

# BLUESHIFT EDITOR GUIDE

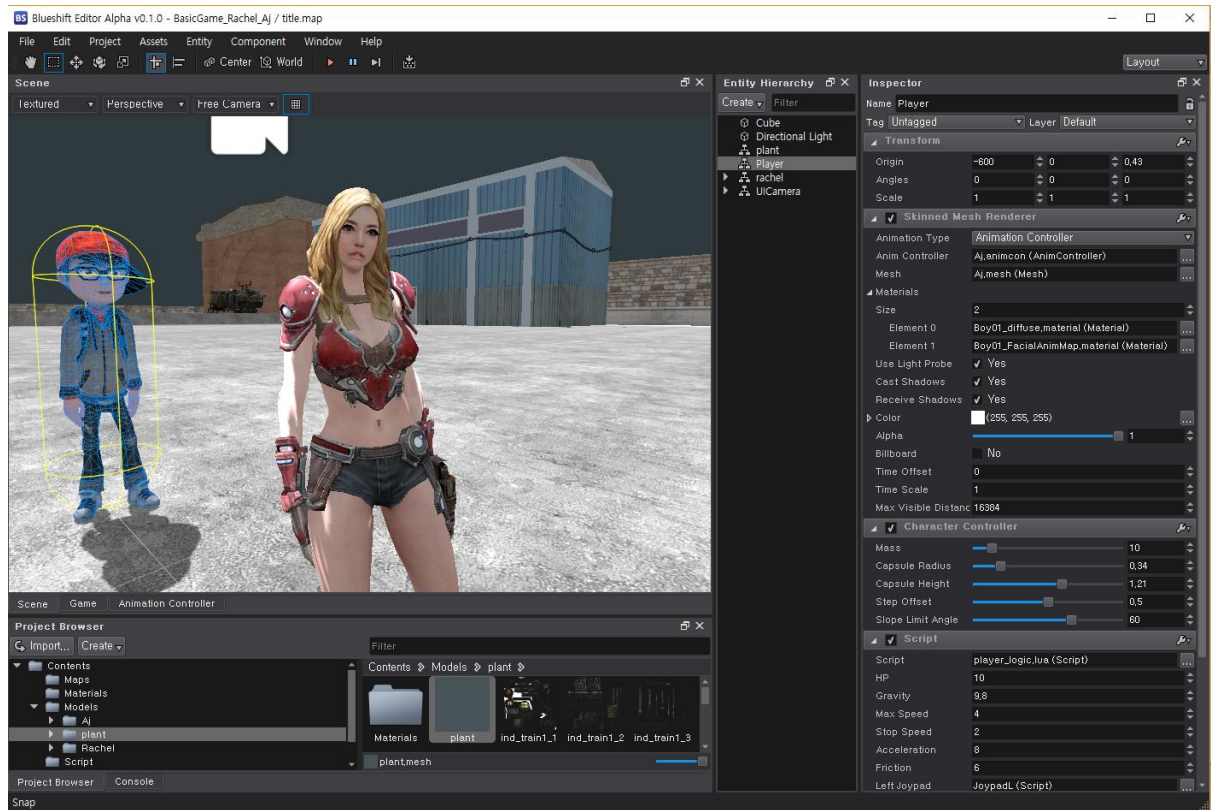
Email: [polygontek@outlook.com](mailto:polygontek@outlook.com)

2017/3/6

이 문서에서는, Blueshift 엔진 에디터에서 BasicGame 프로젝트의 내용을 변경하는 방법을 간단히 설명한다.

## 목차

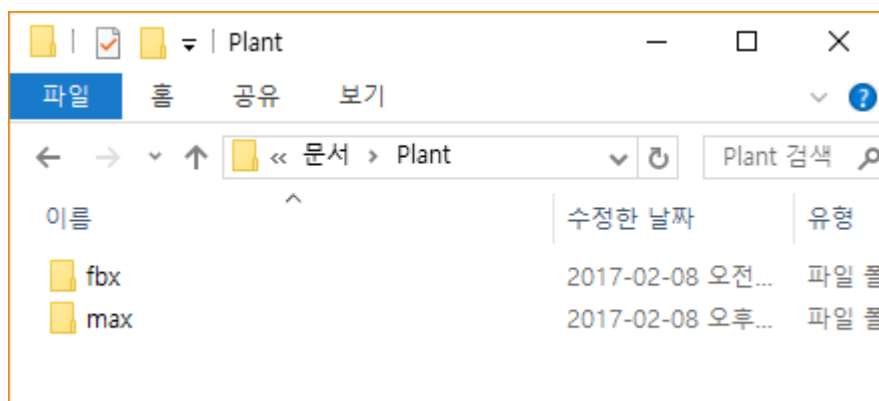
배경 변경하기 .....	2
캐릭터 변경하기 .....	7
FBX 파일 추가 .....	7
Animation Controller 추가 .....	10
Scene 에 캐릭터 추가 .....	13
카메라 만들기 .....	14
리스너 만들기 .....	15



## 배경 변경하기

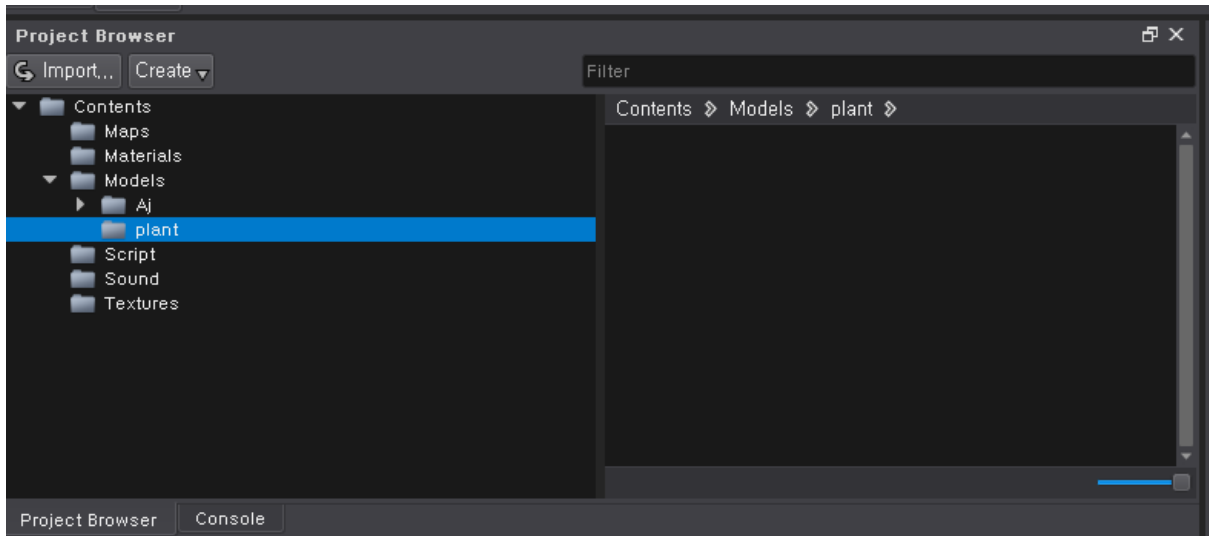
<https://github.com/PolygonTek/BlueshiftDocument/raw/master/BasicGame/plant.zip>

을 다운로드 해서 %USERPROFILE%\Documents 밑에 압축을 푼다.



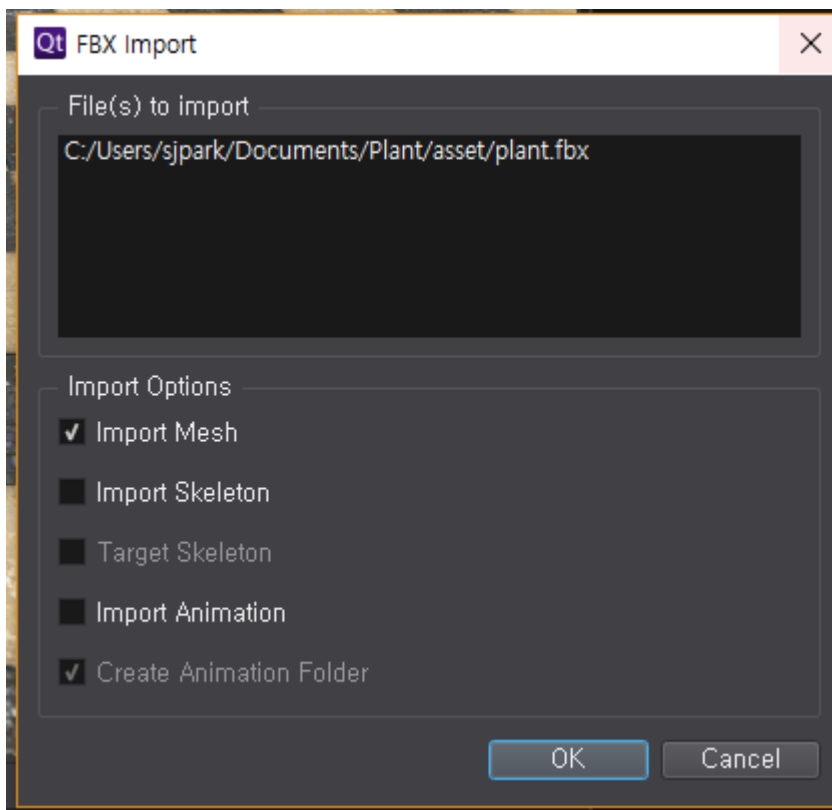
Project Browser 윈도우에서 Models 폴더를 선택하고,

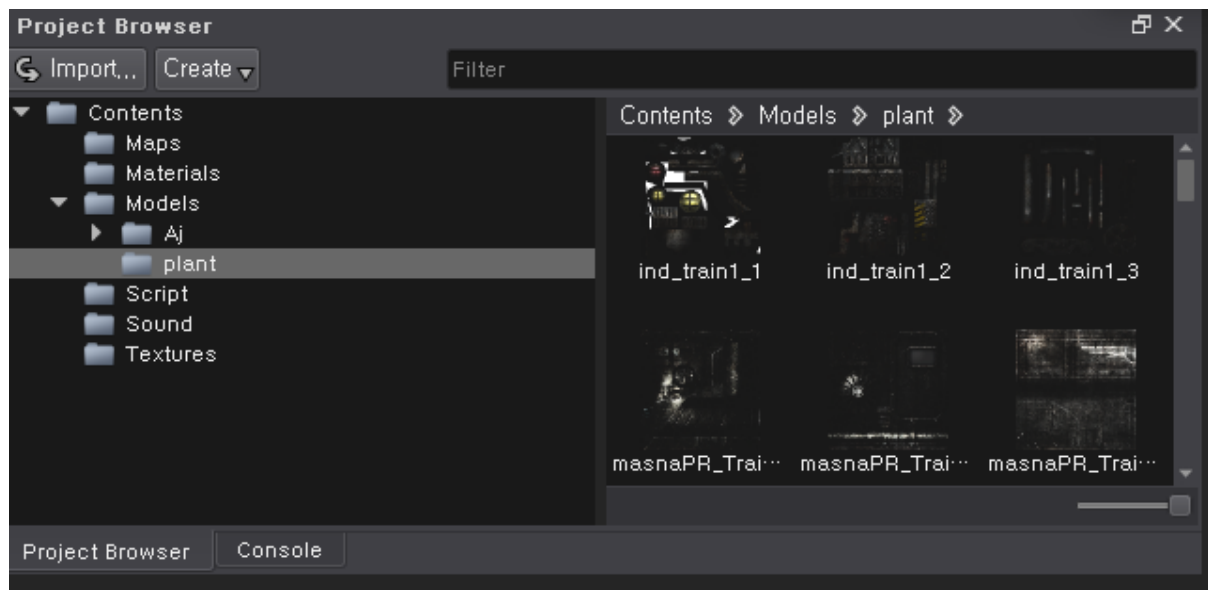
오른쪽 메뉴 > Create > Folder 하여 plant 폴더를 새로 만들고, 그 폴더를 선택한다.



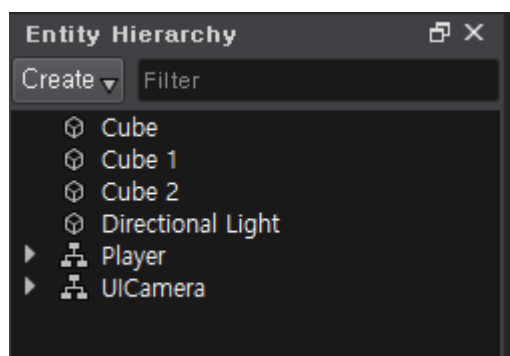
윈도우 파일 탐색기에서 %USERPROFILE%\Documents\plant\fbx 밑에 모든 파일을 선택하여,  
위 화면의 오른쪽 부분에 끌어와 놓는다.

plant.fbx 파일은 Import Mesh 만 체크하고 임포트한다.

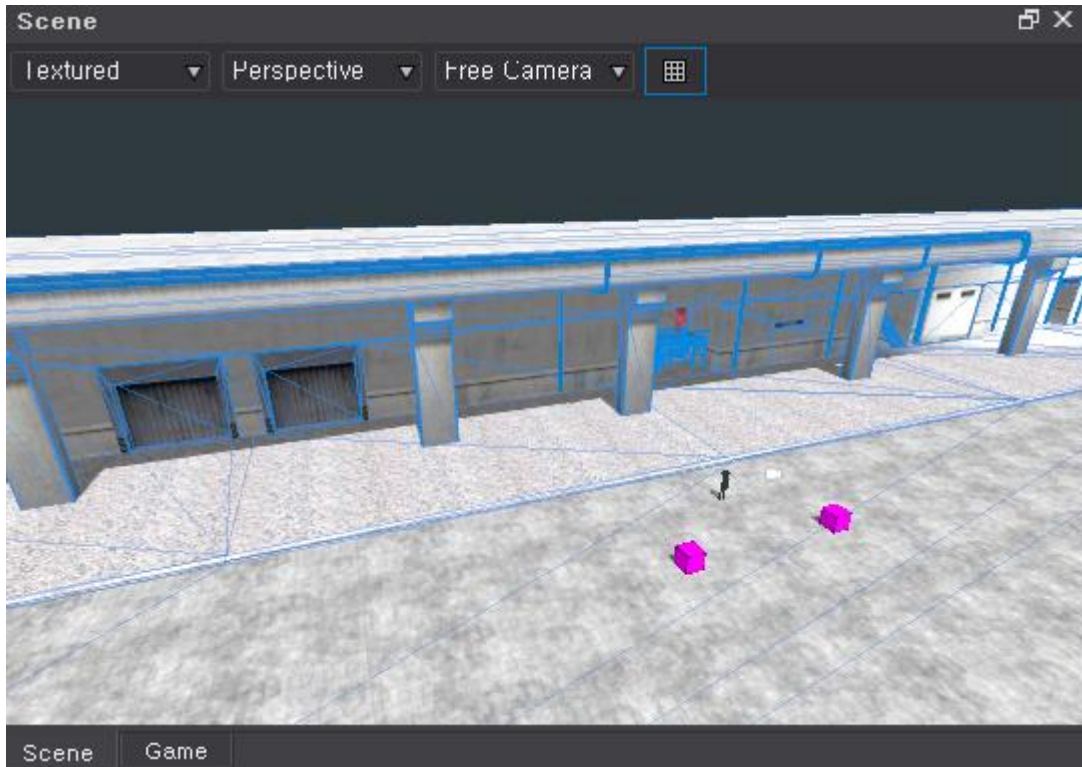




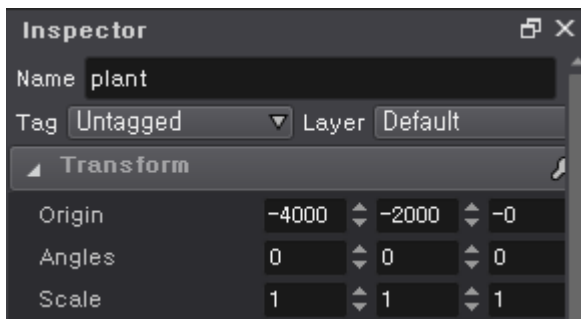
Entity Hierarchy 창에서 Plane 을 선택한 후, 오른쪽 메뉴를 이용해 삭제한다.



Project Browser 창에서 plant.mesh 를 선택한 후, Scene 창으로 끌어와 배치한다.

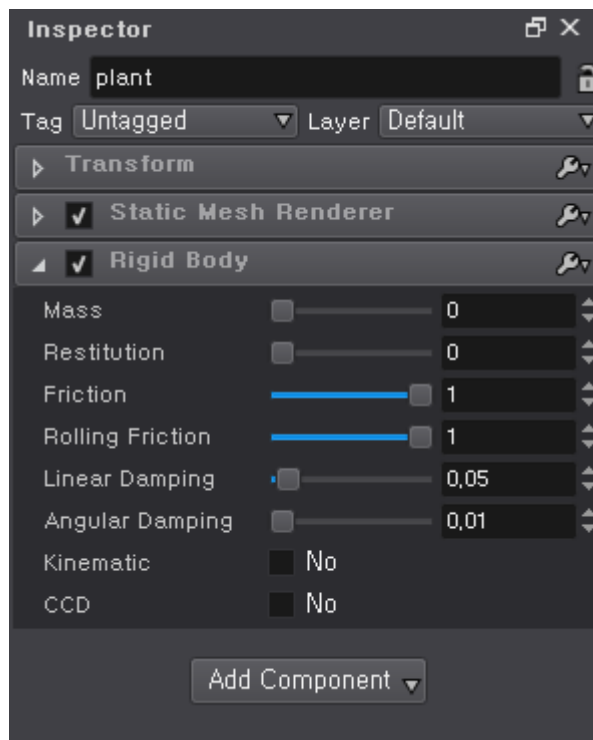


Entity Hierarchy 창에서 plant 를 선택하고, Inspector 창의 Transform 항목에서 Origin 을 -4000, -2000, 0 으로 설정한다.



Inspector 창에서 add component, physics, rigid body 를 선택한다.

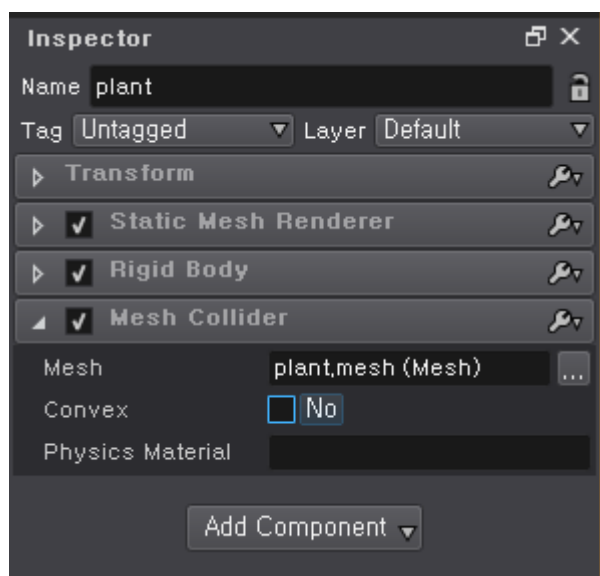
mass 를 0 으로 바꾼다.



add component, physics, mesh collider 를 선택한다.

mesh 입력에 Project Browser 창에서 plant.mesh 를 끌어 놓는다

Convex 는 체크를 끈다.



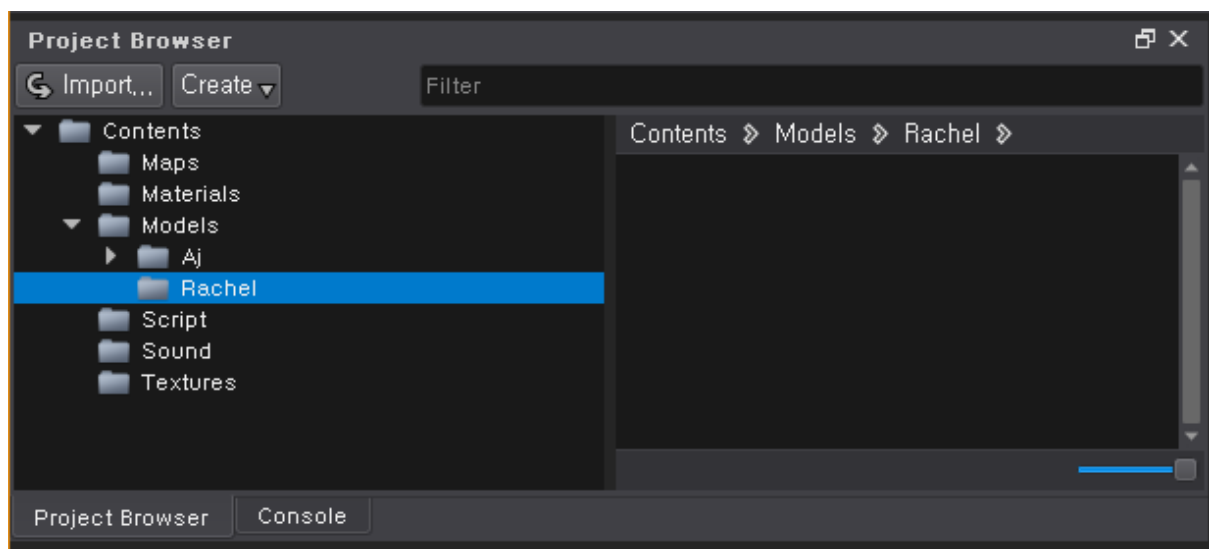
## 캐릭터 변경하기

### FBX 파일 추가

<https://github.com/PolygonTek/BlueshiftDocument/raw/master/BasicGame/Rachel.zip>

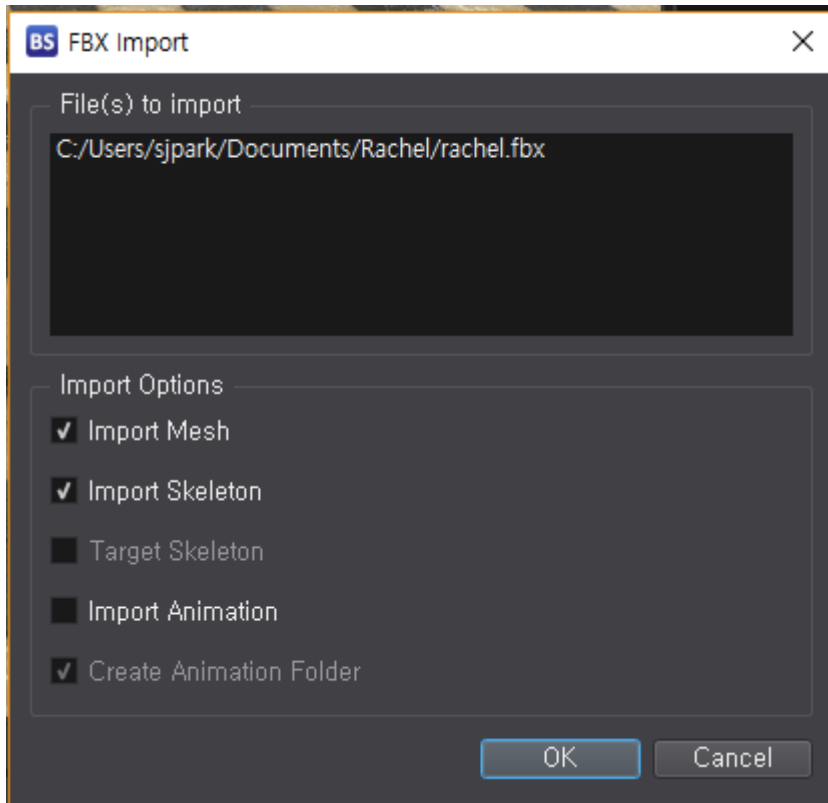
파일을 다운로드해서 %USERPROFILE%\Documents 밑에 압축을 푼다.

Project Browser 윈도우에서 Contents/Models 밑에 Rachel 폴더를 생성한다.



Rachel 폴더를 선택하고, %USERPROFILE%\Documents\Rachel\rachel.fbx 파일을 끌어와서 import 한다.

이 때, Import Skeleton, Import Mesh 를 체크하고 import 한다.



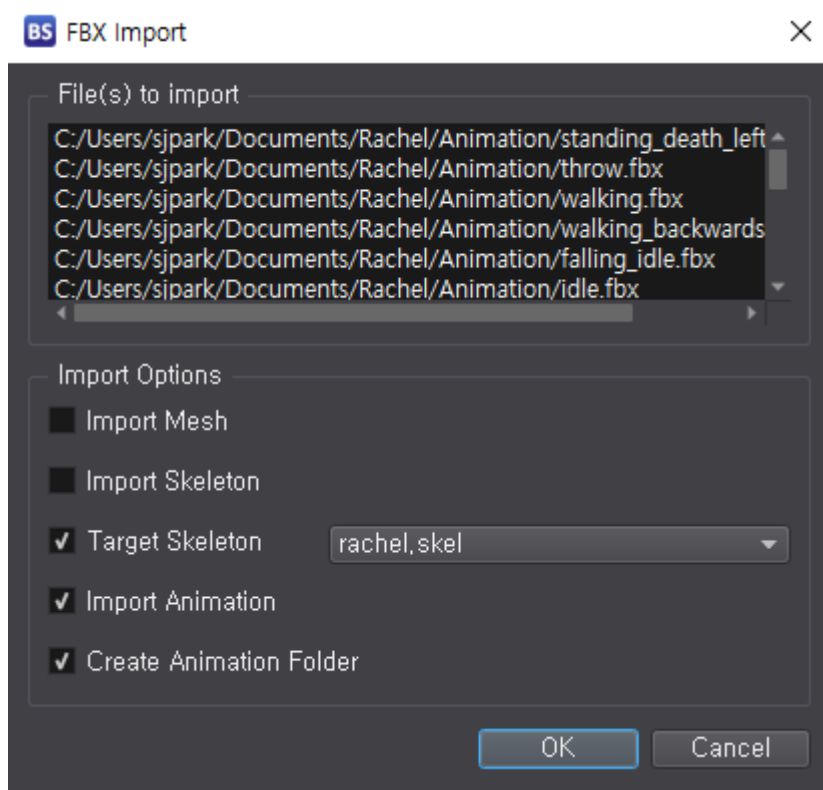
Project Browser 윈도우에서 Contents/Models/Rachel/Materials 폴더를 삭제한다.

Contents/Models/Rachel 폴더를 reimport 한다.

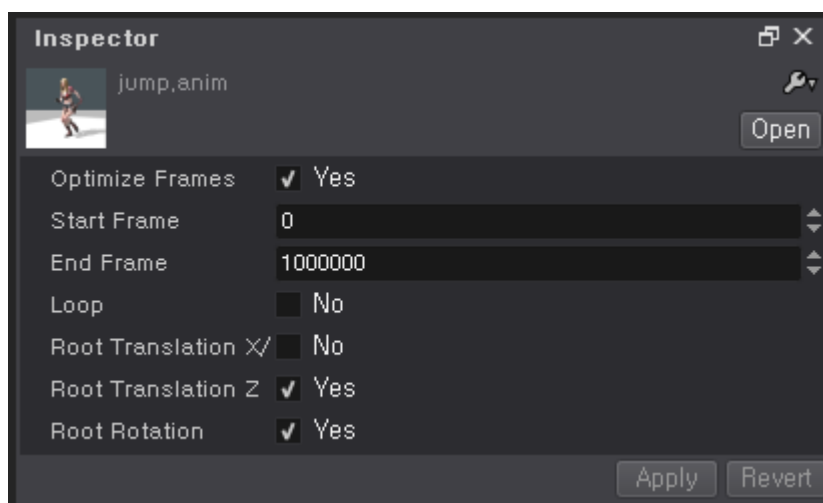
%USERPROFILE%\Documents\WRachel\WAnimation 밑의 파일들을 끌어와서 import 한다.

이번에는, Import Animation, Create Animation Folder, Target Skeleton 를 체크하고, Import Mesh 는 체크를 끈다.





Project Browser 윈도우에서 Contents/Models/Medea/Animation 폴더 안의 jump.anim 을 선택하고, Inspector 창에서 Loop, Root Transtion X/Y, Root Translation Z, Root Rotation 설정을 바꾼다. Aj 캐릭터를 참조해서 바꾸면 된다.



다른 Animation 에 대해서도 Aj 캐릭터를 참조하여 반복한다.

## ANIMATION CONTROLLER 추가

이 부분은 수작업이 많으므로 작업 결과물을

[https://github.com/PolygonTek/BlueshiftDocument/raw/master/BasicGame/BasicGame\\_Rachel.zip](https://github.com/PolygonTek/BlueshiftDocument/raw/master/BasicGame/BasicGame_Rachel.zip)  
에 올려놓았다.

Project Browser 윈도우에서 Contents/Models/Rachel 폴더 안의 rachel.skel 를 선택한다.

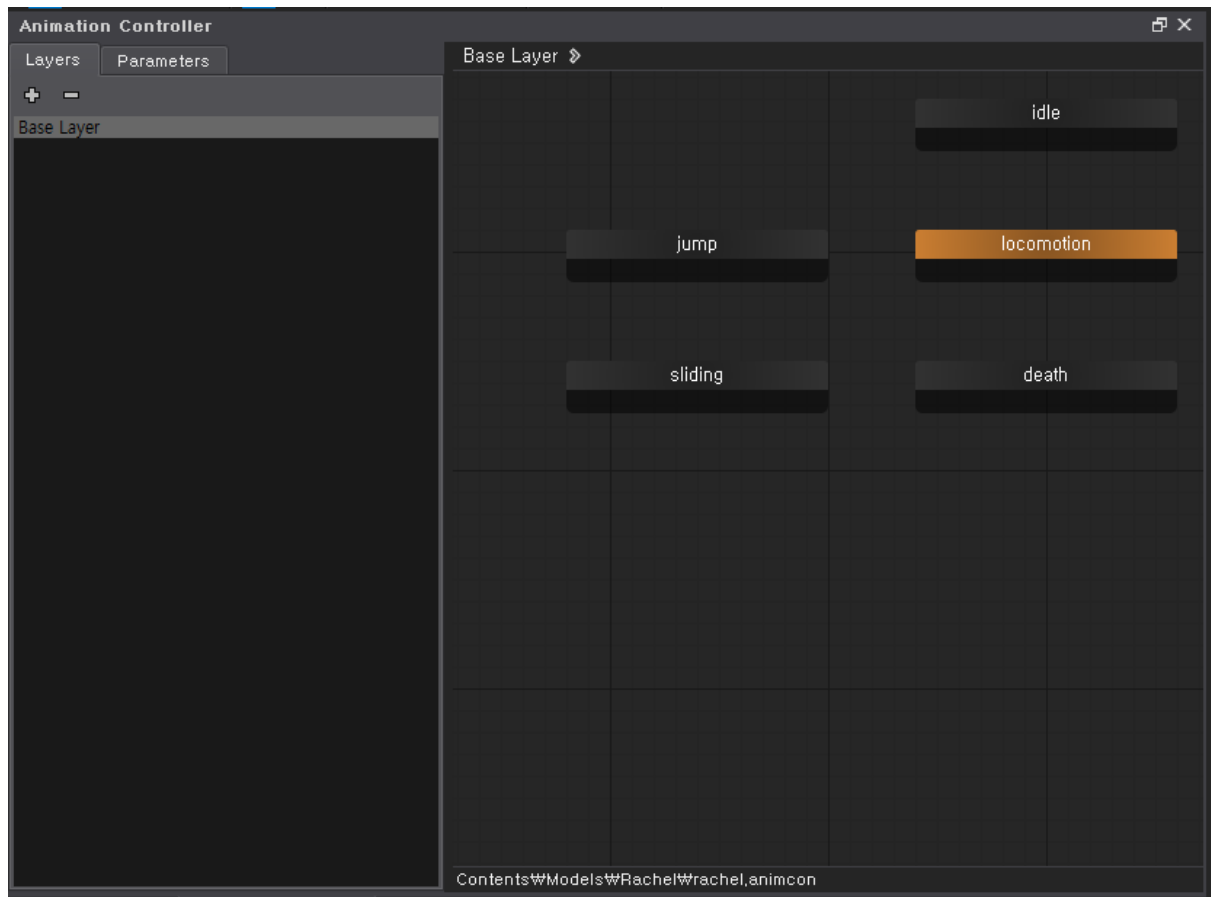
오른쪽 메뉴를 사용해 Animation Controller 를 만든다.

Visual Studio 에디터를

이용해 %USERPROFILE%\Documents\BasicGame\Contents\Models\Rachel\rachel.animcon

의 3 번째 줄 이하를 %USERPROFILE%\Documents\Rachel\rachel.animcon 의 3 번째 줄 이하로  
바꾼다.

Project Browser 에서 rachel.animcon 를 더블클릭한다.



Animation Controller 에서 오른쪽 화면의 locomotion 을 더블 클릭한다.

Animation Controller 오른쪽 화면에서 첫번째 Animation Clip 을 선택하고,

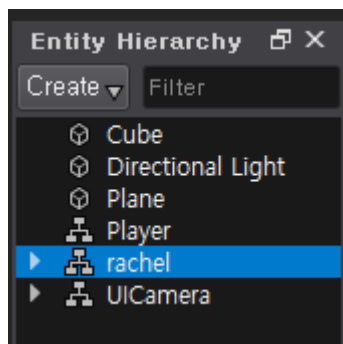


Project Browser 윈도우에서 Contents/Models/Rachel 폴더 안의 rachel.animcon 를 선택하고,  
오른쪽 메뉴에서 Save 한다.

## SCENE 에 캐릭터 추가

Project Broser 창에서 rachel.mesh 를 선택하여, Scene 창으로 끌어놓는다.

Entity Hierachy 창에서 rachel 를 선택하고,



Inspector 창에서

Tag: Player

Transform /Origin : -350 0 0

Transform /Scale : 1 1 1

Skinned Mesh Renderer / AnimController : rachel.animcon

로 설정한다.

Character Controller 컴포넌트를 추가한 다음

Capsule Radius : 0.34

Capsule Height : 1.21

로 설정한다.

Script 컴포넌트를 추가한 다음

Script : player\_logic.lua

Left Joypad: JoypadL

Right Joypad: JoypadR

Footstep1 sound: run1.wav

Footstep2 sound: run2.wav

Footstep3 sound: run3.wav

Footstep4 sound: run4.wav

Slide sound: slide.wav

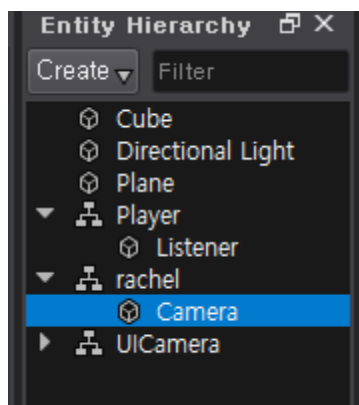
로 설정한다.

## 카메라 만들기

Entity Hierachy 창에서 Player 밑에 Camera 를 삭제한다.

메뉴 > Entity > Create other > Camera 를 생성한다.

Camera 를 rachel 의 자식이 되도록 끌어 댕긴다.



Tag : MainCarmera

Transform/Origin : -340 0 340

Tranform/Angles: 0 26 0

Transform/Scale : 1 1 1

로 바꾼다.

## 리스너 만들기

Entity Hierachy 창에서 Player 밑에 Listener 를 삭제한다.

메뉴 > Entity > Create Empty 를 생성한다.

Listener 를 rachel 의 자식이 되도록 끌어 댕긴다.

Inspector 창에서

Name : Listener

Transform/Origin : 0 0 160

Transform/Scale : 1 1 1

으로 설정하고,

Add Component 버튼을 눌러, Audio Listener 컴포넌트를 추가한다.

[https://github.com/PolygonTek/BlueshiftDocument/raw/master/BasicGame/BasicGame\\_Final.zip](https://github.com/PolygonTek/BlueshiftDocument/raw/master/BasicGame/BasicGame_Final.zip)

에서 최종 결과물을 확인해 보자.