

2023 K-디지털 메타버스 개발자 경진대회
팀 **Mzeta** 프로젝트 개인 준비

STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

프로젝트 : HelloSpace



E - mail : happy1122@naver.com
P.h. : 010-4159-6462

편진범
Jin Beom - Pyeon

개발기능명세

01 무중력 상태의 캐릭터 움직임을 구현

02 VR환경에서의 버튼 구현 누르면 되돌아 오는 오브젝트

03 플레이어 1차 씬단계 재배치



VR환경에서의 캐릭터 무중력 움직임 구현

개발 자료 이슈

5.1.1 > 5.0.3 버전 이동

무중력 구현 로직

무중력 : 중력을 받지 않는 상태 > 외부의 간섭되는 영향 조차 없다고 가정하여 제작

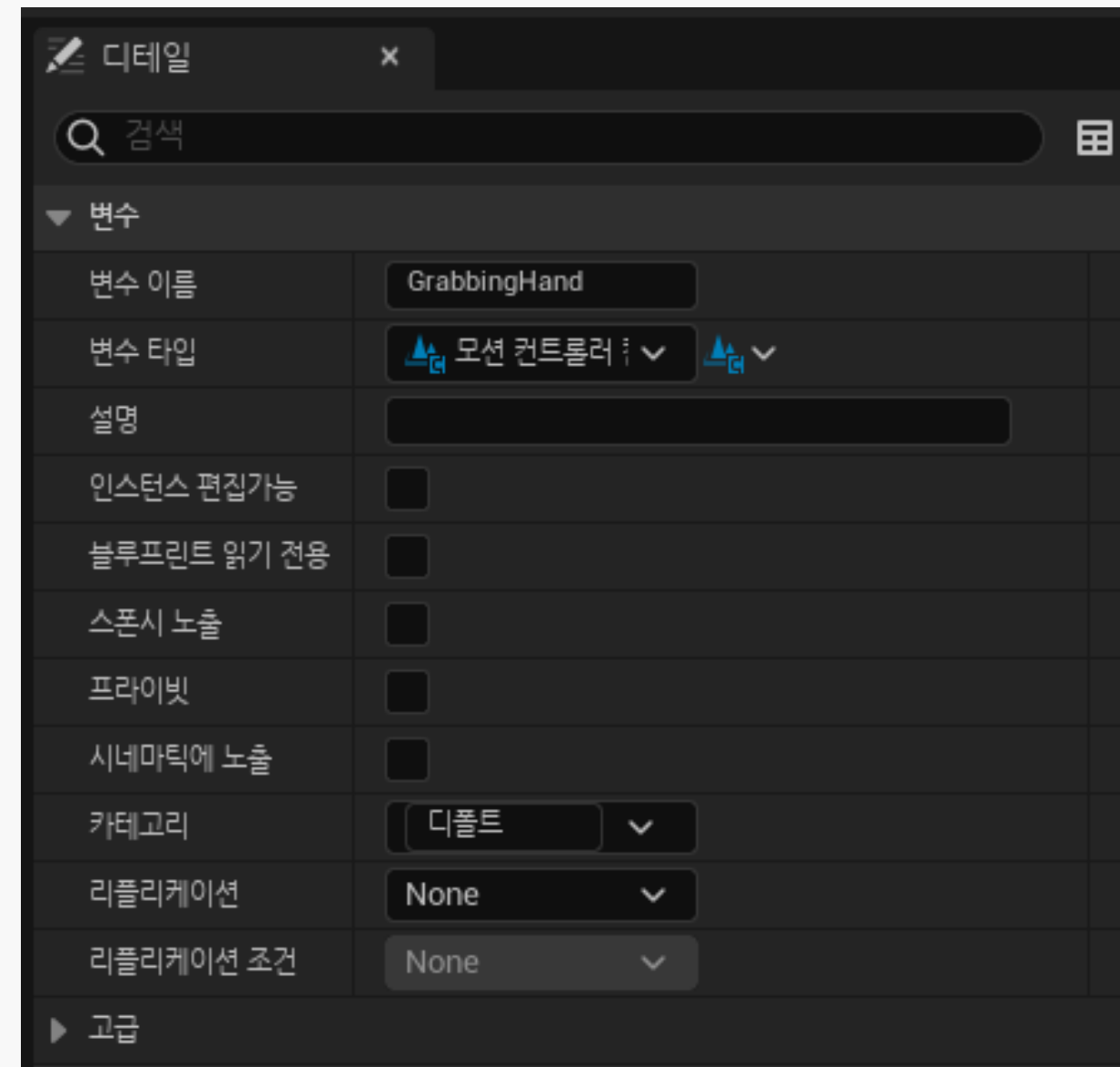
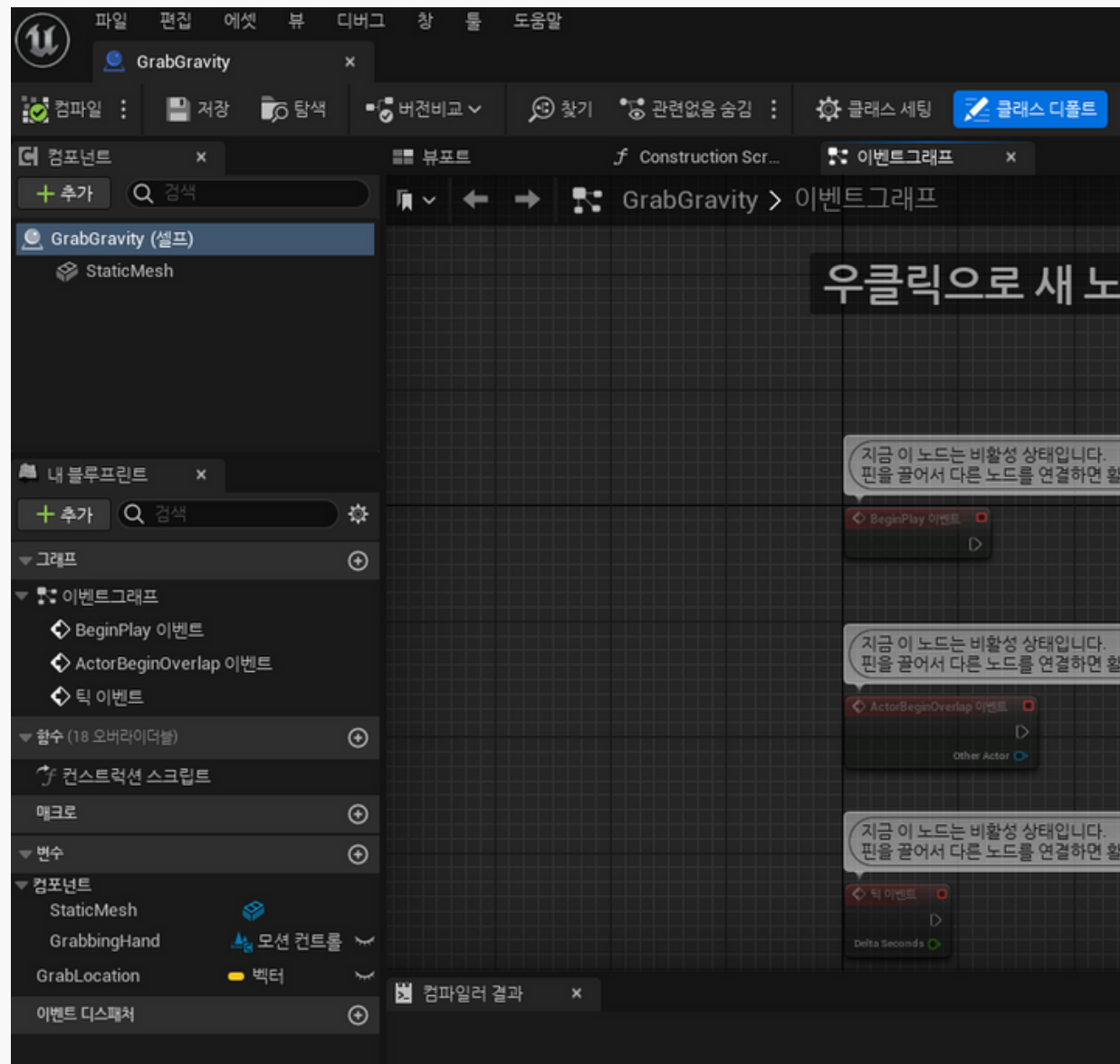
중력이 없어 공중에서 자체적인 이동 불가 > 고정되어 있는 물체로 부터 그립을 통한 추진력을 얻어 이동하는 기능을 구현

우주정거장에서의 우주인들의 이동 방식을 모티브



STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR환경에서의 캐릭터 무중력 움직임 구현



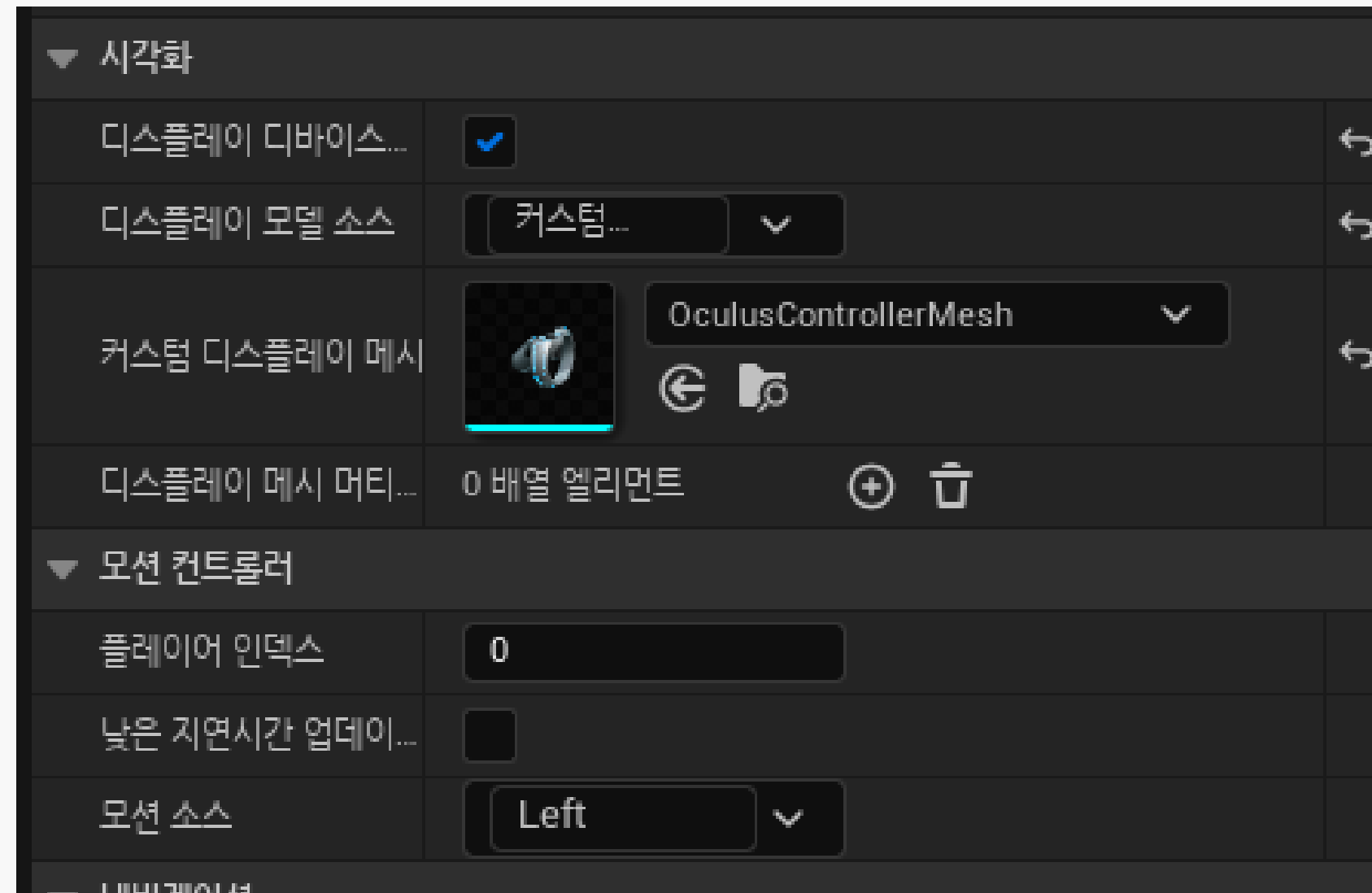
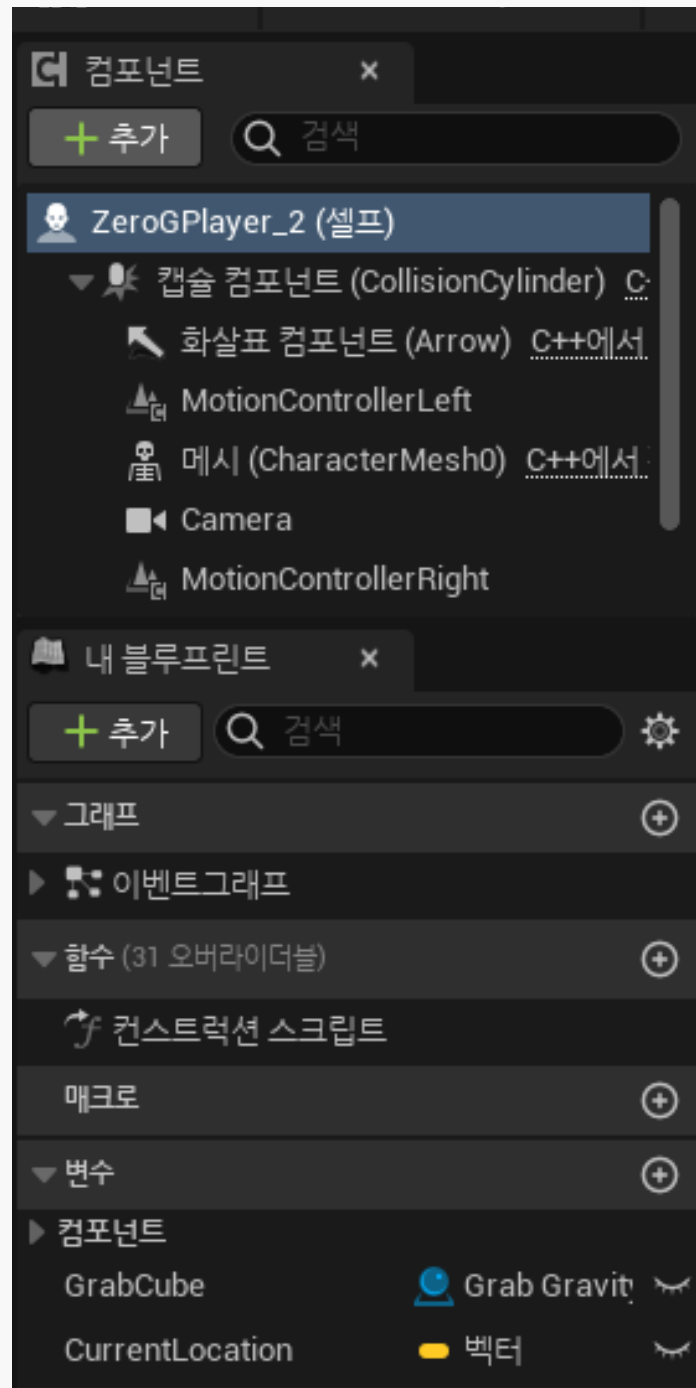
1. 그립 할 수 있는 물체 만들기

엑터 생성 > 스태틱 매쉬 추가 > 그림과 같은 컴포넌트 추가



STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR환경에서의 캐릭터 무중력 움직임 구현

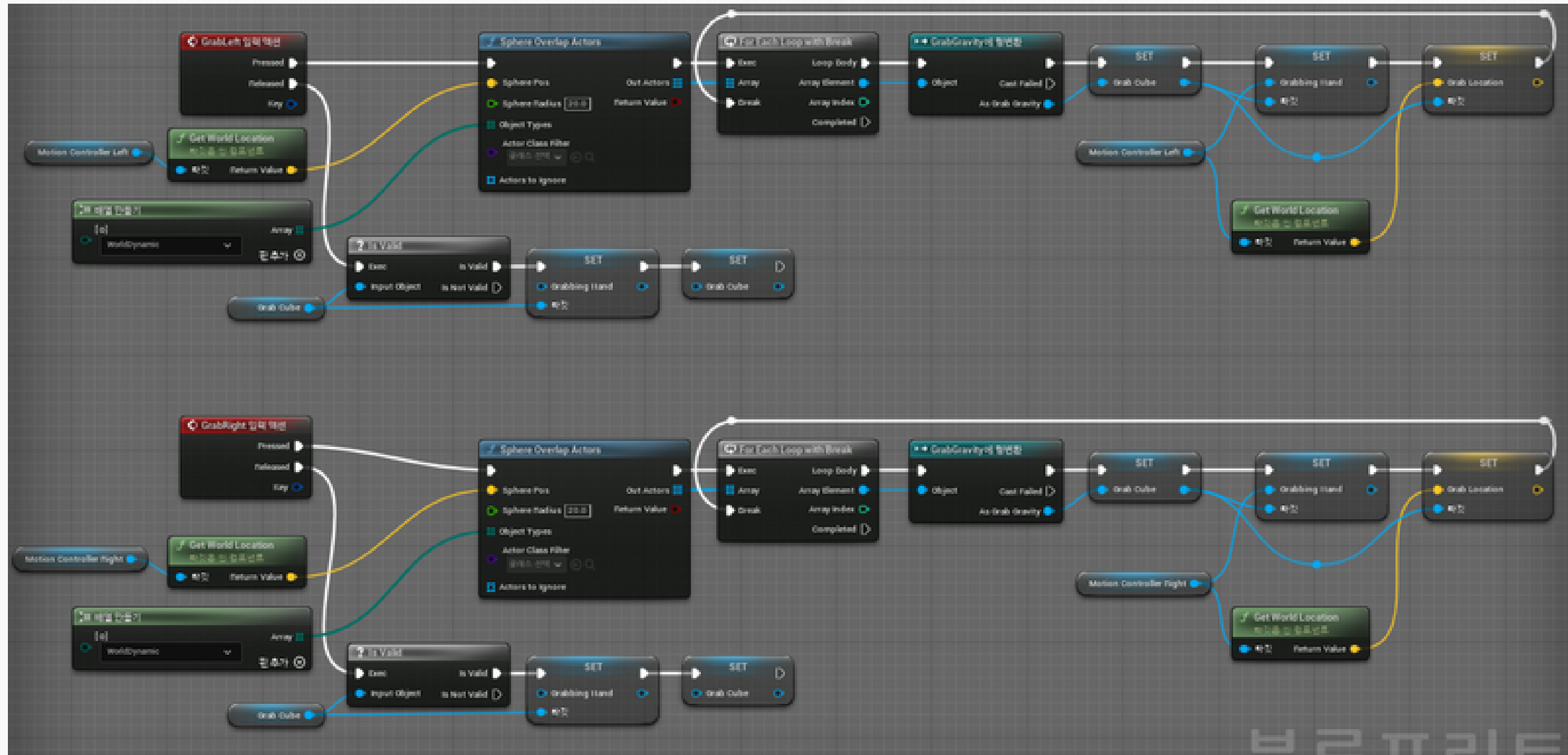


1. 새로운 캐릭터 생성 > 모션 컨트롤러 양손 추가 > 카메라 추가
2. 그림과 같이 세팅 > 컴포넌트 추가



STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR환경에서의 캐릭터 무중력 움직임 구현

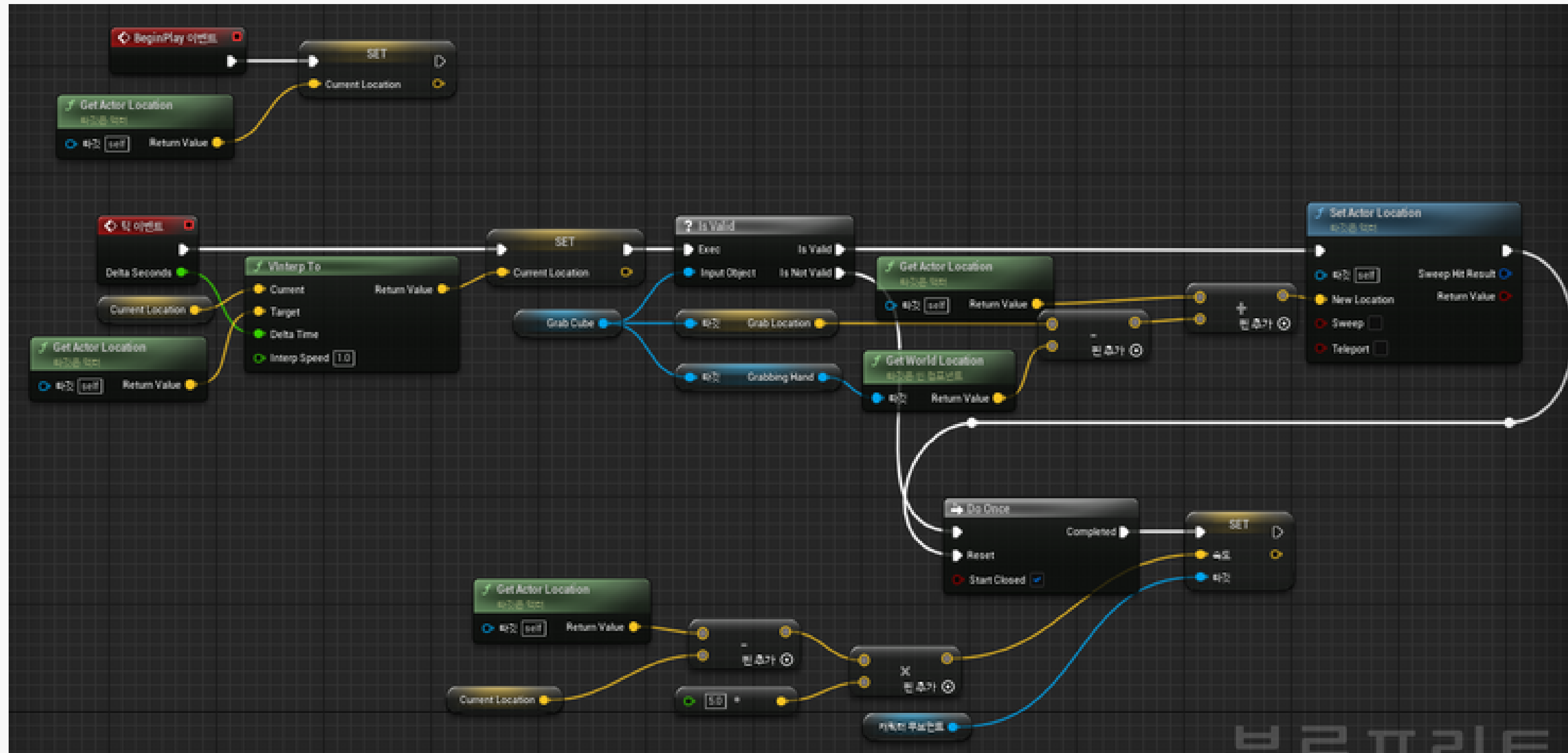


1. 물체를 그립 할 블루 프린트 왼손과 오른손 인식할 물체 = 그래비티 큐브



STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR환경에서의 캐릭터 무중력 움직임 구현



1. 잡는 중과 놓았을 때의 중력물리법칙을 적용



STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR 버튼 구현, 3D 콜리전 버튼 구현

개발 자료 버전

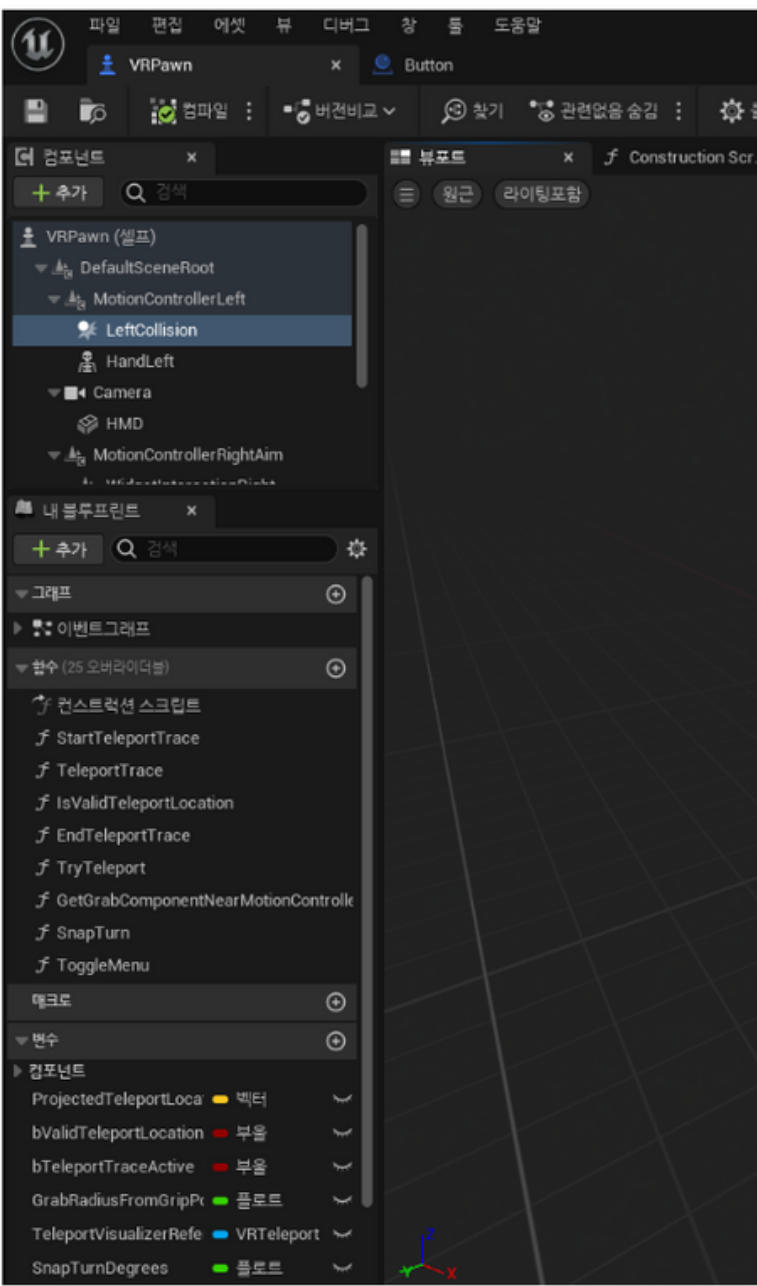
5.1.1



STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR 버튼 구현, 3D 콜리전 버튼 구현

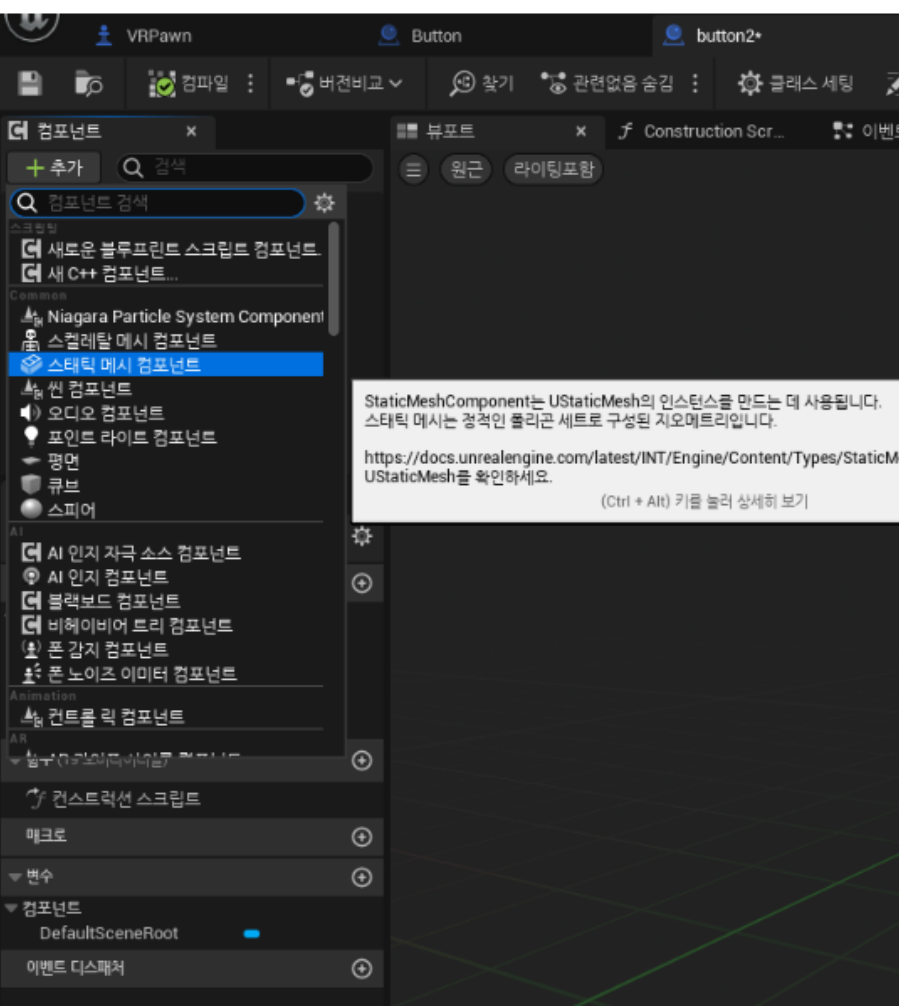
VRPawn



각 손에 콜리전 추가



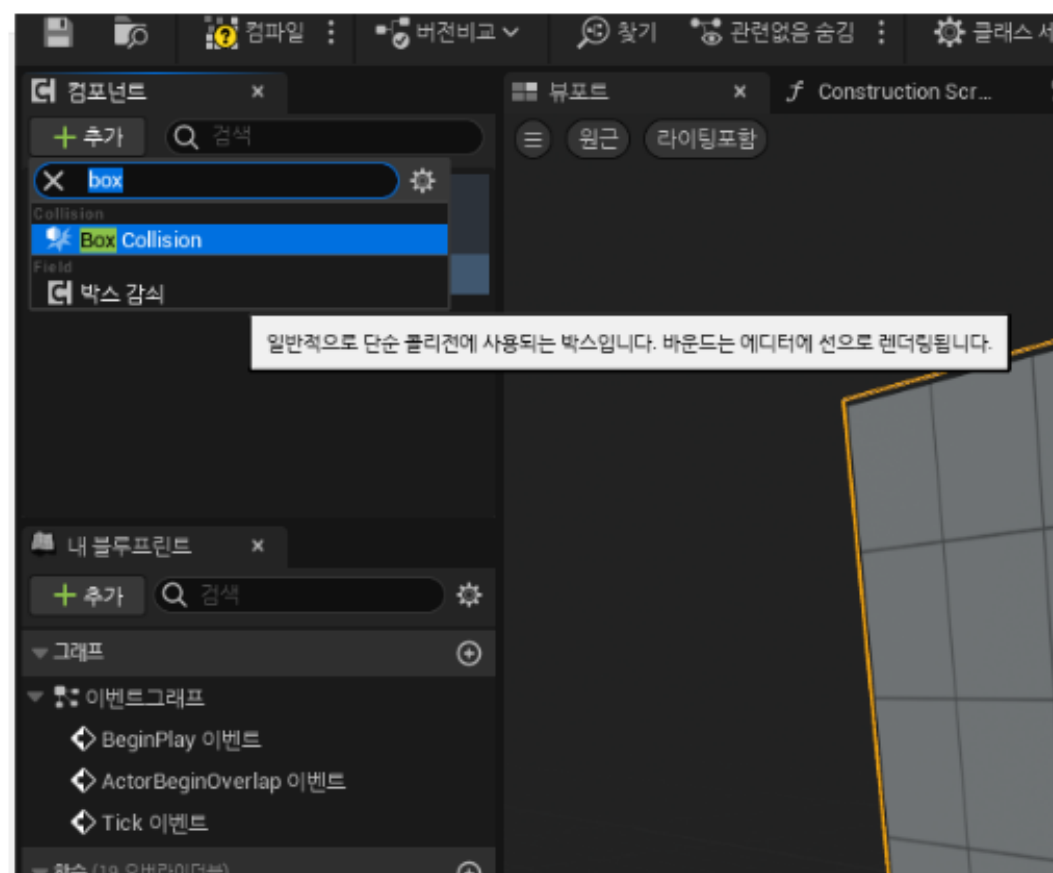
액터 생성



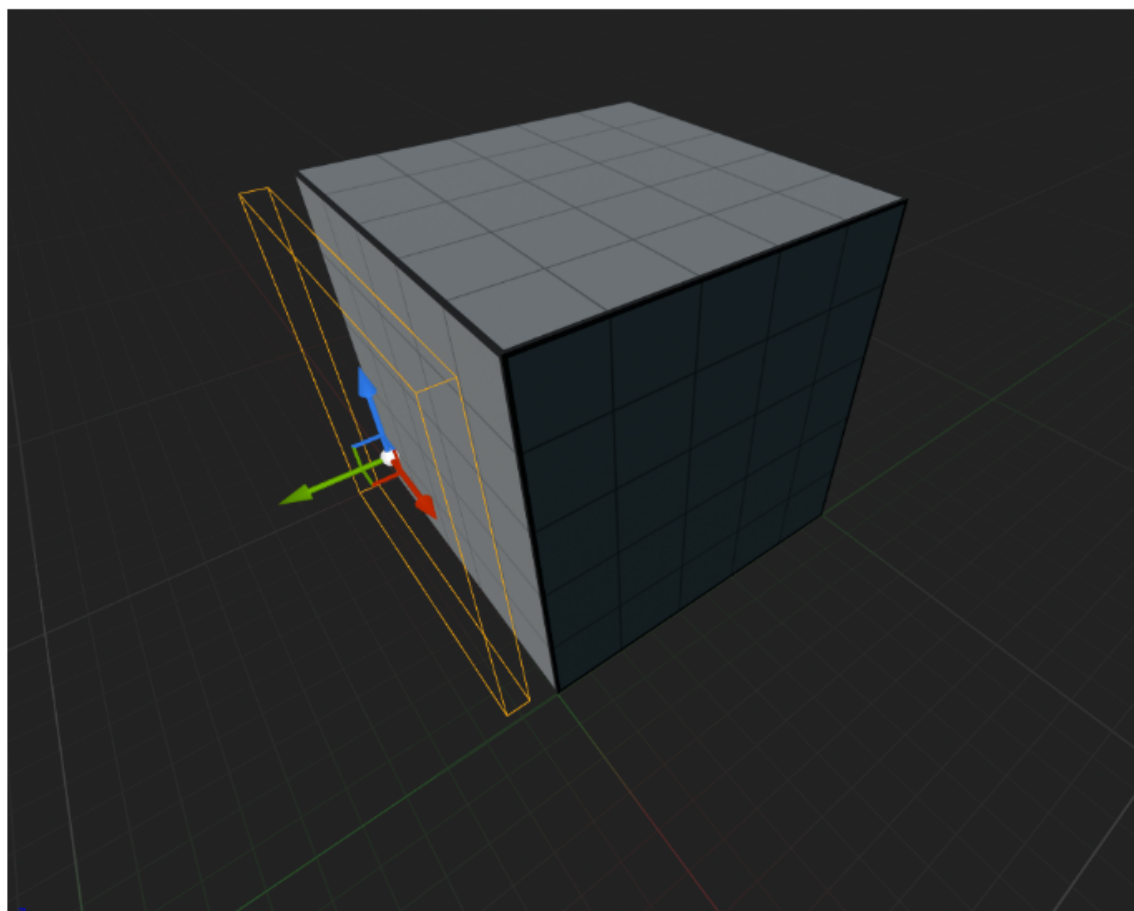
STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR 버튼 구현, 3D 콜리전 버튼 구현

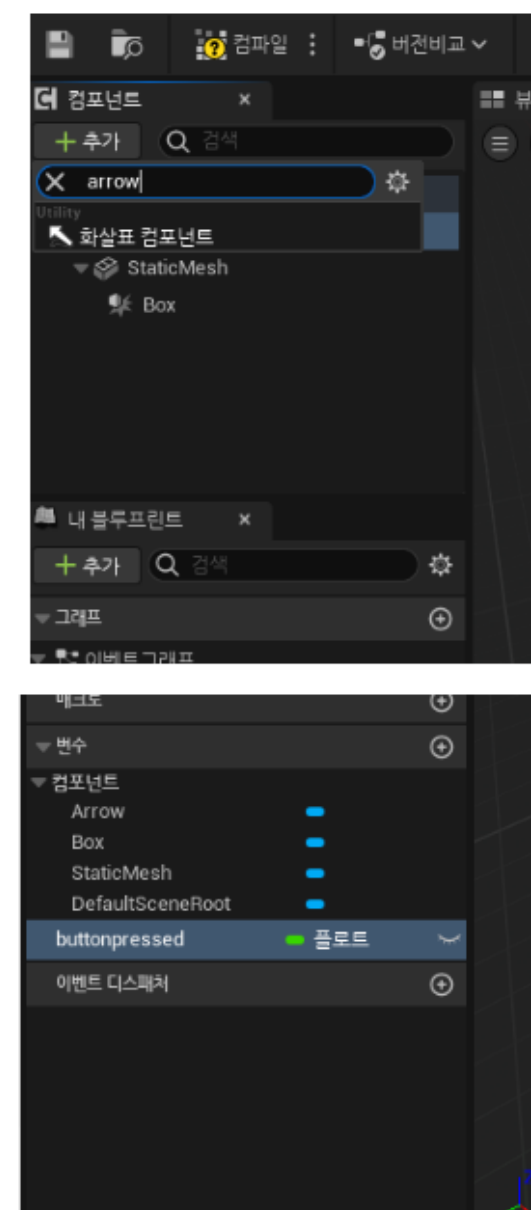
스택틱 메시 추가 - 큐브로 임시 지정



콜리전 추가 세팅



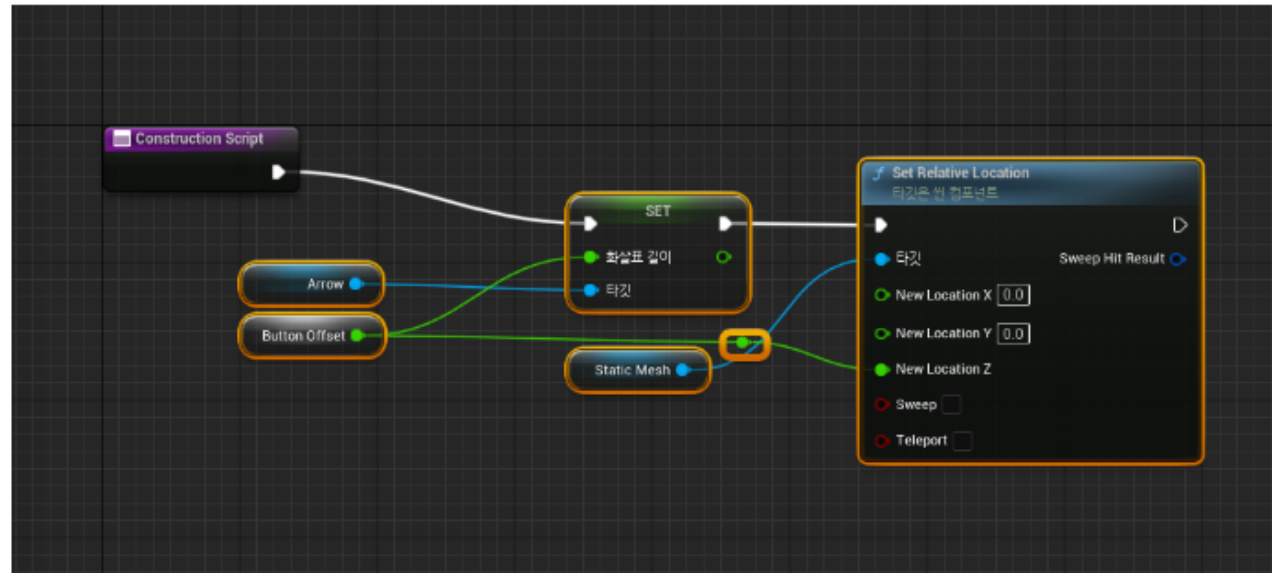
화살표 추가



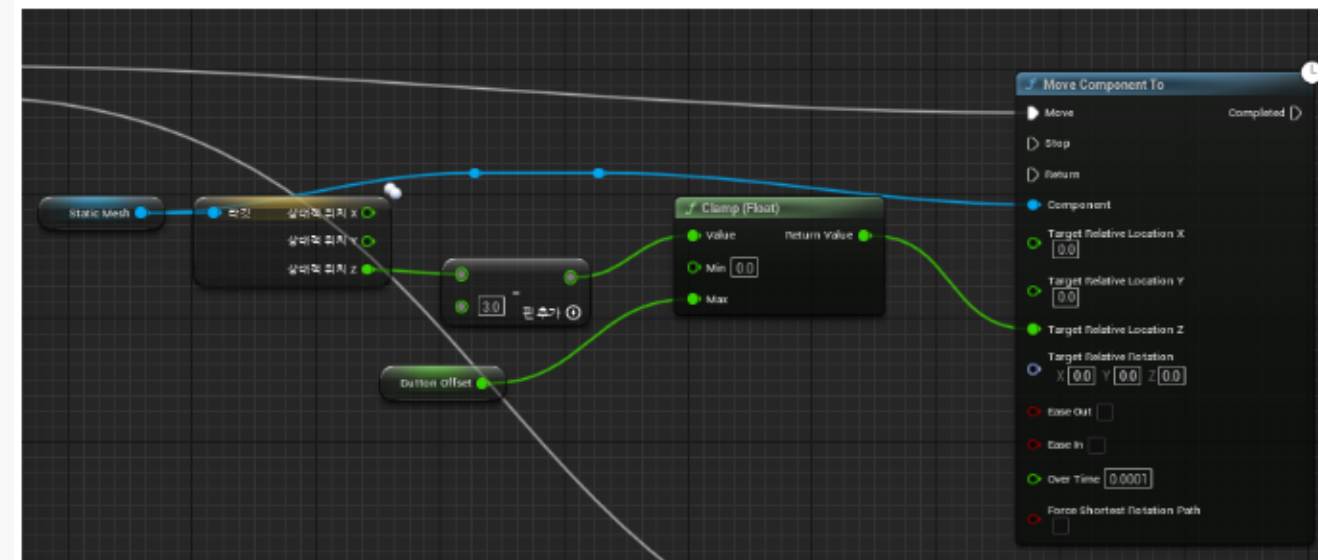
STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR 버튼 구현, 3D 콜리전 버튼 구현

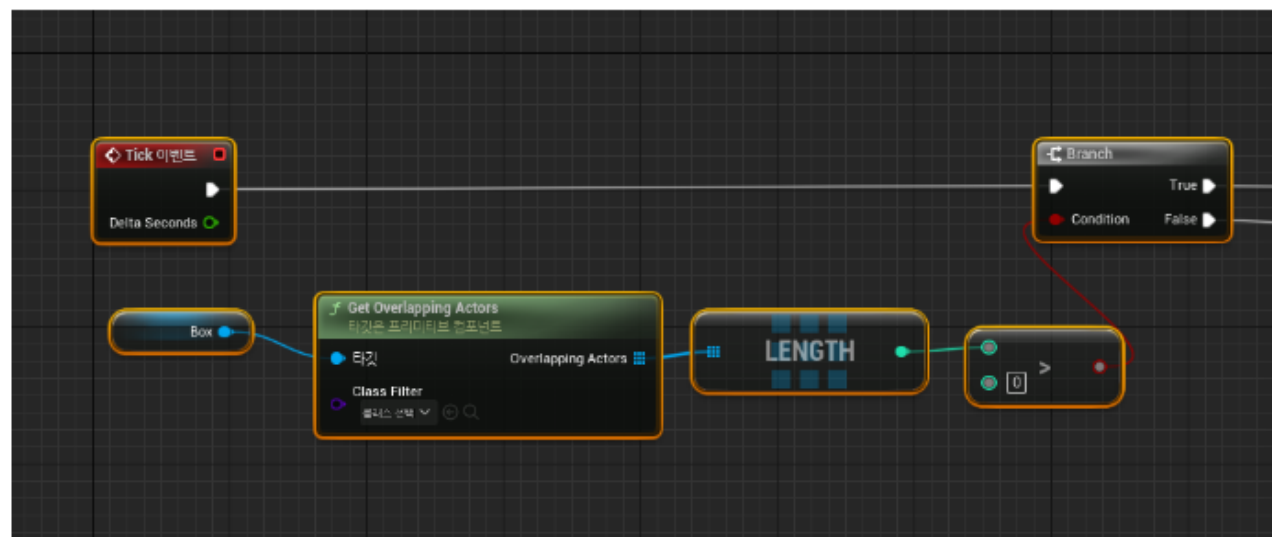
변수 생성 - 플로트



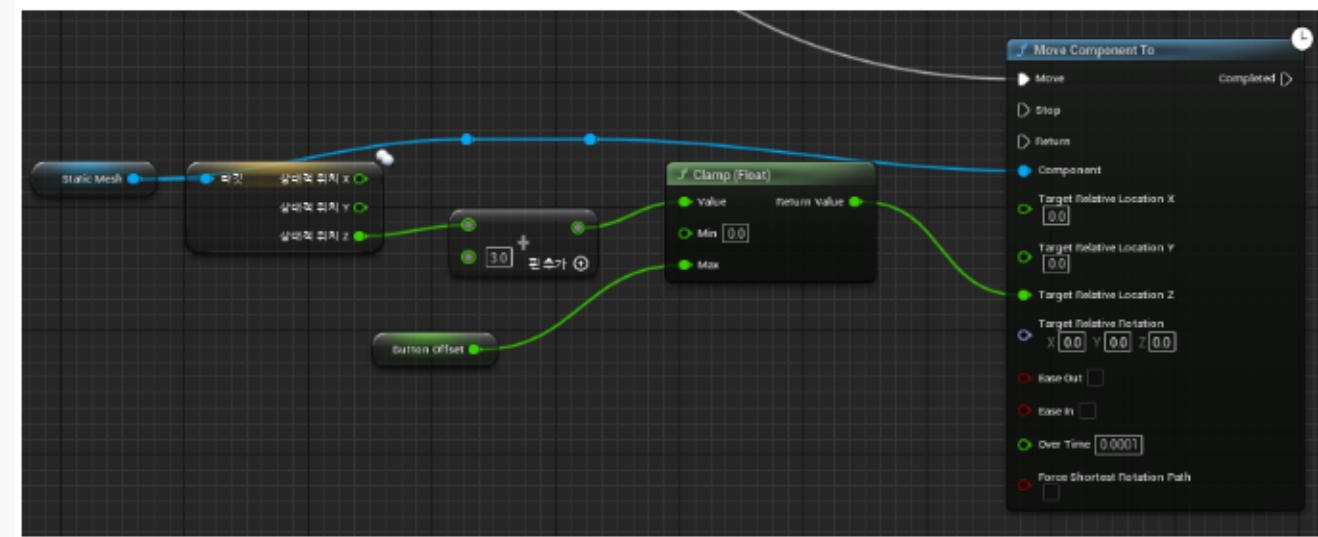
블루프린트 작성



construction 스크립트 작성



브랜치 트루



STEP 07. 메인 콘텐츠 제작, 개발 레벨 디자인

VR 운전 - 링킹 다음 이어받기

개발 자료 버전

5.0.3

그대로 연결 성공 (자료 서다는 **step 07.** 참조)



개선점에 대한 우선 순위

1. 무중력 물체 그립 성공 후 로프 연결이나 속도 값 조정 필요
2. VR운전 기능 속력과 회전값 조정
3. 우주선과 VR운전을 합체



Thank You
—