

## 가상현실 과제3 – 시선기반컨트롤

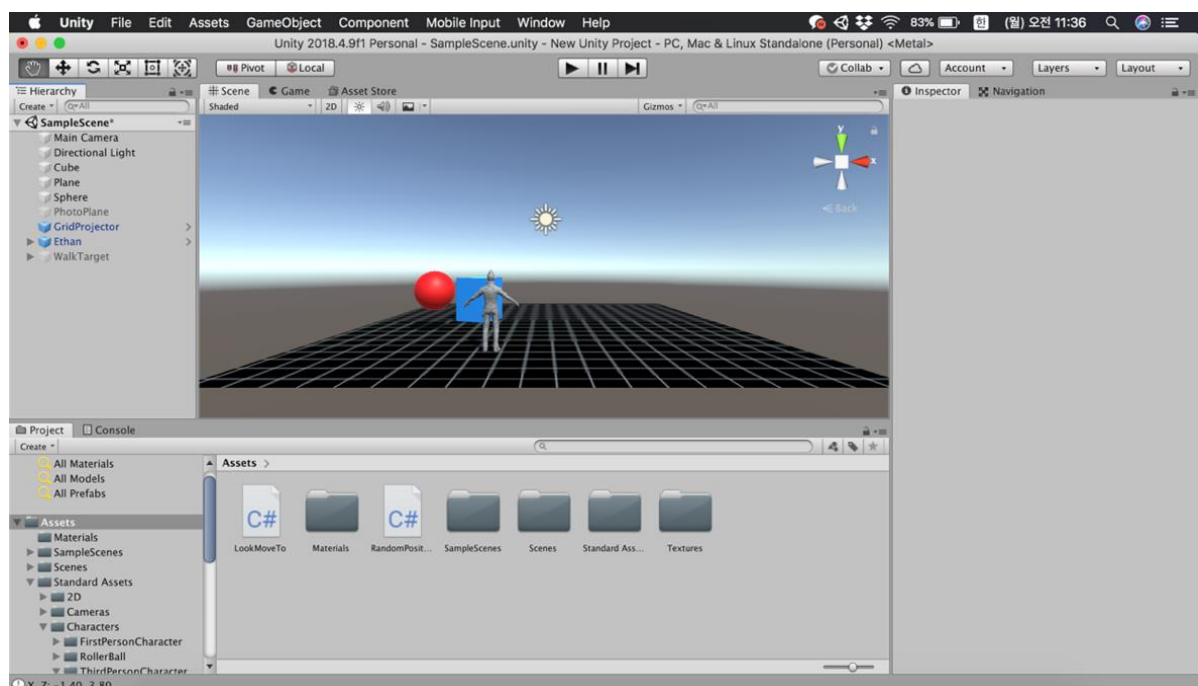
17011599 안정연

- Unity 버전 : 2018.4.9f1

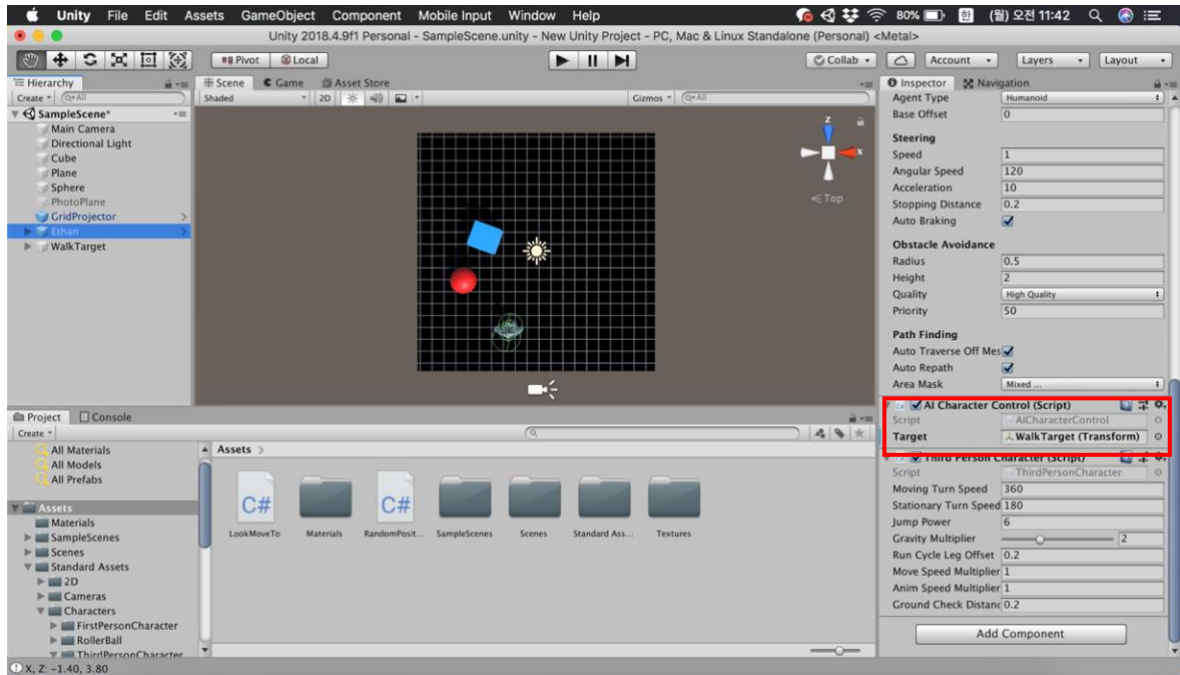
- 구현 기능

### 1. 유니티에서 제공하는 에단 아바타를 생성

먼저 앞에서 사용했던 ThirdPersonController 프리팹을 유니티 AI 캐릭터를 위한 컴포넌트인 AIThirdPersonController 로 변경한 후 이름을 Ethan 으로 설정합니다.

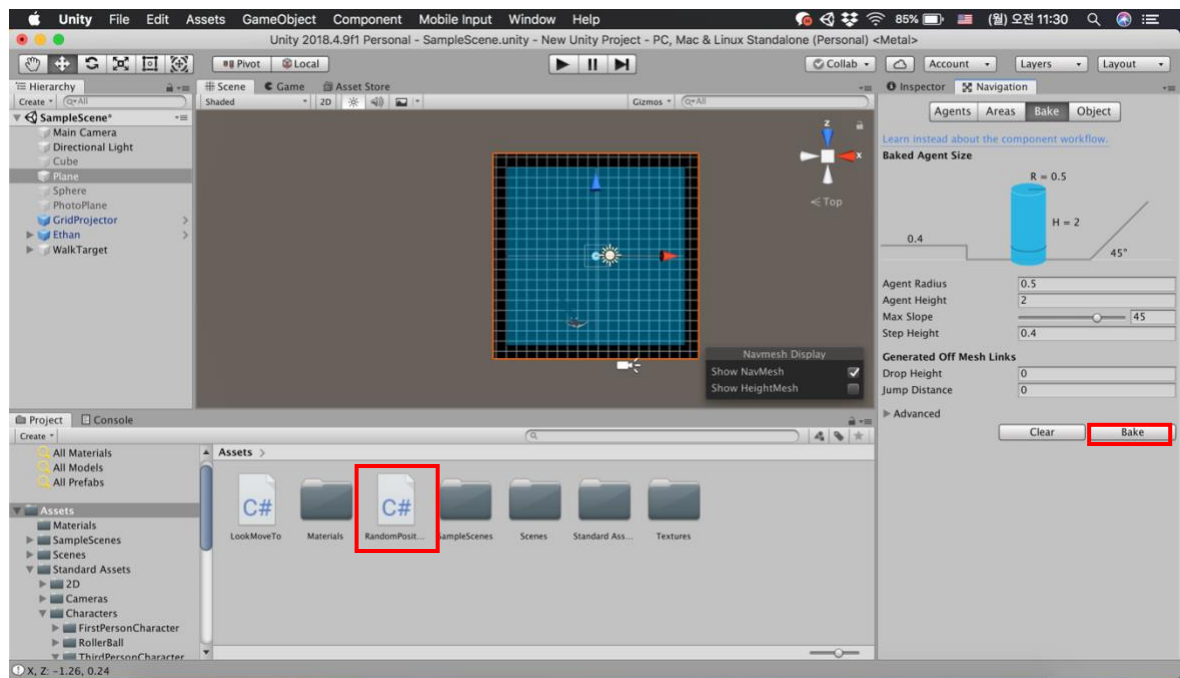


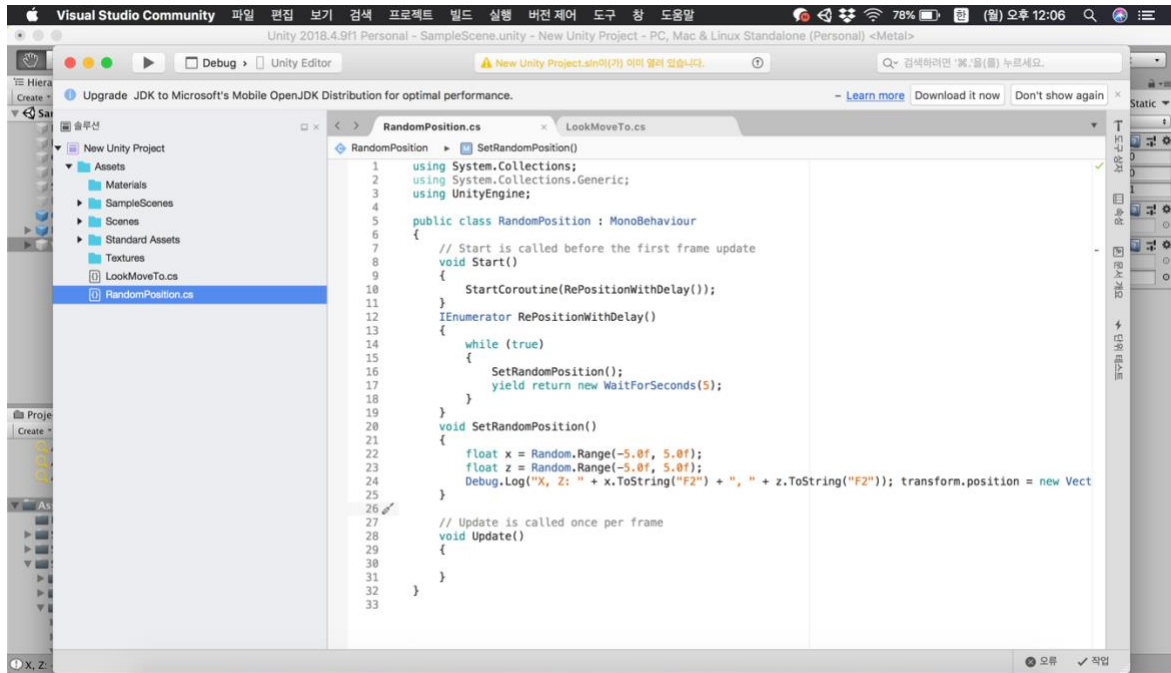
빈 오브젝트를 생성해 WalkTarget 으로 이름을 변경하고 AIThirdPersonController 컴포넌트에 있는 Target 속성으로 설정합니다.



## 2. 에단을 랜덤하게 걸어다니게 하기. (Navmesh Bake, C#스크립트 사용)

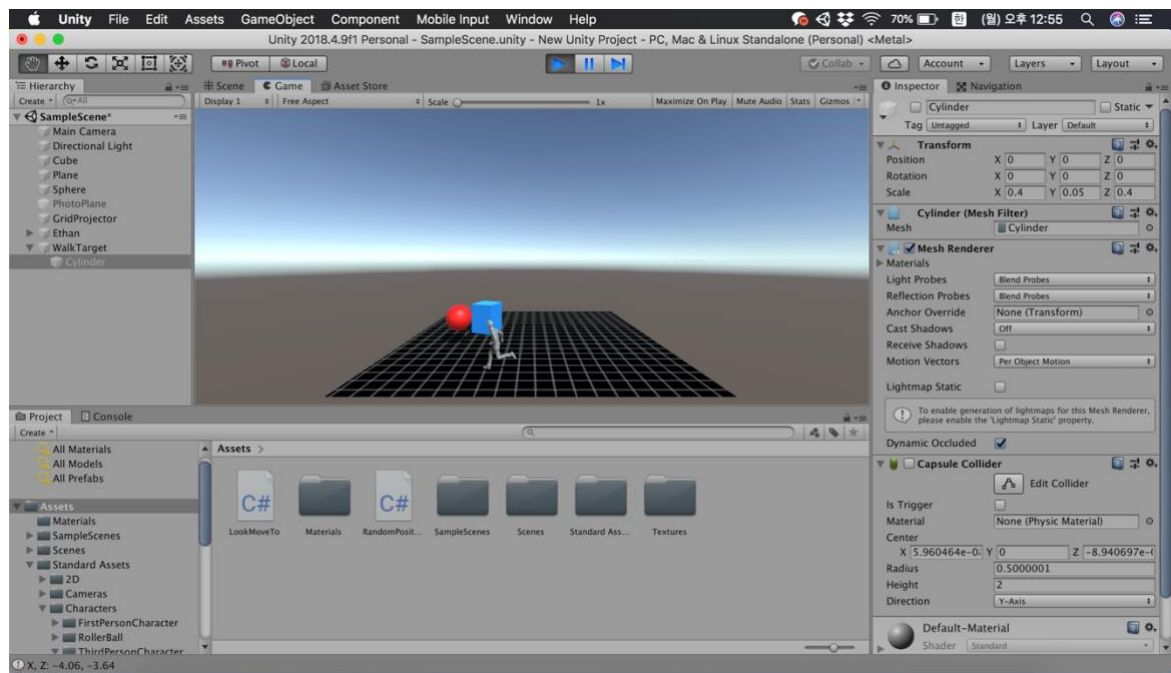
에단이 걸어 다닐 수 있게 Navigation 추가 후 Bake하여 Navimesh를 설정하고 랜덤하게 걸어 다니는 스크립트 RandomPosition을 C#으로 작성합니다. 스크립트 저장 후 Plane을 Ground필드로 설정합니다.





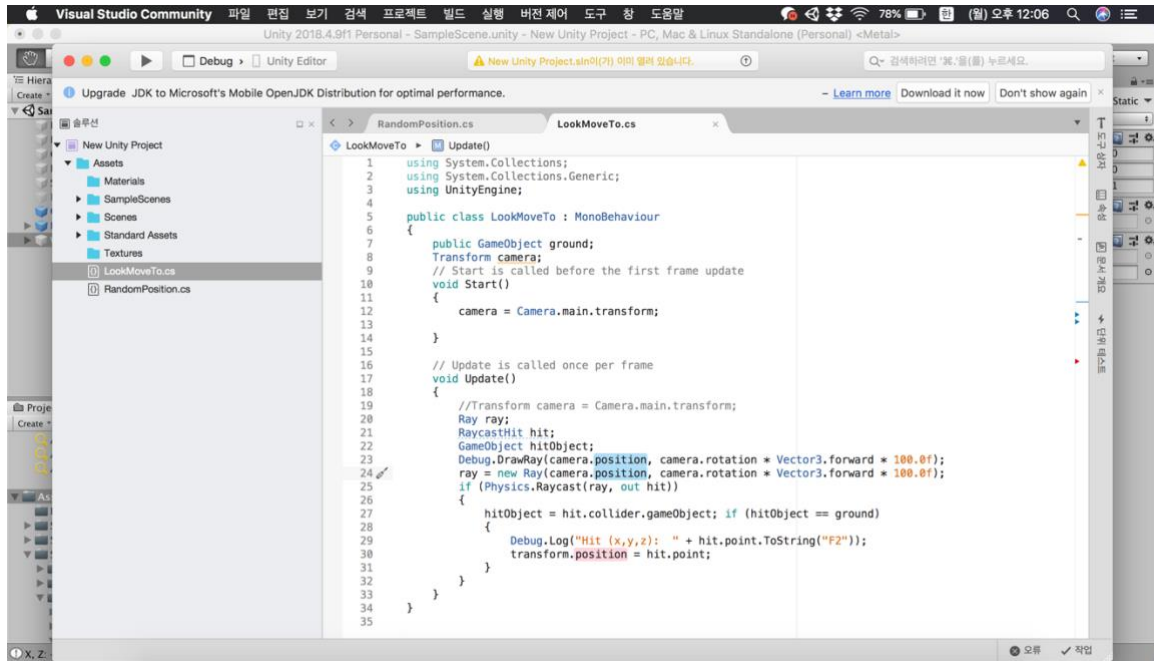
< RandomPositon.cs 소스코드 >

저장 후 에단이 랜덤하게 걸어 다니는 것을 확인할 수 있습니다.



### 3. 보는곳으로 에단을 가게 만들기. (C#스크립트 사용)

WalkTarget 의 자식 오브젝트로 Cylinder 를 추가합니다. 스케일 설정과 Capsule Collider 비활성화 후 에단이 보는 곳으로 가게 하기 위해 LookMoveTo 스크립트를 C#으로 작성합니다.



< LookToMove.cs 소스코드 >

저장 후 에단이 임의의 목적지로 가는 것을 확인할 수 있습니다.

