[2023-09-06-수요일]

[한 일]

로켓 리그 GitHub 생성 & 브랜치 연결

로켓 리그 UI 이미지 파일 작업

로켓 리그 타이틀 씬 작업

DOTween 에셋 추가

[타이틀 씬 로직]

title\_bg-01.png 출력

비동기 로딩

로딩 완료시 4초 안에 끝나도록 설정

아닐 경우 대기

비동기 로딩 완료 후

1초간 페이드 아웃

로고 출력

1초간 페이드 인

1초 대기

3초간 스케일 105% 변경

1초간 페이드 아웃

[로비씬 로직]

동시에 동작

검은 배경 레이어 출력(시작 알파 100%)

0.5초간 페이드 아웃

시작 문구 출력

0.5초간 Pos Y 아래에서 위로 이동

While로 색 변화 효과 출력

로켓리그 로고 출력(시작 알파 0%)

0.5초간 페이드 인 & 위에서 아래로 이동

터치할 경우

UI 삭제

[문제점]

1. UI 이미지를 이미지 컴포넌트에서 가져올 수 없는 문제가 발생함.
2. TMP Text의 Glow 색상을 DOTween을 사용하여 변경하려 했으나 일반적인 방법으로 변경할 수 없음.

[해결]

1. 해당 이미지의 인스펙터 창에서 Texture Type을 Sprite (2D and UI)로 수정하니 정상적으로 동작한다.
2. TMP\_Text의 Material을 TMP\_Text.fontSharedMaterial로 가져온 후 가져온 Material의 shader를 Material.shader로 가져온다. 그리고 Shader.PropertyToId(“\_GlowColor”)로 GlowColor의 아이디를 받아온 후 DOTween.To()라는 DOTween용 람다 함수로 아래와 같이 색상을 변경하니 됐다. DOTween.To(( => material.GetColor(GlowColorID), color => material.SetColor(GlowColorID, color), targetColor, t); 로 지정한 시간동안 색상을 변경하게 한다.

[팁]

1. 0과 1사이의 랜덤한 소수를 얻고자 할 때 Random.value를 사용하면 된다.