션 메시

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

# 5. VR 타워 디펜스 제작 _ 적 추가하기

## 5) 내비게이션 에이전트 컴포넌트

① 하이라키뷰 Drone 더블 클릭

② 인스펙터뷰 Inspector 탭 선택

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

# 5. VR 타워 디펜스 제작 _ 적 추가하기

③ 인스펙터뷰 Add component

▶ 검색창에 'NAVI' 입력하고 Navi Mesh Agent 선택

- 내비 메시 에이전트

: 적이 내비게이션 데이터를 이용해 움직일 수 있게 하는 기능

## 3. 목적지(타워) 도착

1) 적의 목적지는 플레이어가 있는 타워!

2) 적의 도착지 설정

① 프로젝트뷰 Assets ▶ Workshop ▶ Scripts 선택

② 프로젝트 뷰 Drone ▶ 인스펙터뷰에 끌어놓기

★ 내비 메시 생성 확인 Tip
하이라키뷰 Drone 선택 ▶ 씬뷰 이동 툴 ✥ 로 맵 이동
▶ 장애물 뒤로 드론 이동

## 4. 타워 앞 드론 정지

### 1) 적(드론) 정지 위치 설정

① 인스펙터뷰 Stopping Distance 설정값 조정
★ Stopping Distance : 5 = 타워 5m 앞에서 적(드론)이 멈춘다
★ 실행 중에 값을 바꾸면 저장되지 않기 때문에 꼭 끄고 값을 변경하세요
② 인스펙터뷰 Stopping Distance 설정값 2로 설정