



적용 방법

1. 프로젝트에 TIMEnt.Unity 패키지 임포트
2. 각 프로젝트에 알맞은 VR/AR SDK 설치
3. TIMGameManger 프리랩을 하이얼라키에 등록
4. Menu - TIMEnt_Unity-Init Object 를 선택하여 TIMObjectManager 와 TIMSoundManager 를 생성
5. Unity Menu-TIMEnt_Unity-Set ProjeType VR//AR : 프로젝트 타입 선택하여 해당 타입에 맞는 전처리 지시어 추가
6. TIMObjectManager 에 앞으로 컨트롤 할 게임오브젝트 등록
7. TIMSoundManager 에 사용 할 오디오 파일과 오디오소스 등록
8. 기획서의 각 장면에 맞게 TIMGameManager- InitData 에서 각 이벤트 별 TIMEEventTask 객체를 생성해 Dictionary에 추가해 줌
9. 플레이하여 테스트