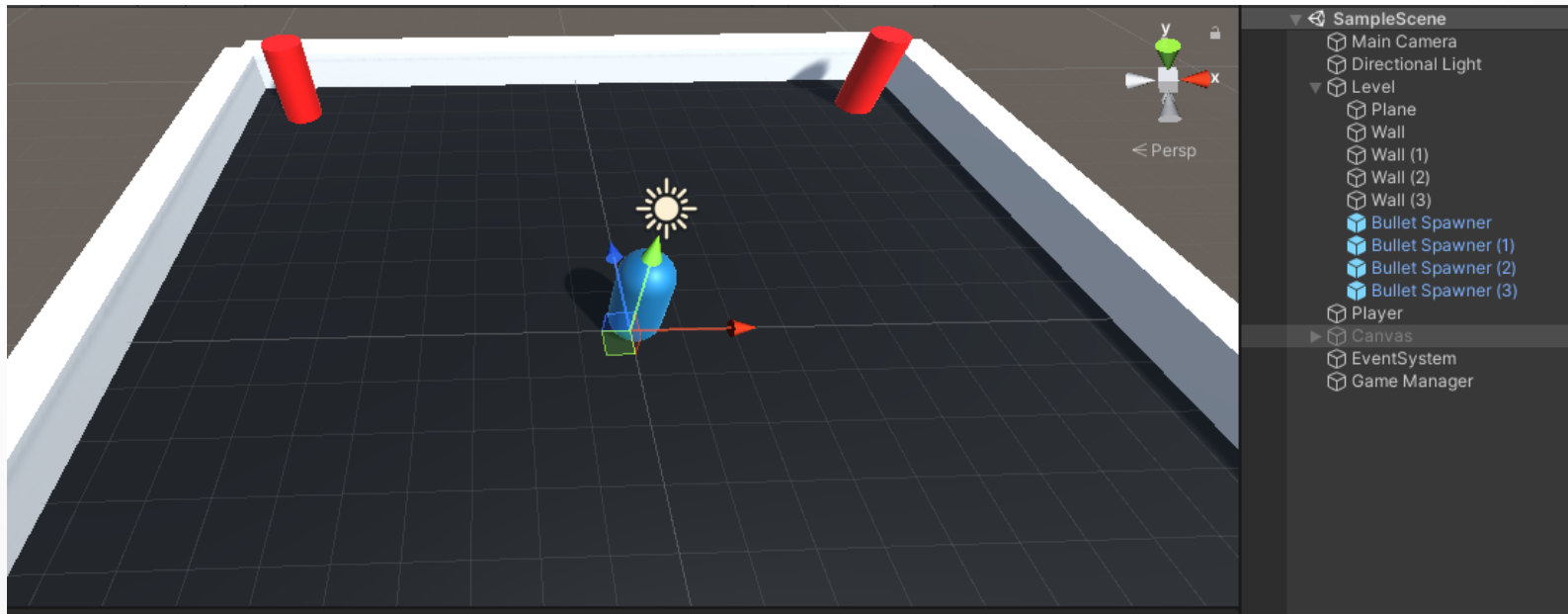


# 오컬러스 퀘스트 프로그래밍

## 1. 이준

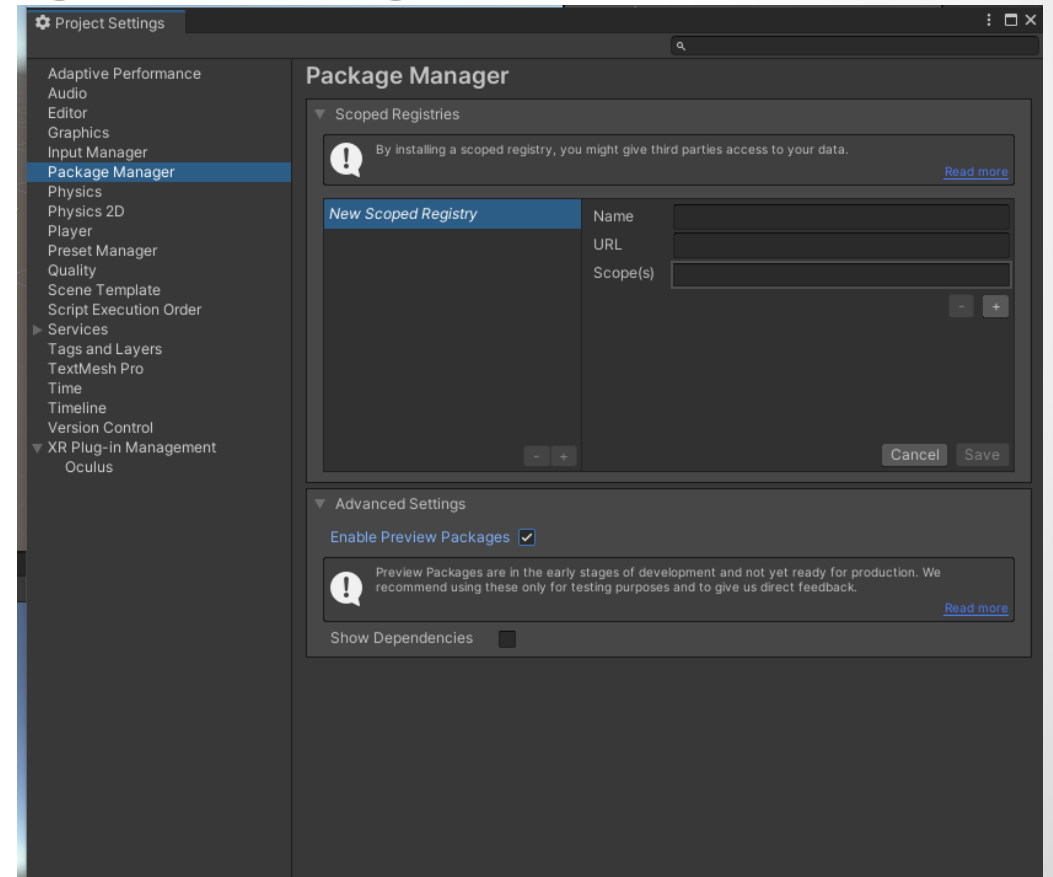
# 닷지 퀘스트 제작!

- 어제 작성한 닷지 플레이어를 다시 로드! (클래스룸에 HelloUnity 로딩 - 회전모드 및 플레이어 출현 부분 제거한 버전!)
- 그리고 UI도 부분도 제거한 버전 입니다~ (추후 VR UI로 변경)



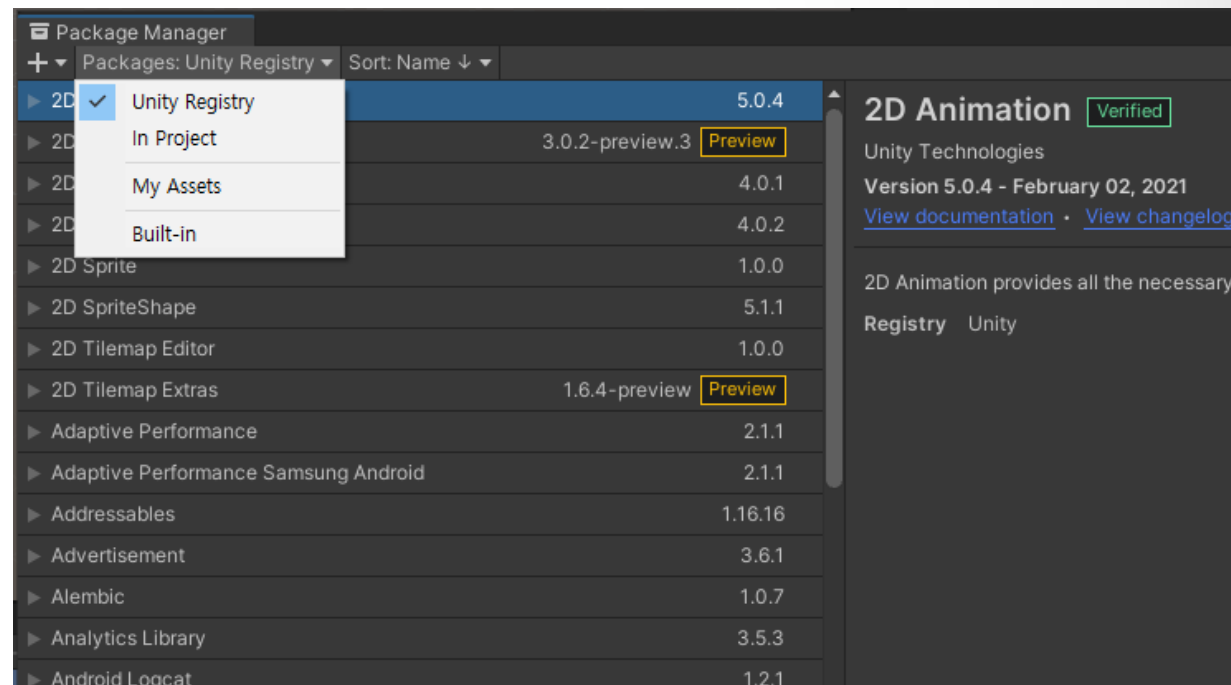
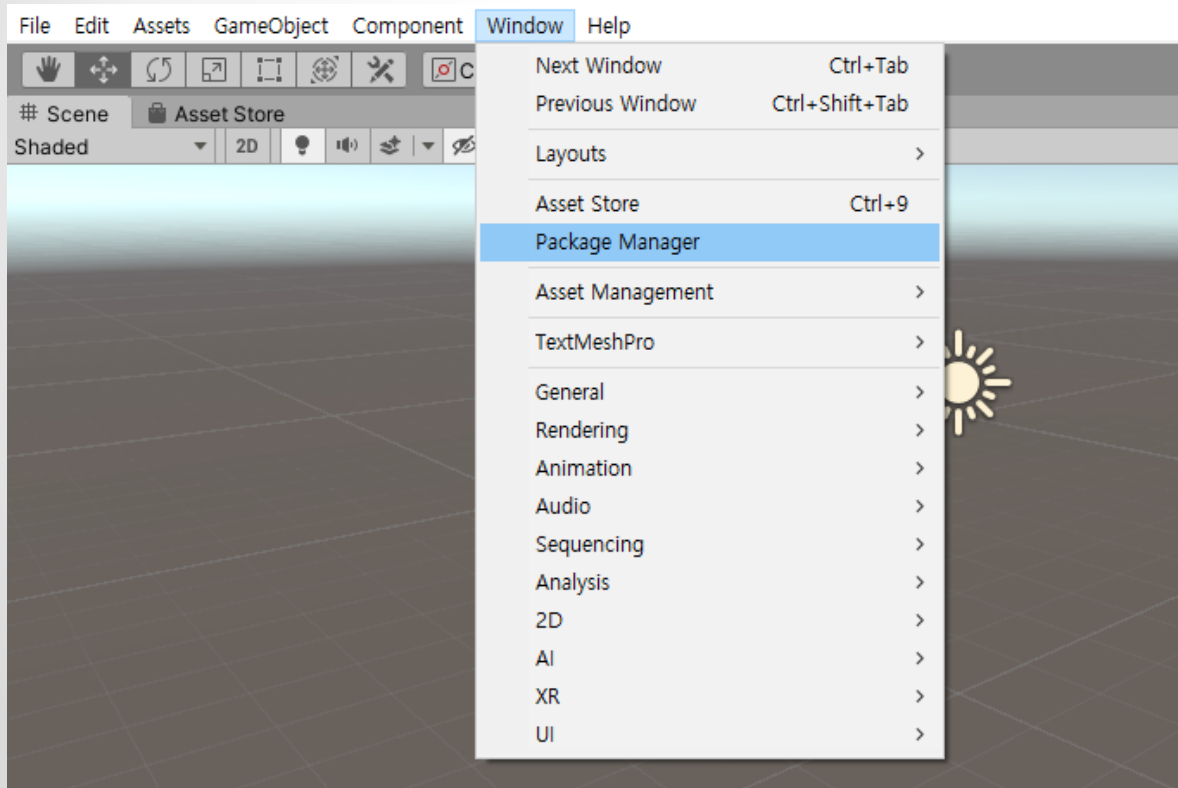
# 닷지 퀘스트 제작!

- XR 플러그인 및 패키지 설정을 다시 해야 함
- Window – Project Setting-Package Manager 실행후 Enable Preview Package



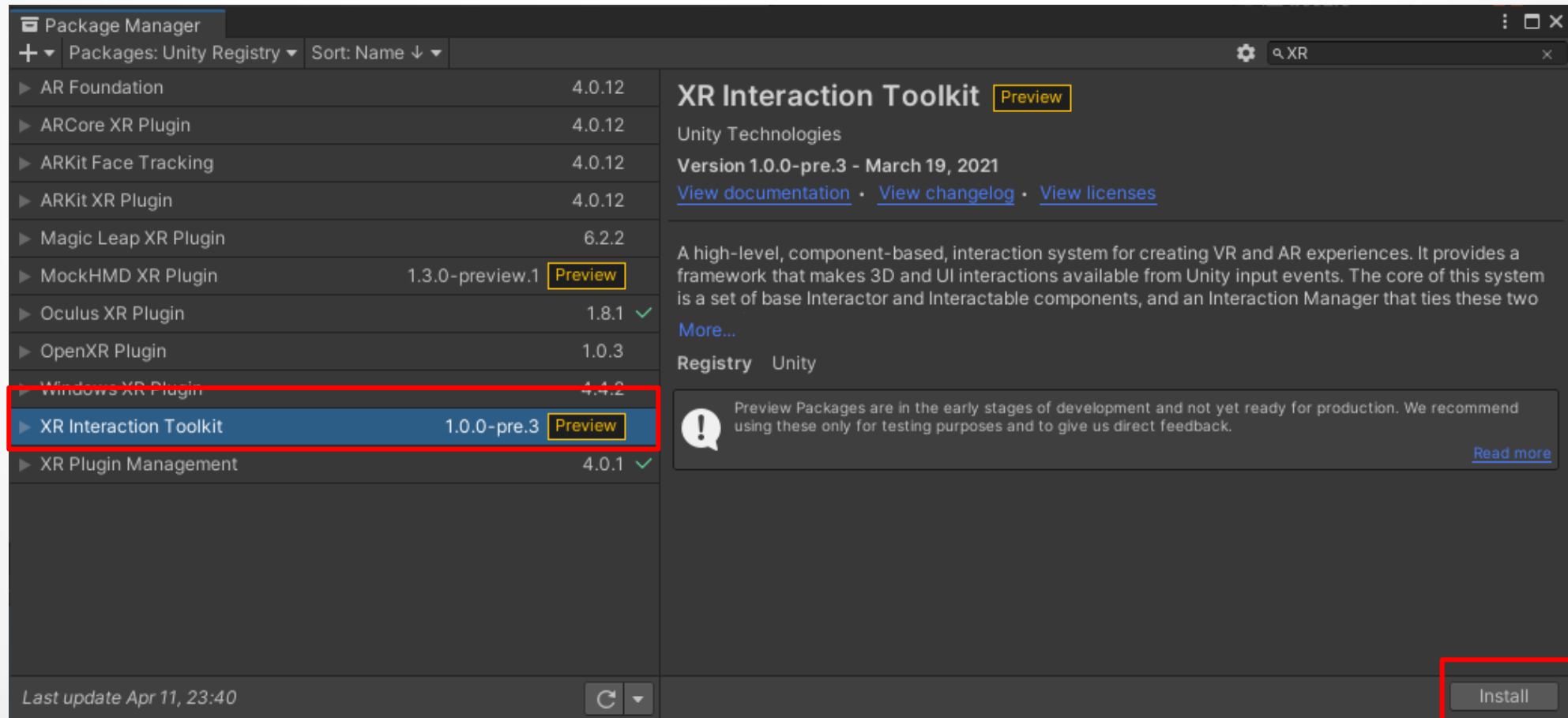
# 닷지 퀘스트 제작!

- Window – Package Manager 실행 (XR Toolkit 은 유니티 기본 제공 패키지이기 때문에 이렇게 실행 해야함!)



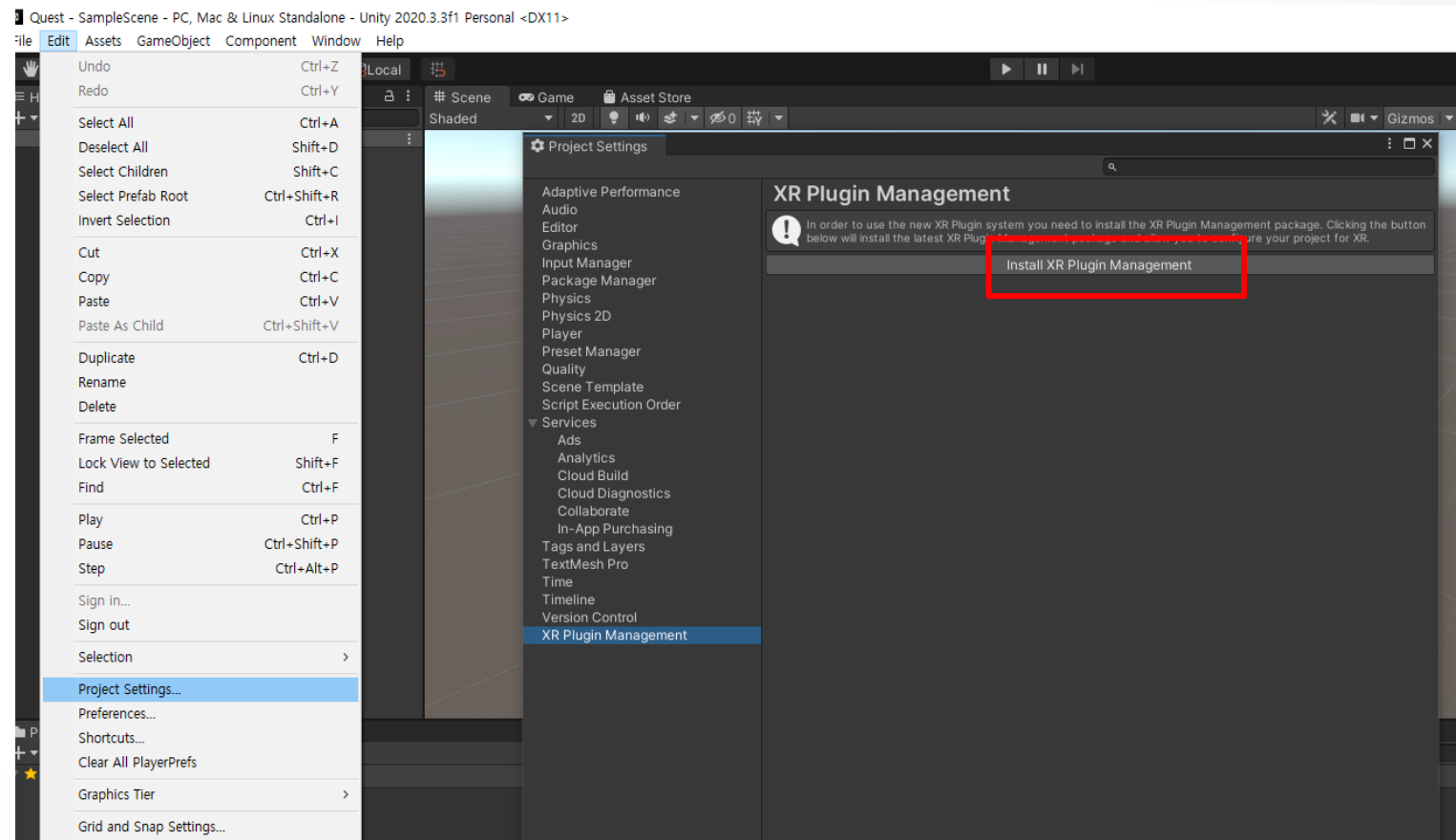
# 닷지 퀘스트 제작!

Unity Registry 선택후, XR Interaction Toolkit 설치



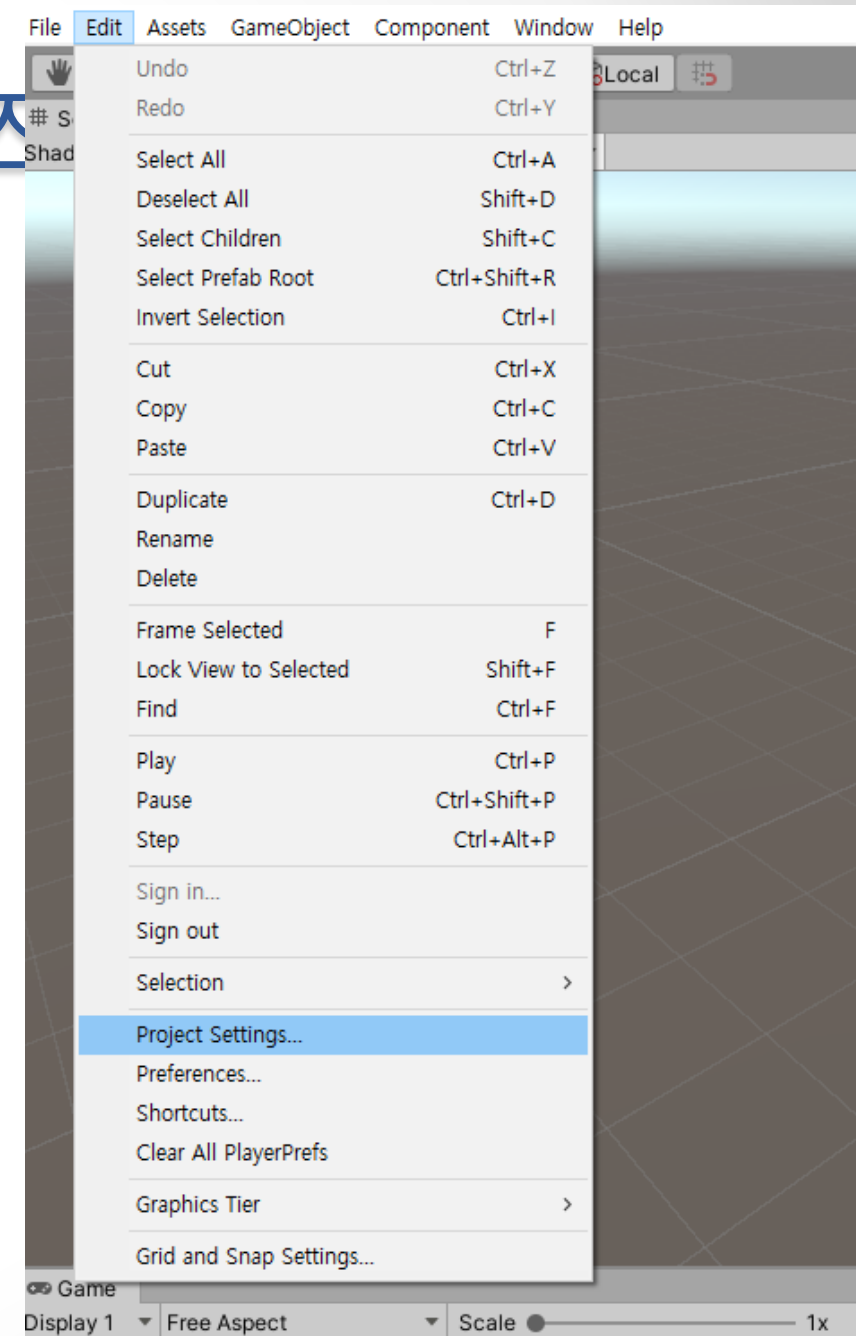
# 땃지 퀘스트 제작!

- Edit – Project Setting XR Management 설치!



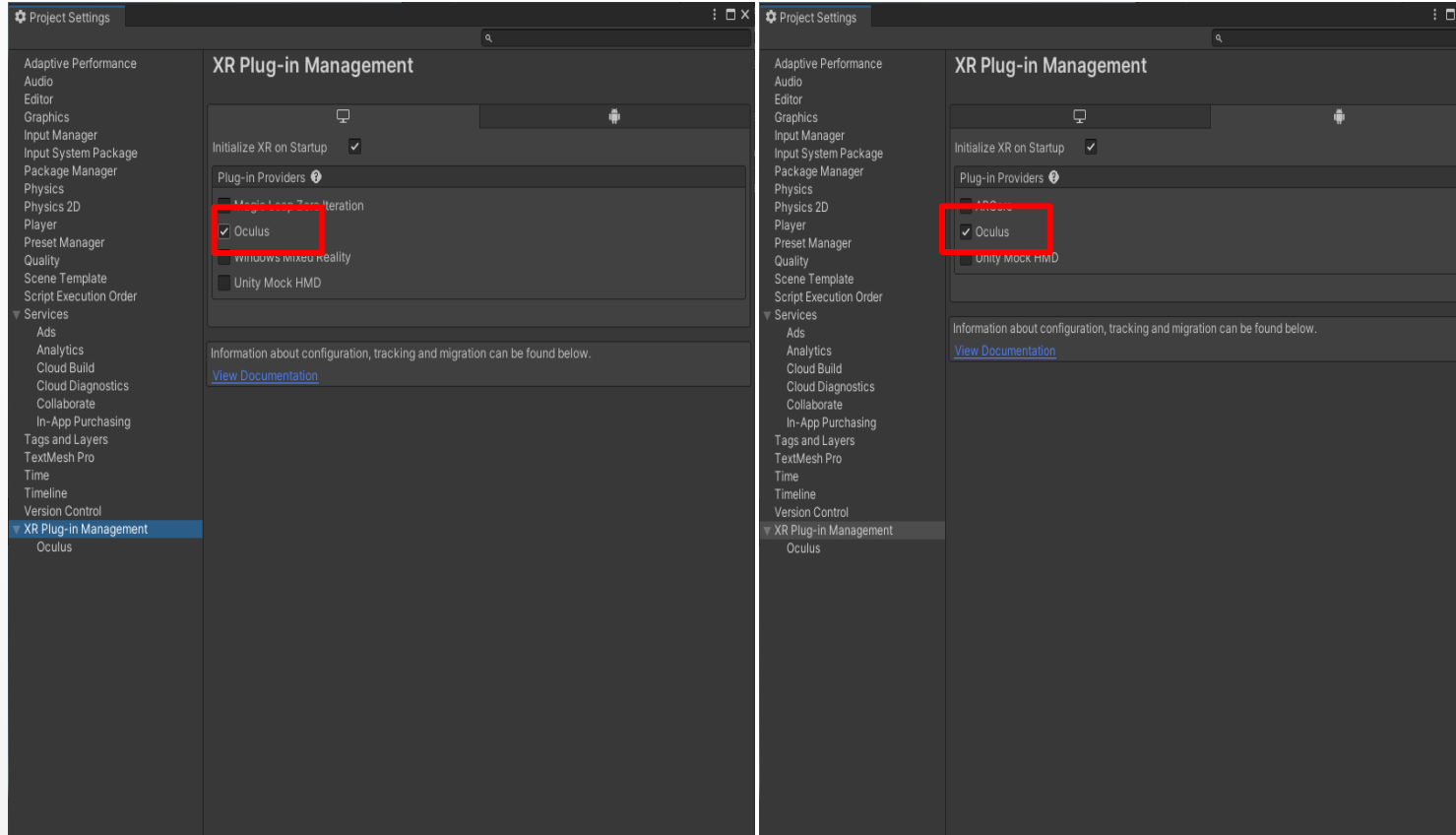
# 닷지 퀘스트 제3

- Edit – Project Settings 클릭!



# 닷지 퀘스트 제작!

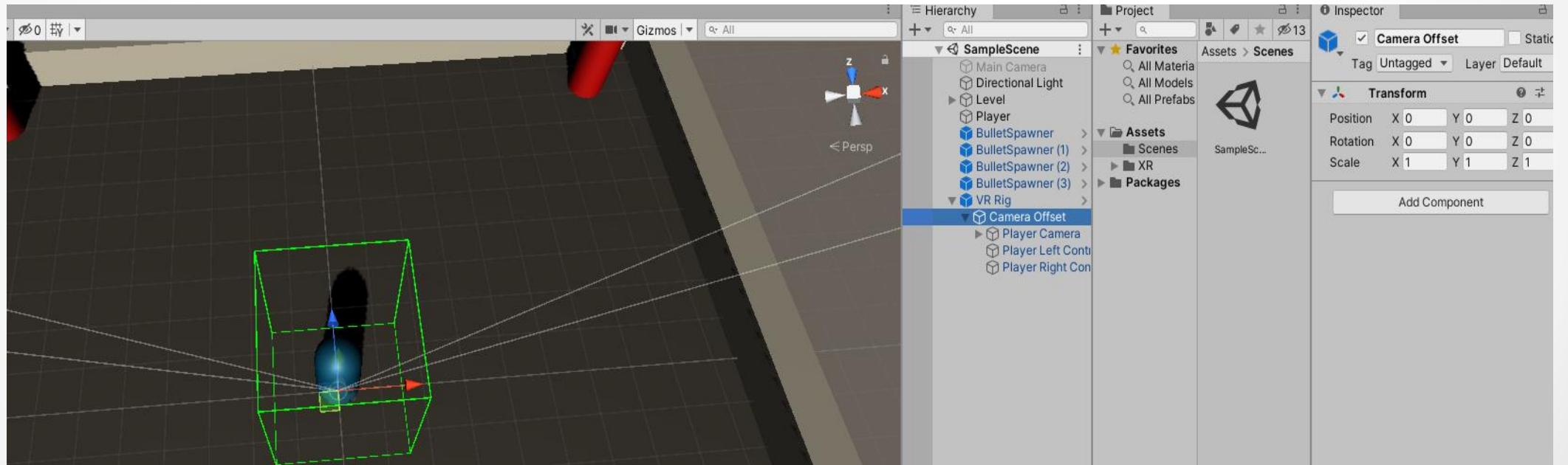
- Oculus 클릭!
- 이후 안드로이드 에서도 오쿨러스 선택!





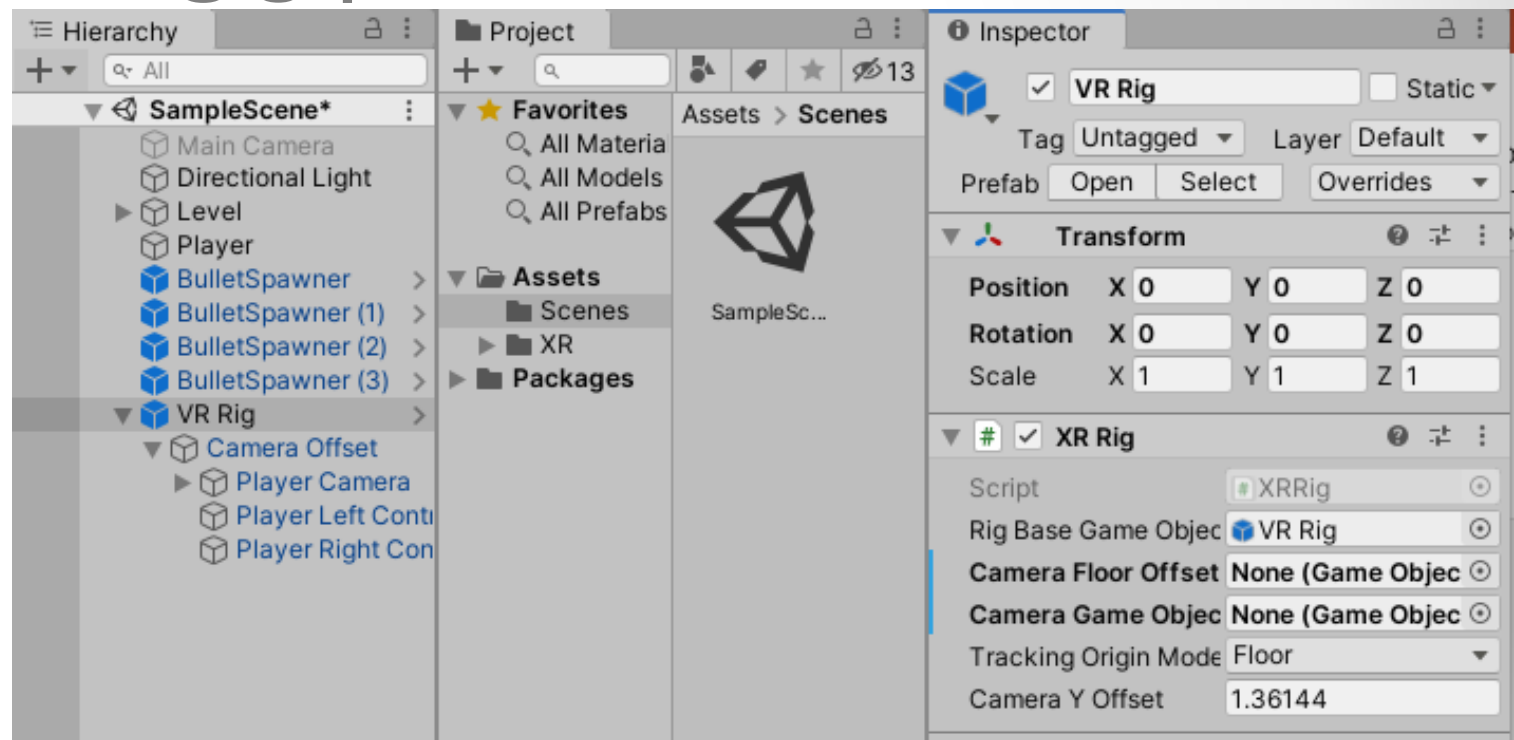
# 닷지 퀘스트 제작!

- Player 위치에 VR Rig을 집어 넣어 보자 !



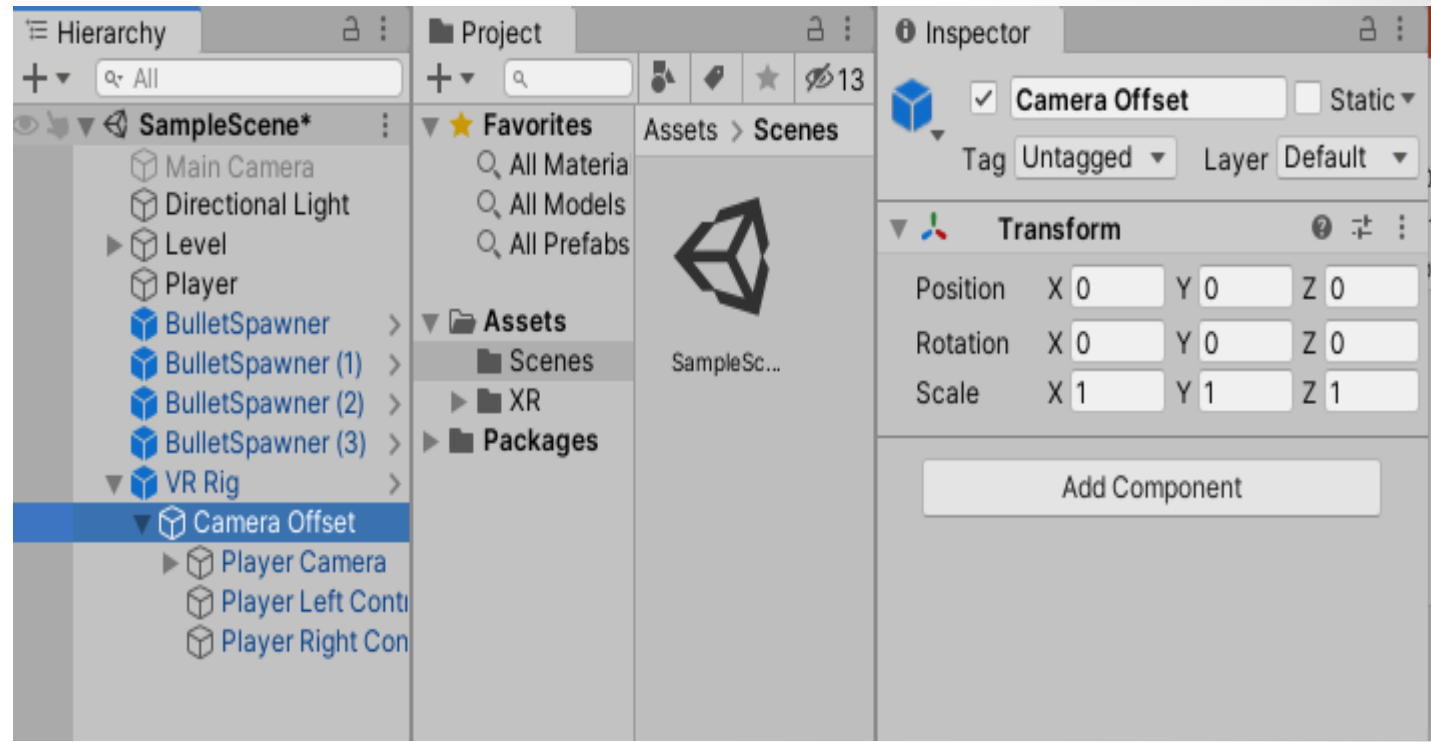
# 닷지 퀘스트 제작!

- VR Rig 은 Empty Object로 생성후
- 다음의 컴포넌트 추가!
- XR Rig.cs 파일 추가
- Tracking 모드 : Floor



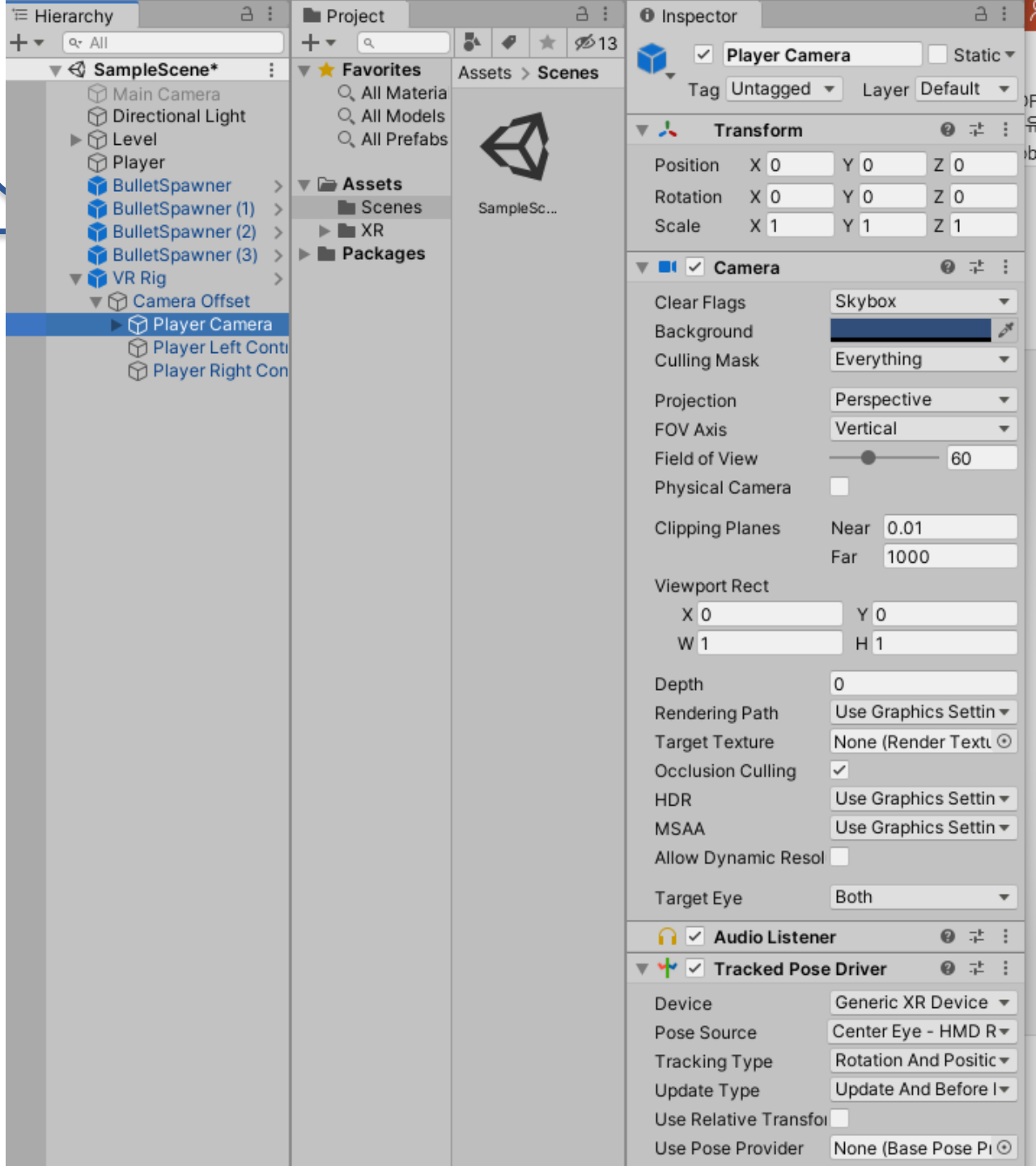
# 맞지 퀘스트 제작!

- Camera Offset 은 Empty Game 객체이며 VR Rig의 자식!



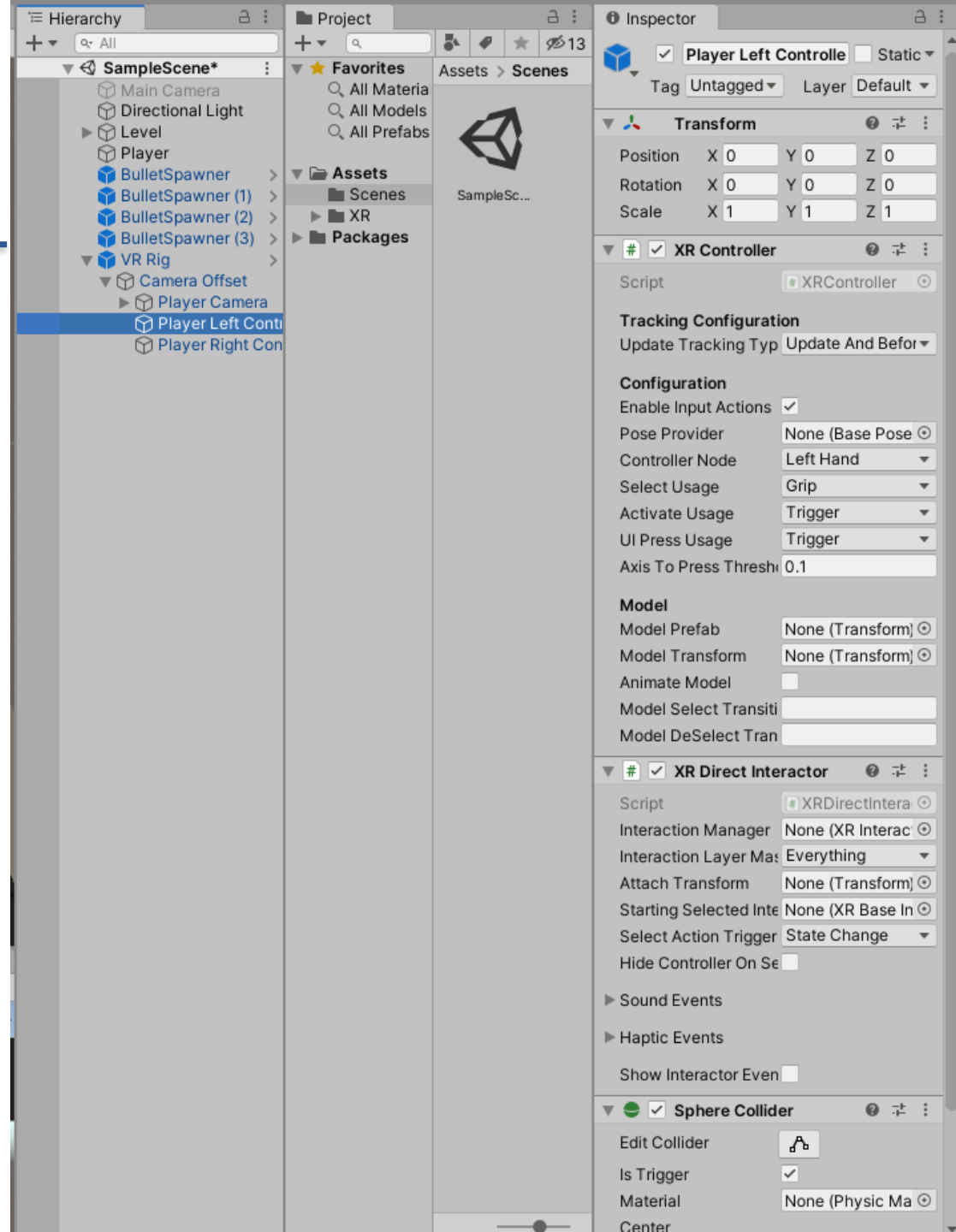
## 맞지 퀘스

- Player Camera는 Camera Offset의 자식!
- Tracked Pose Driver를 추가해야만 카메라 위치가 동기화됨!



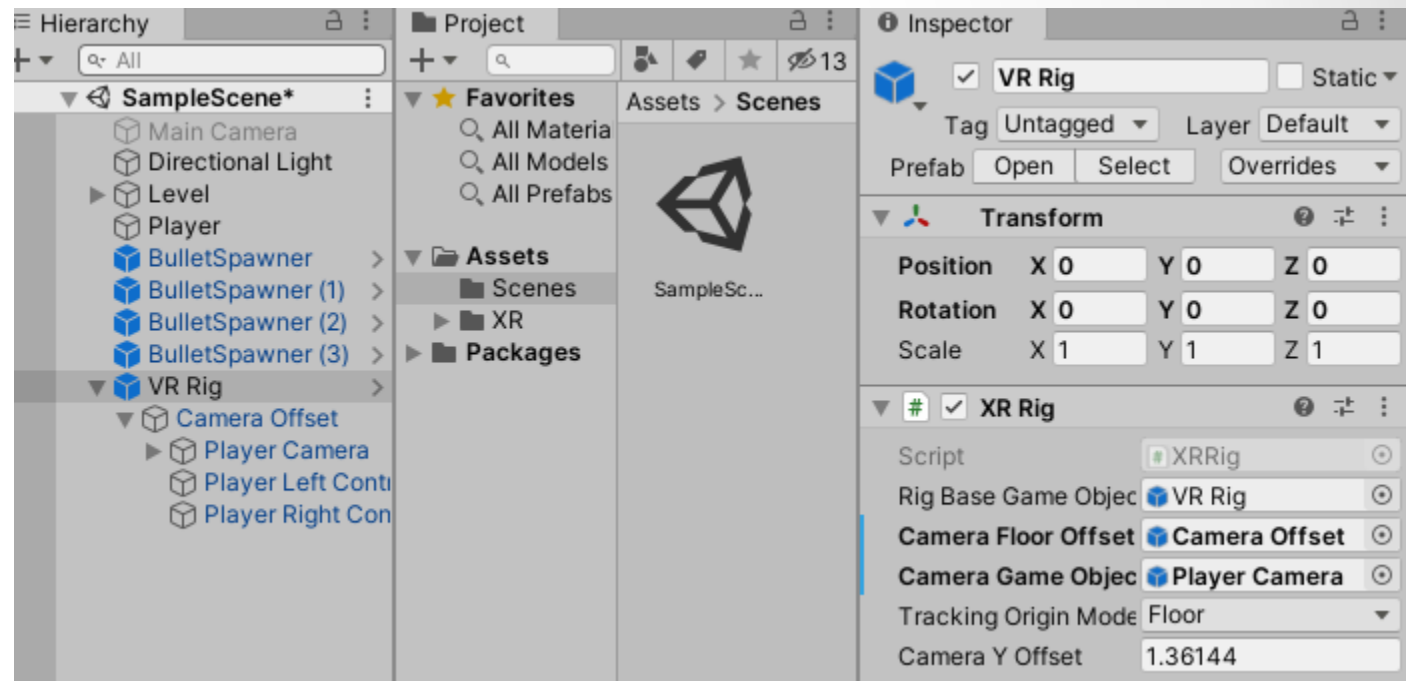
# 닷지 퀘스트

- Player Left Controller 및 Player Right Controller 공통
- XR Controller (Left, Right 구분)
- XR Direct Interactor (객체를 잡기 위한 컴포넌트)
- Sphere Collider 크기는 0.2 정도로, IsTrigger True



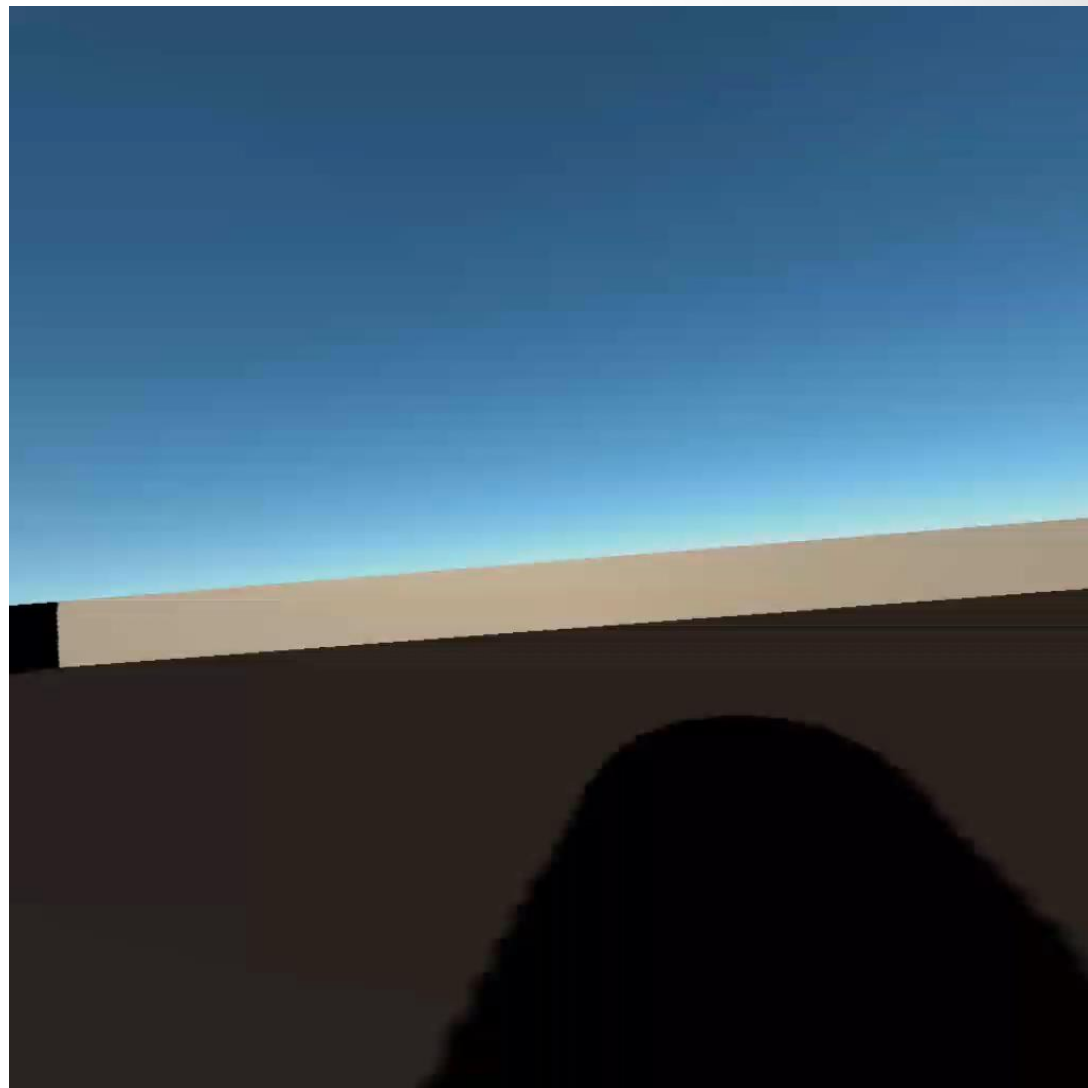
# 닷지 퀘스트 제작!

- 다 생성후 다시 XR Rig 의 Camera Offset 과 Player Camera 설정



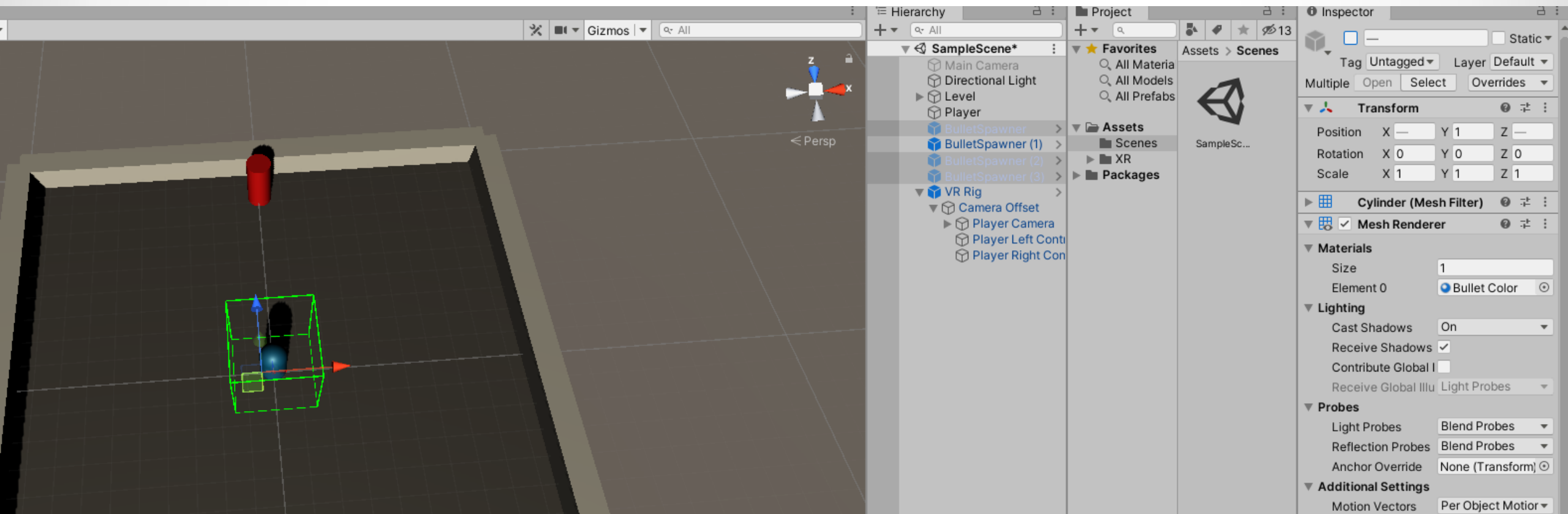
# 닷지 퀘스트 제작!

- 결과를 보면, 나뭇 공격이  
임팩트가 있음
- 하지만 VR 에서 이동은 주의를  
해야함! (멀미 현상)
- 살짝 피하는 닷지 액션을  
고려해보자!



# 닷지 퀘스트 제작!

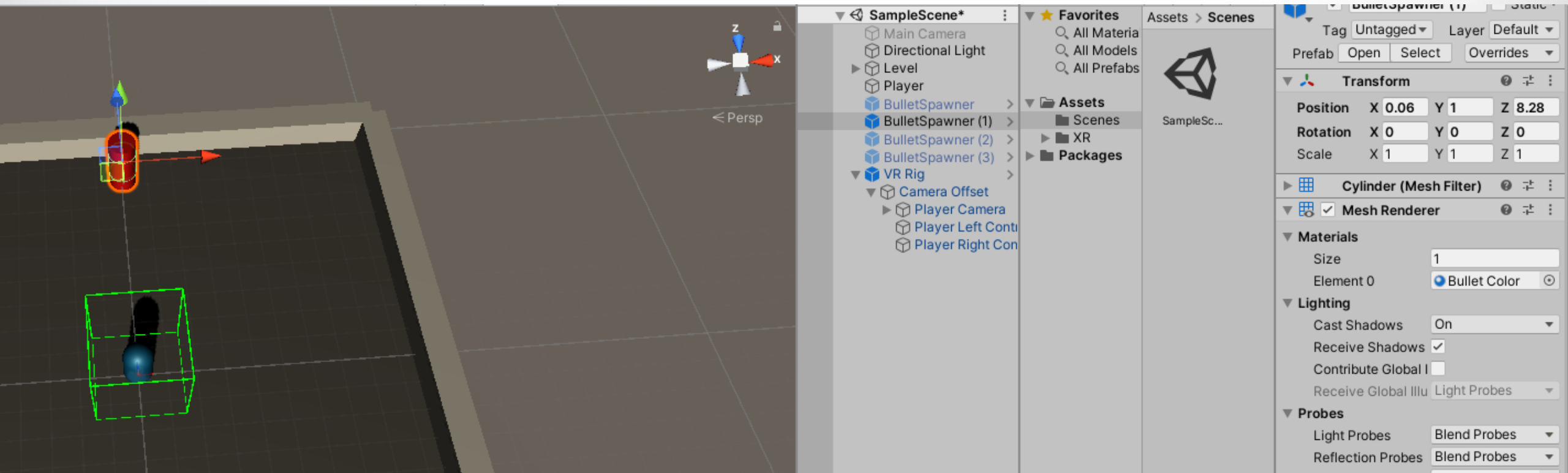
- 일단 4대가 나오는거는 너무 난이도가 어려움  $\pi$
- 정면에 한대만 배치해 보자! (3개 BulletSpawner 비활성화!)





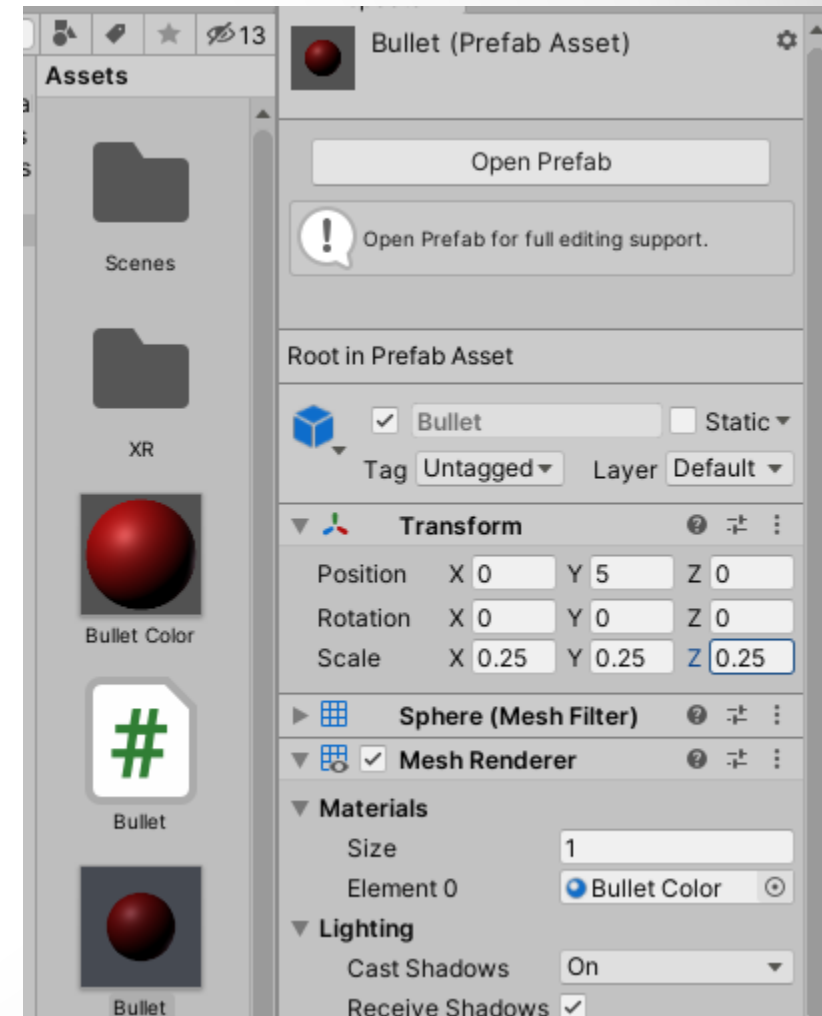
# 닷지 퀘스트 제작!

- 나머지 한 개 BulletSpwaner 의 위치 조정



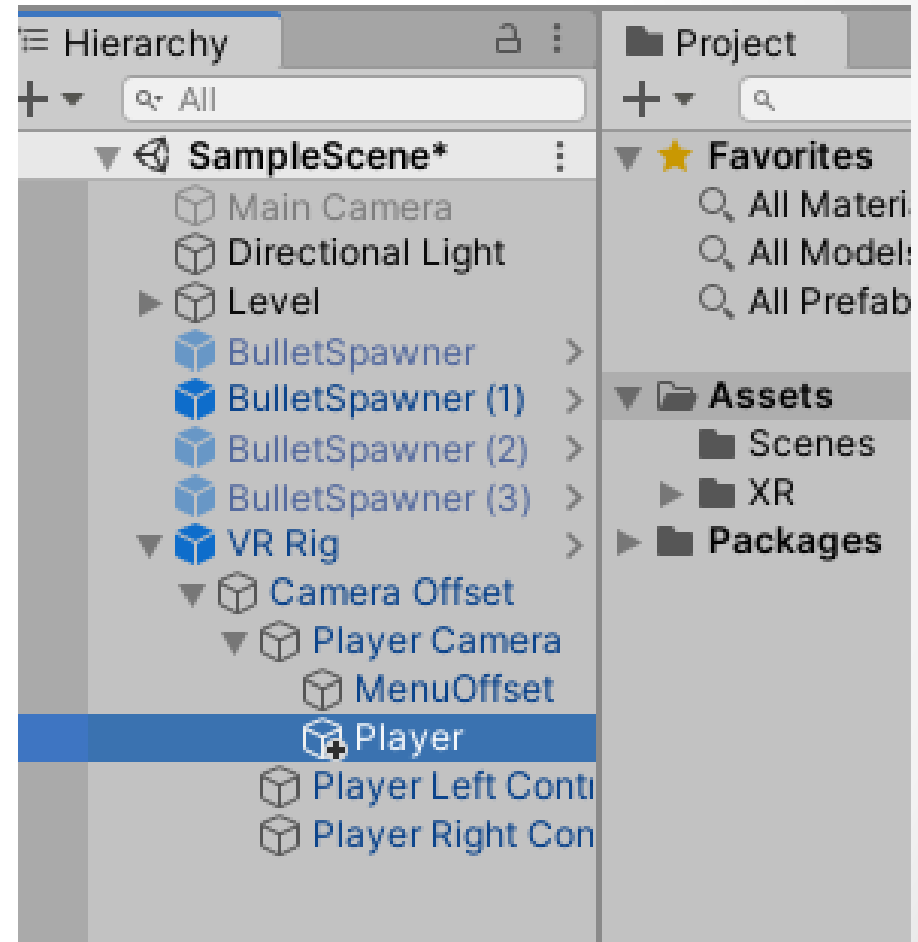
# 닷지 퀘스트 제작!

- Bullet Prefab 에서 크기를 절반으로 수정!



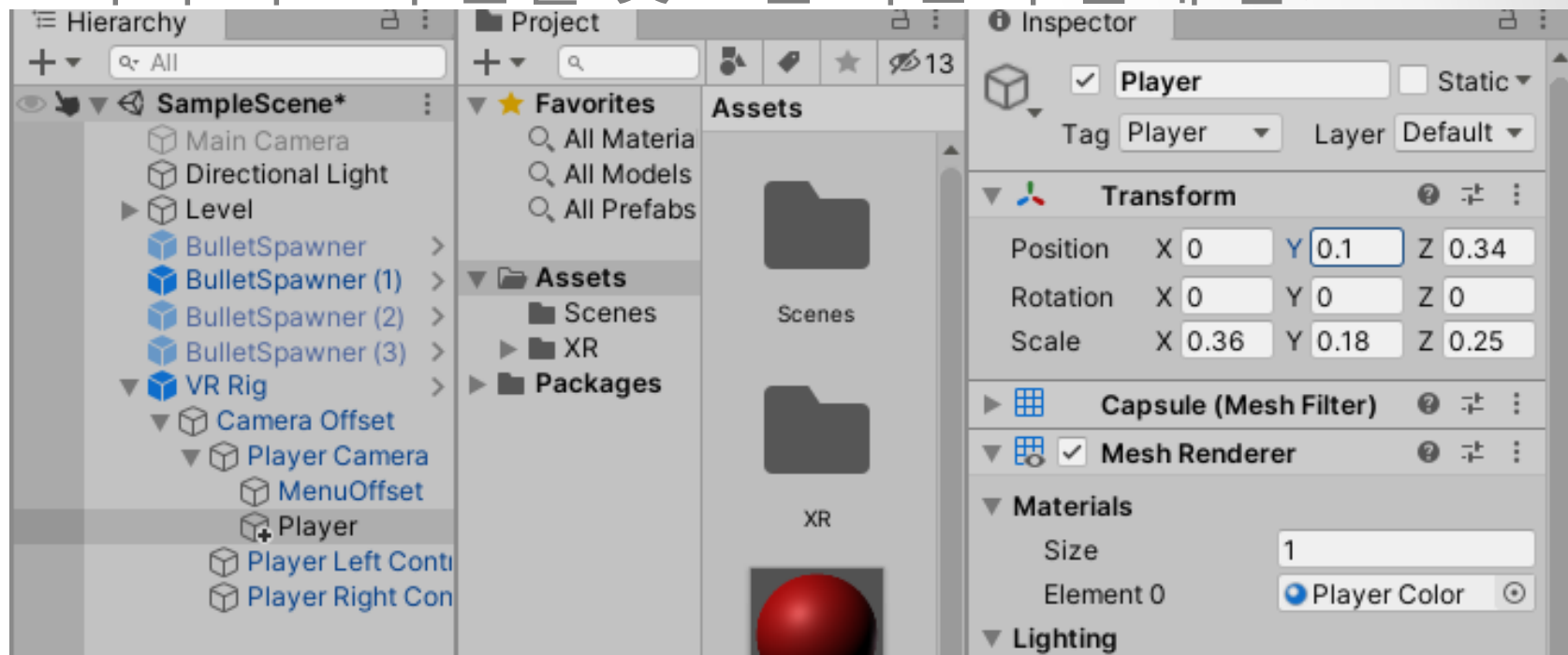
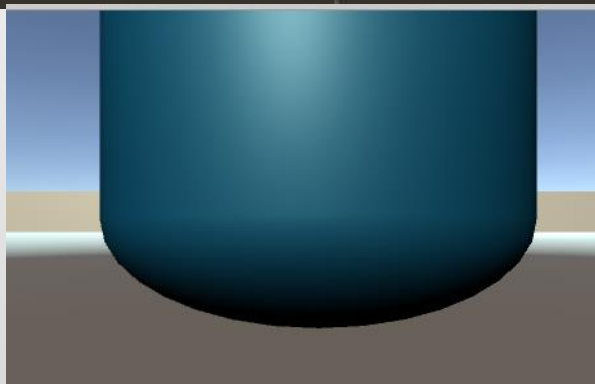
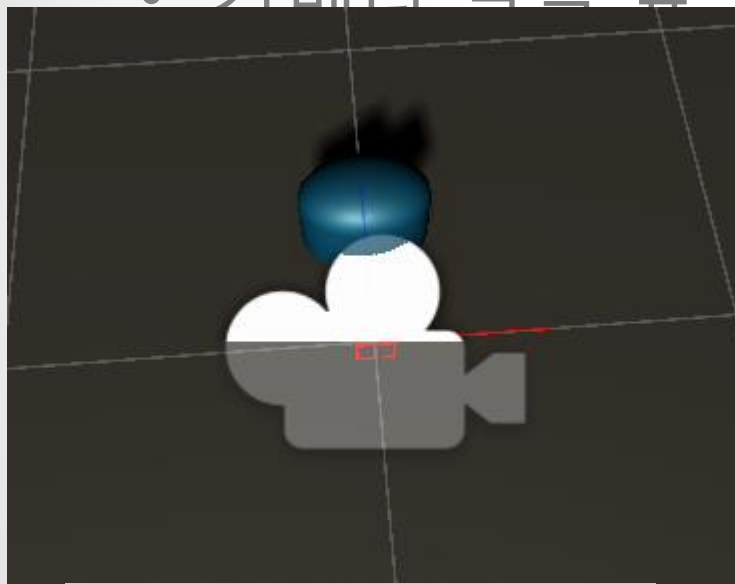
# 맞지 퀘스트 제작!

- 이제 Player를 PlayerCamera의 자식으로 이동



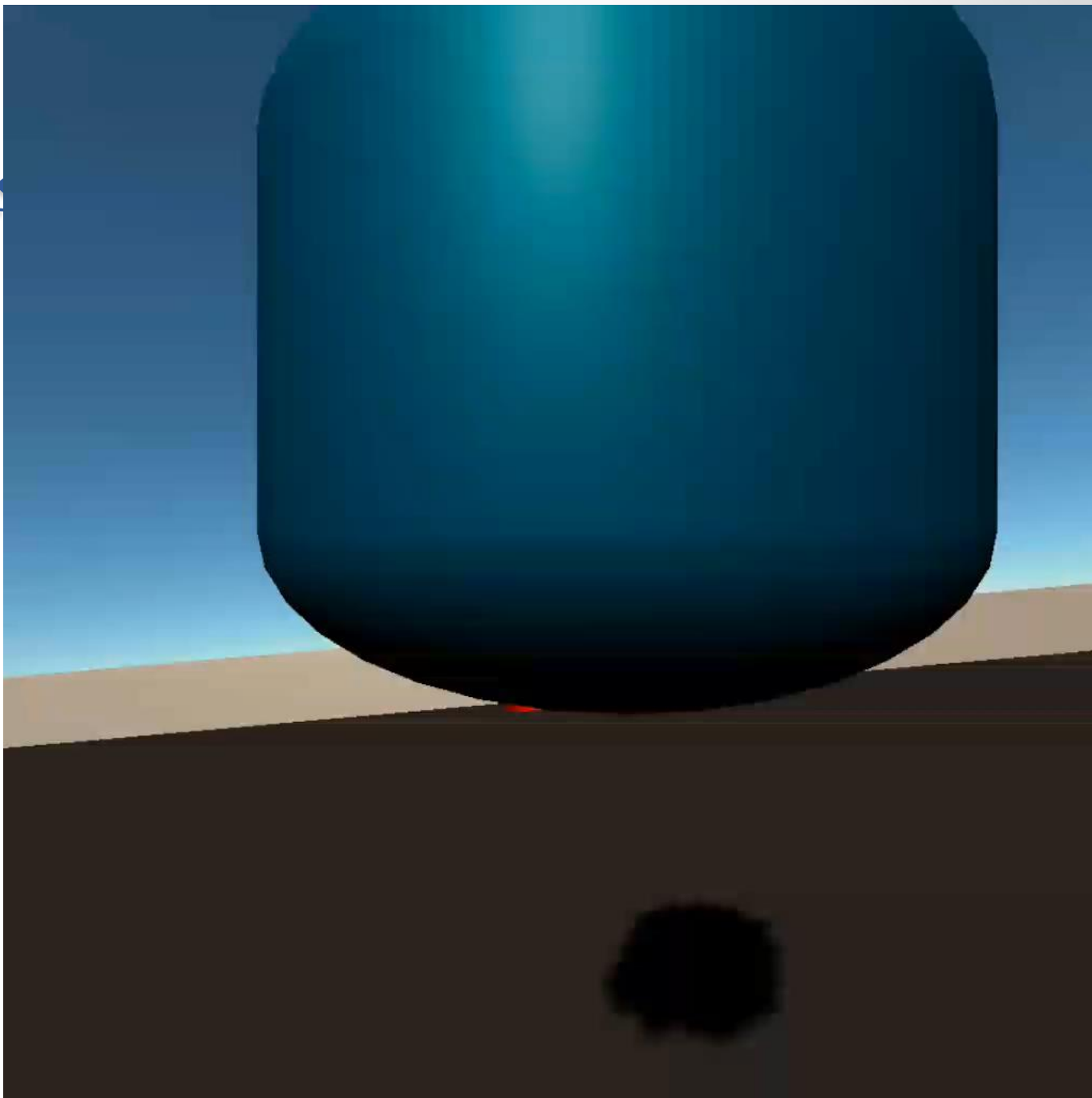
# 땃지 퀘스트 제작!

- 다음과 같이 Player 의 트랜스폼 정보 변경 (위치 및 스케일)
- 카메라 살짝 앞으로 와서 어느 부분을 맞으면 죽는지 알게 함!



# XR Toolkit

- 결과 확인!

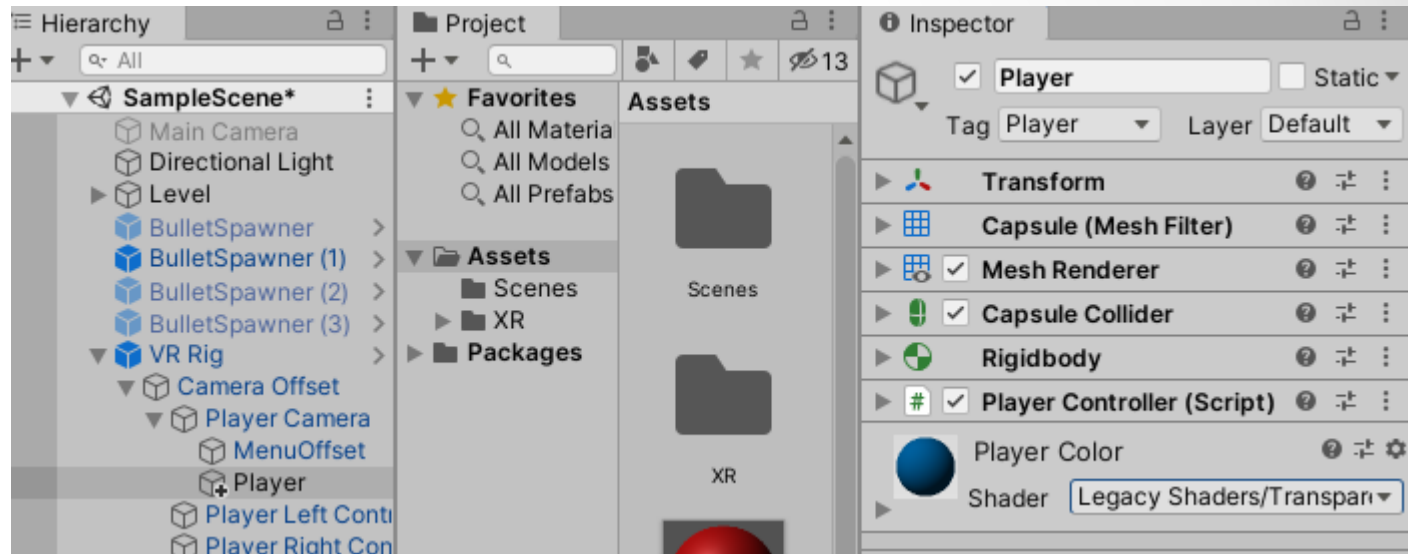


# 닷지 퀘스트 제작!

- 머리 위치를 대략적으로 알려주는 것은 좋으나!
- 총알을 가려서 피하기가 어려움!

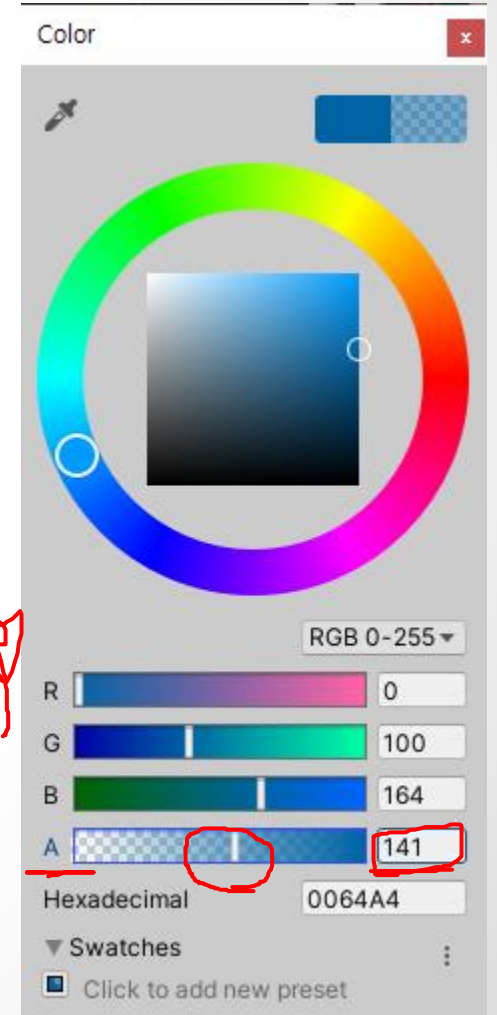
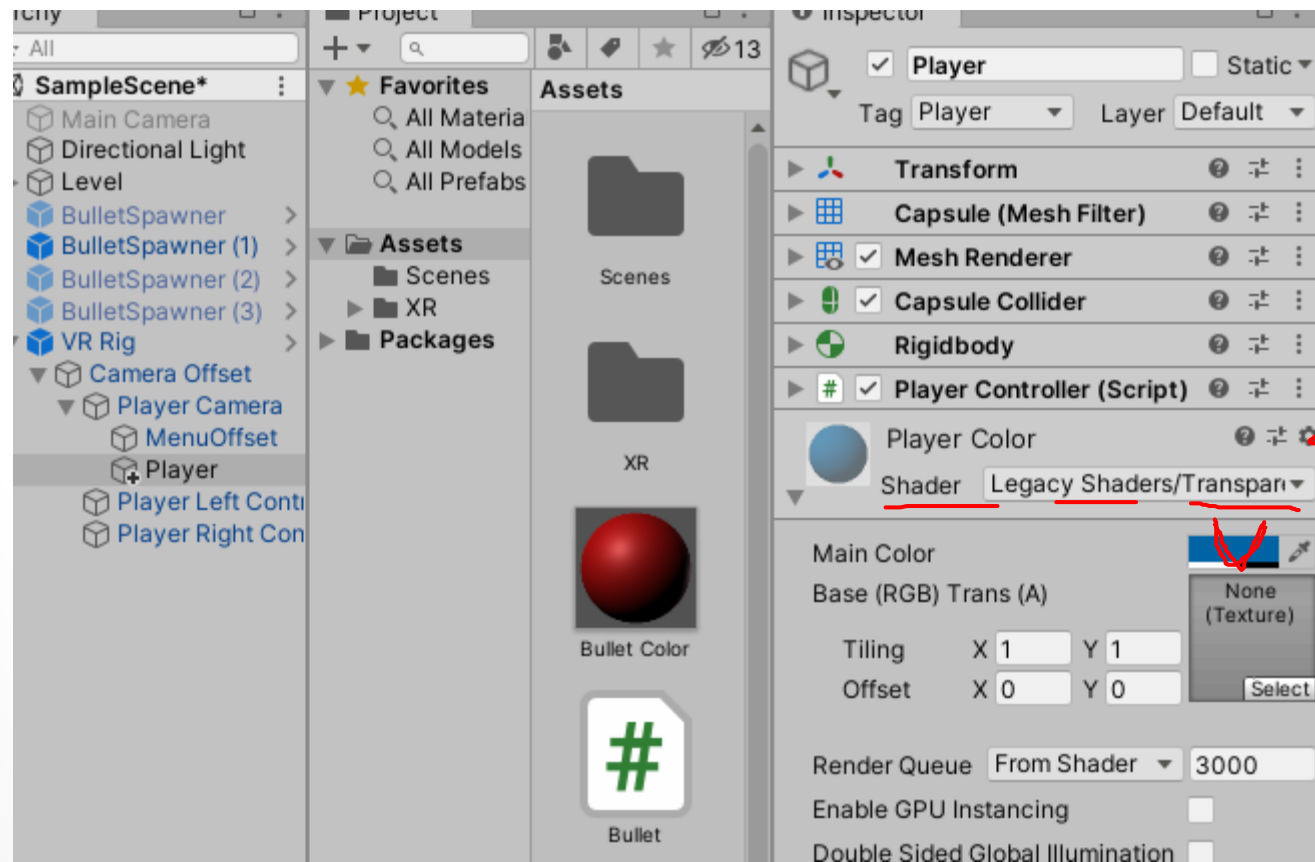
# 닷지 퀘스트 제작!

- 플레이어를 반투명하게 제작하기!
- 셰이더를 사용하면 반투명도를 조정할 수 있음!
- Legacy Shaders-Transparent-Diffuse 선택!



# 닷지 퀘스트 제작!

- Main Color 클릭후 A 값을 141 정도로 변경!





## 닷지 큐

- 테스트 결과!
- 실제 게임에서는 아예
- 보이지 않는 경우도 있음!

