왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

1. 타워디펜스

몰려오는 적(드론)을 공격해 타워를 지키는 VR용 게임

2. 새로운 씬 생성

1) 상단 메뉴의 File ▶ New Scene 선택

2) 저장(Ctrl+s) ▶ Scenes 폴더 선택

* 파일 이름은 TowerDefenceVR (각자 임의로 파일 이름 정하기)

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

3. 리소스(애셋) 준비하기

1) 애셋스토어

- 게임 개발 도구를 다운로드할 수 있는 리소스 마켓

2) 유니티 애셋스토어 이용

- 상단 메뉴 Window ▶ Asset Store 선택

- 필요한 애셋을 유·무료로 다운로드 가능

★ 강의 아래에 첨부된 애셋 파일 다운로드 후 설치

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

① 폴더의 VRTowerDefense.unitypackage 파일 ▶ 프로젝트뷰에 끌어놓기
★ 유니티 게임 개발에서 중요한 건 Drag and Drop(끌어놓기)

② 팝업창의 Import 선택
★경고창이 뜰 경우 I Made backup 선택
프로젝트뷰 Assets ▶ Workshop에서 생성된 애셋 확인

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

4. 배경 만들기

1) 게임 개발의 3요소 : 플레이어, 적, 맵
2) 맵 배치
① 프로젝트뷰 Workshop ▶ Terrain ▶ Environment 선택

② 프로젝트뷰 Environment ▶ 하이라키뷰에 끌어놓기
★ 전체 맵을 볼 수 있게 마우스 우클릭 후 이동하세요

5. 오브젝트 배치

1) 나무 오브젝트 배치

① 프로젝트뷰 Workshop ▶ Tree 선택

★ 오브젝트 배치는 Drag and Drop(끌어놓기)

★ 오브젝트 배치는 내가 원하는 대로 마음껏 배치해 보세요~

② 프로젝트뷰 Obelisk ▶ 씬뷰 중앙에 끌어놓기

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

③ 프로젝트뷰 Tree 폴더의 나무 오브젝트 ▶ 씬뷰에 마음껏 배치
★ 오브젝트 배치는 적이 이동할 수 있는 적당한 공간을 마련하는 것이 핵심!

2) 건물 오브젝트 배치

① 프로젝트뷰 Workshop ▶ Building 선택
② 나무 오브젝트와 같은 방법으로 씬뷰에 끌어놓기

3) 배치한 오브젝트 파일 정리

① 하이라키뷰 오브젝트 리스트 일괄 선택
② 하이라키뷰 Environment에 끌어놓기
③ 하이라키뷰 Environment 선택▶인스펙터뷰 상단의 Static 체크
* Static 옵션 : 길찾기용 네비게이션 데이터 생성에 필요한 옵션
④ 경고창이 뜨면 Yes 선택

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

6. 이펙트 넣기

1) 이펙트 배치

① 프로젝트뷰 Workshop ▶ Effect 선택
② 프로젝트뷰 Fire ▶ 씬뷰 오벨리스크 위에 끌어놓기
③ 하이라키뷰 오벨리스크 더블 클릭 ▶ 파이어 이펙트 선택
④ 상단의 ✥선택 후 배치하기

7. 타워 배치하기

1) 타워 배치

① 프로젝트뷰 Workshop ▶ Etc ▶ Models 선택
★ 타워(플레이어)는 맵의 끝부분에 배치하세요

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

② 프로젝트뷰 Tower ▶ 씬뷰 맵 끝부분에 끌어놓기

8. 메인 카메라 배치

1) 1인칭 시점의 VR 게임은 메인 카메라가 곧 플레이어

2) 메인 카메라 배치

① 하이라키뷰 Main Camera ▶ Tower에 끌어놓기

- 게임뷰에 변화가 없다? 타워와 카메라의 위치 값을 설정해라!

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

3. 본격 게임 개발에 도전_게임 오브젝트 배치

② 인스펙터뷰 Position(0,0,0) 설정

③ 씬뷰의 Main Camera 선택 ▶ 타워 위로 배치