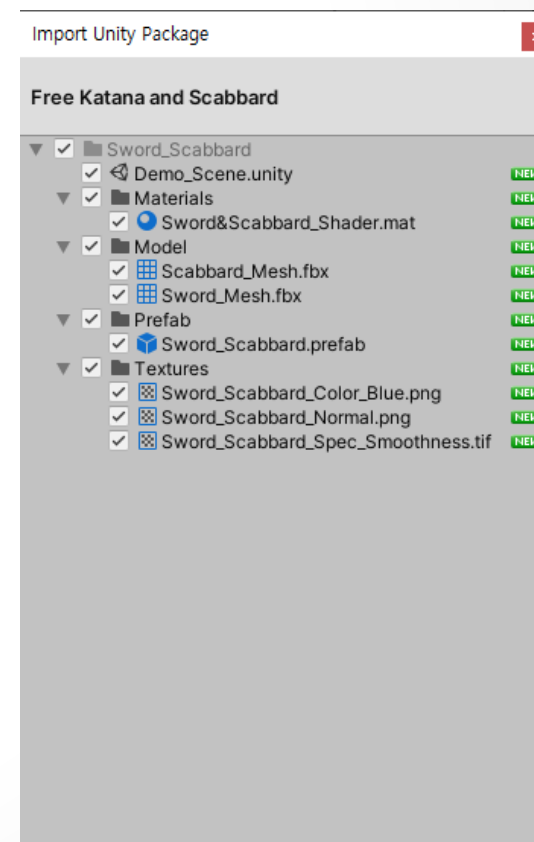
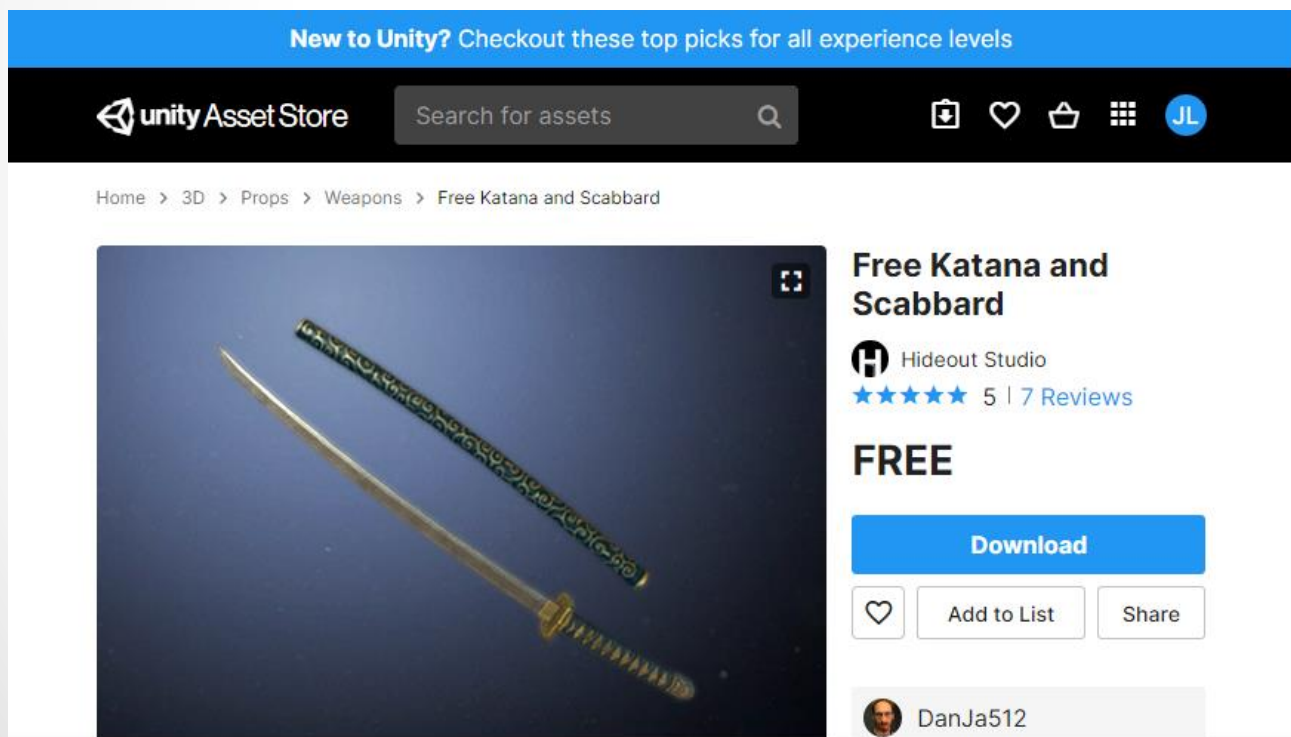


고급 VR 프로그래밍

1. 이준

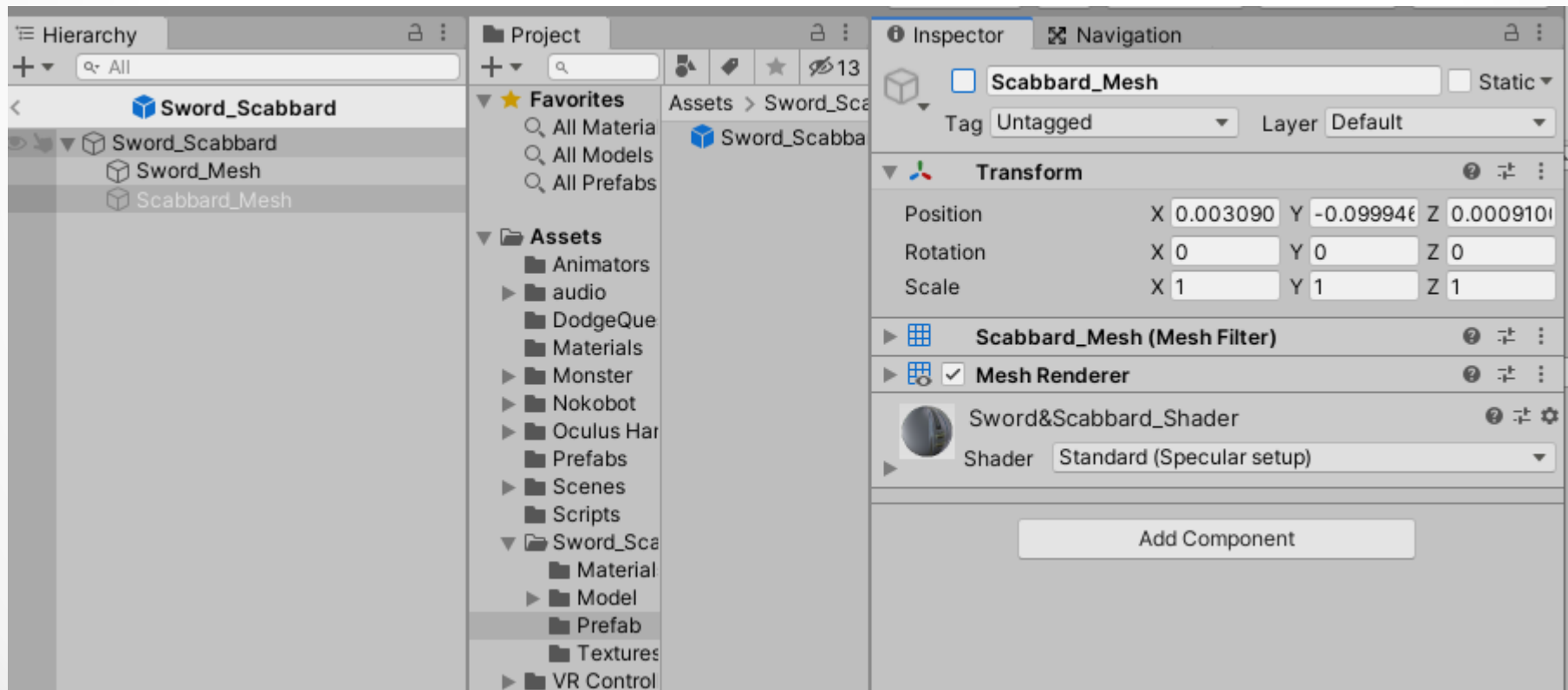
밀리 전투 시스템 구축

- 애셋 스토어에서 Free Katana 를 검색 및 다운로드 후 импорт!
- <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/free-katana-and-scabbard-67185>



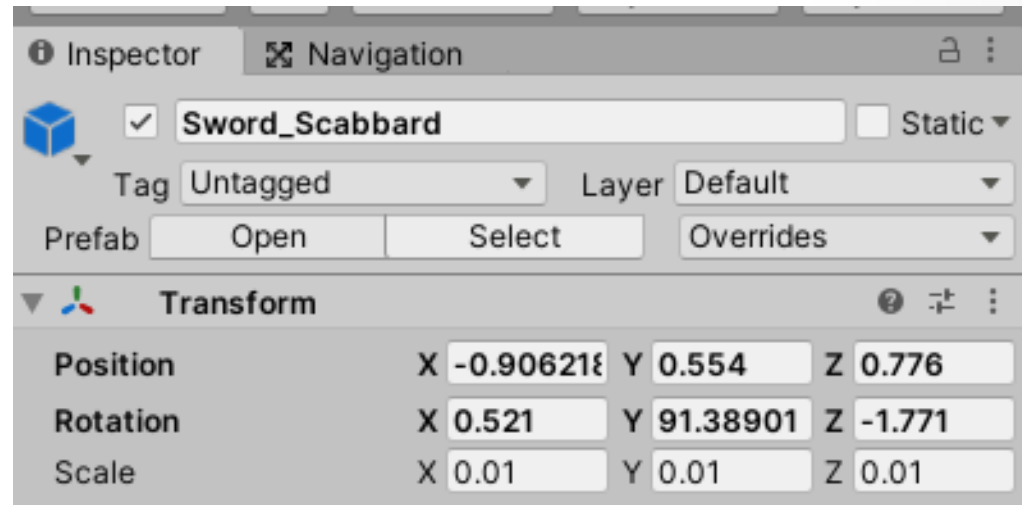
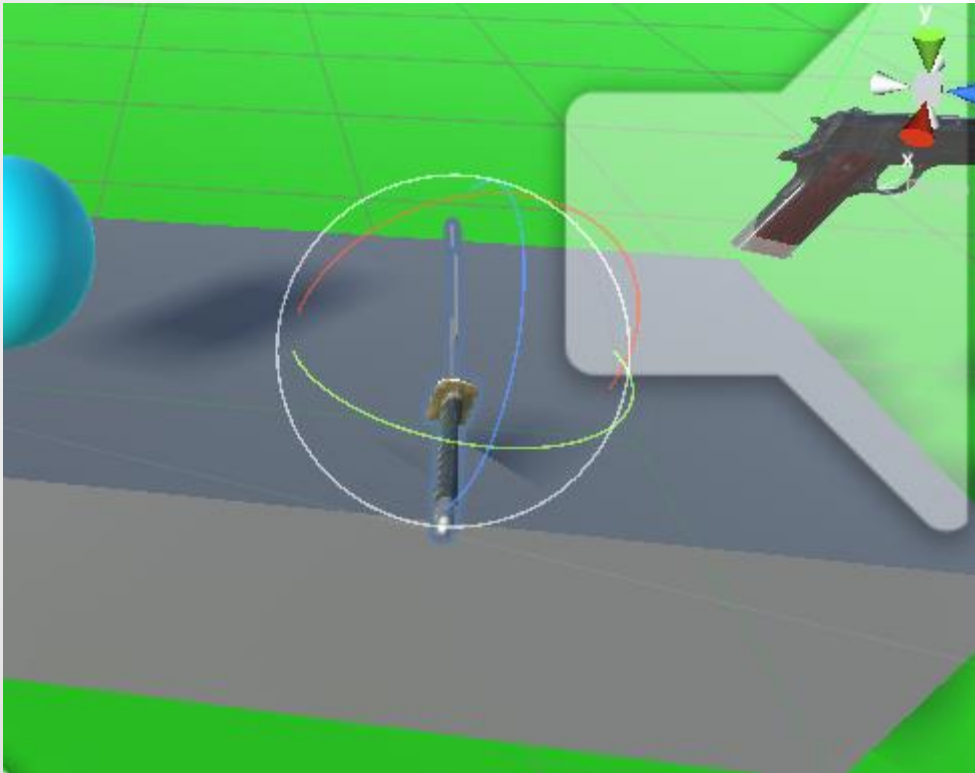
밀리 전투 시스템 구축

- 애셋 스토어에서 Free Katana 를 검색 및 다운로드 후 импорт!
- Sword_Scabbard 프리팹에서 검집을 의미하는 Scabbard_Mesh는 비활성화



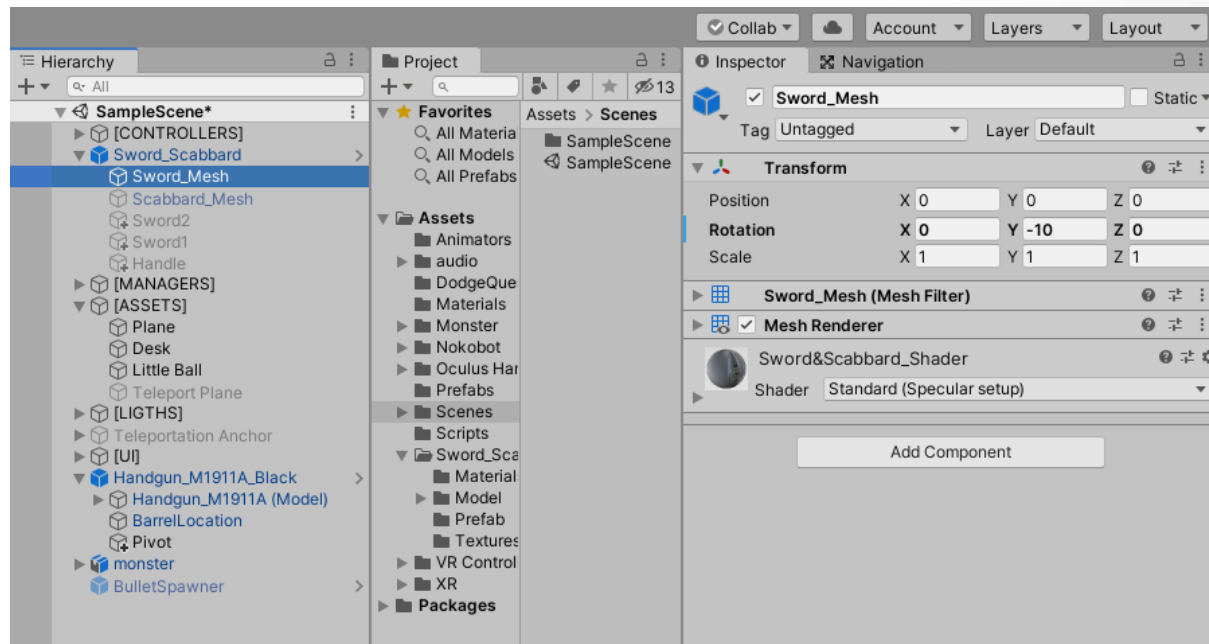
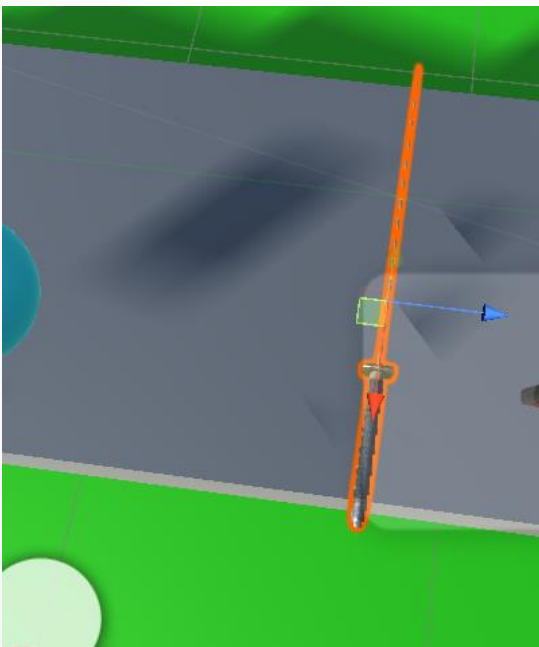
밀리 전투 시스템 구축

- Desk 위에 다음과 같이 배치하기



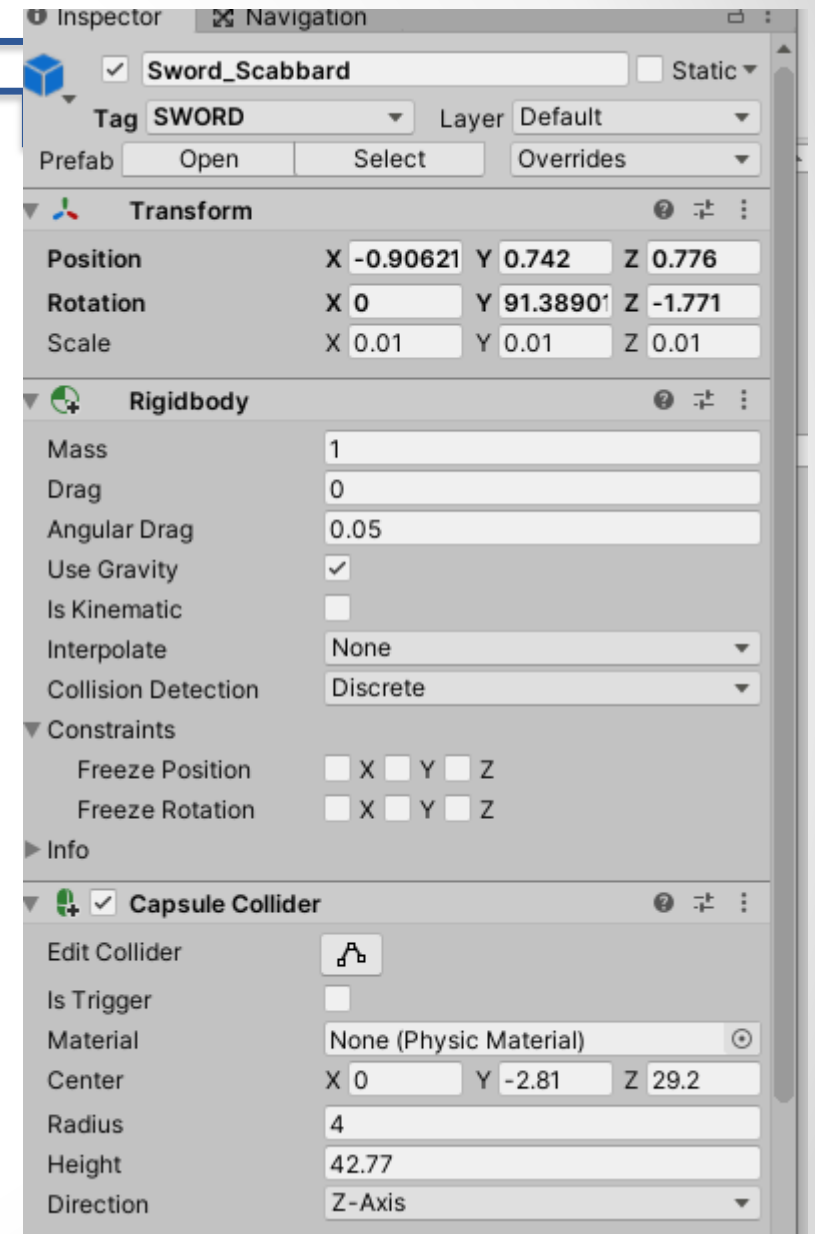
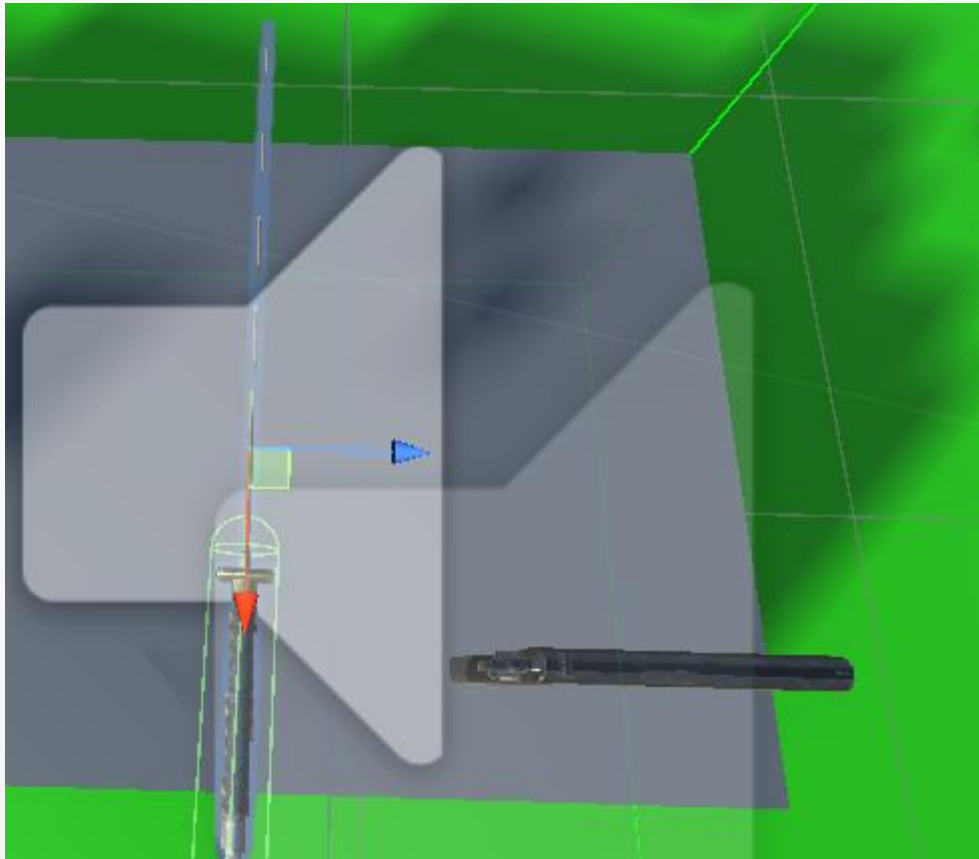
밀리 전투 시스템 구축

- Sword_Mesh가 살짝 기울어져 있어서 Y축으로 -10도 회전



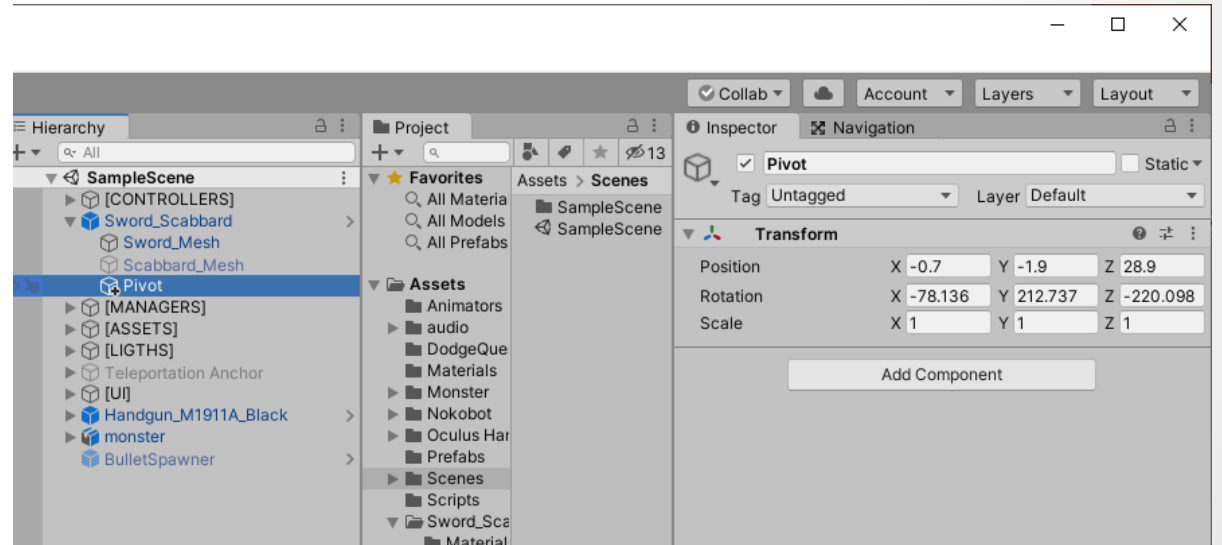
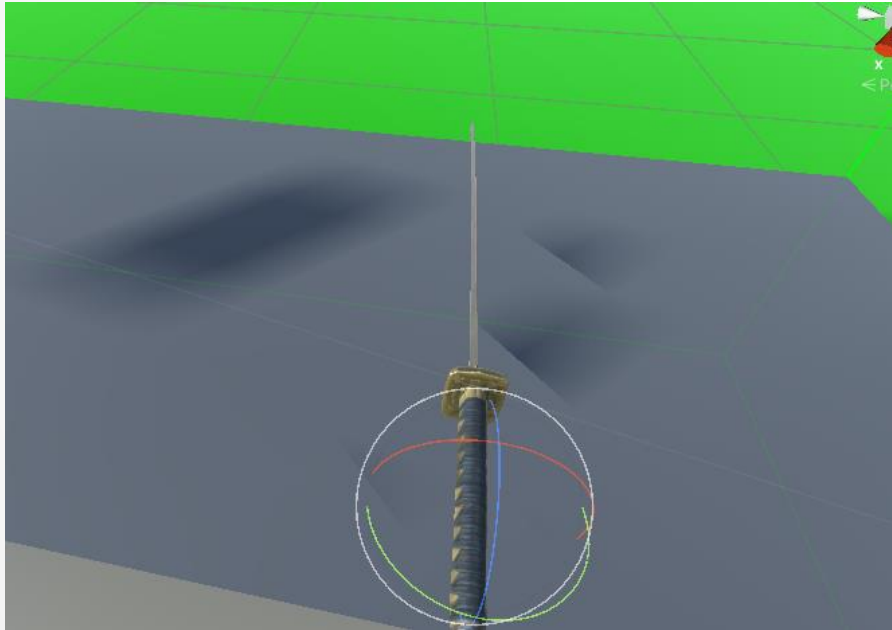
밀리 전투 시스템

- Sword_Scabbard 에 캡슐 콜라이더 추가 및 다음과 같이 수정하여 Sword의 손잡이를 덮도록 한다!



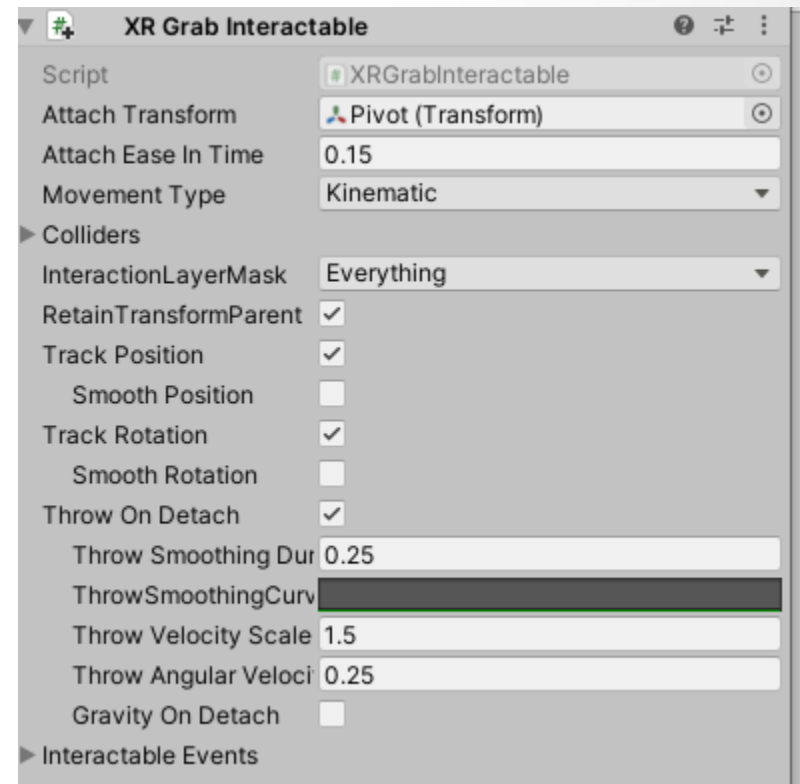
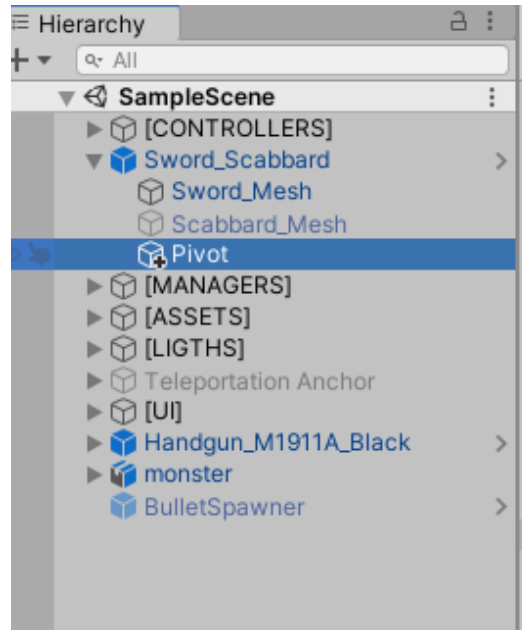
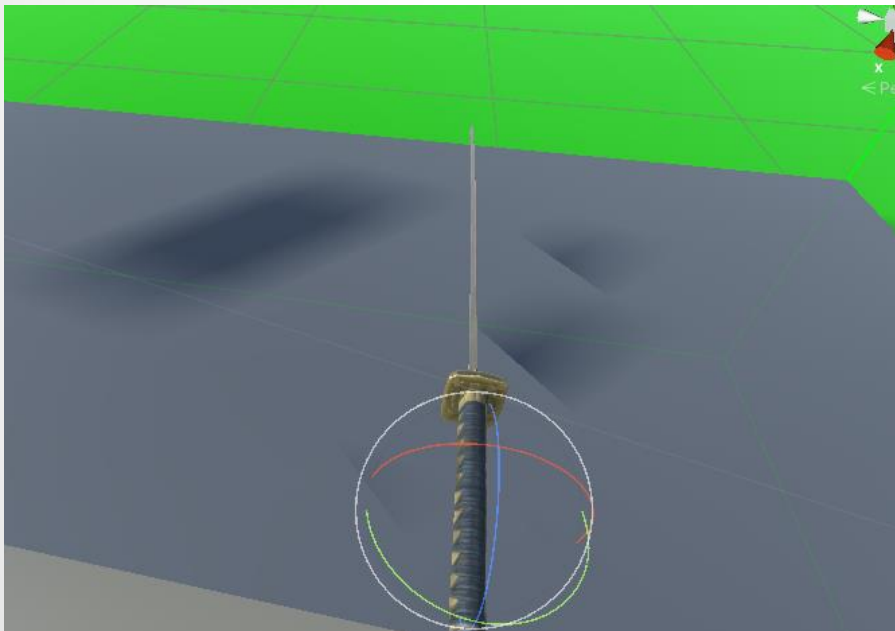
밀리 전투 시스템 구축

- 검을 잡을때 손잡이를 고정하기 위해 Pivot 객체를 추가하고
- 다음과 같이 수정



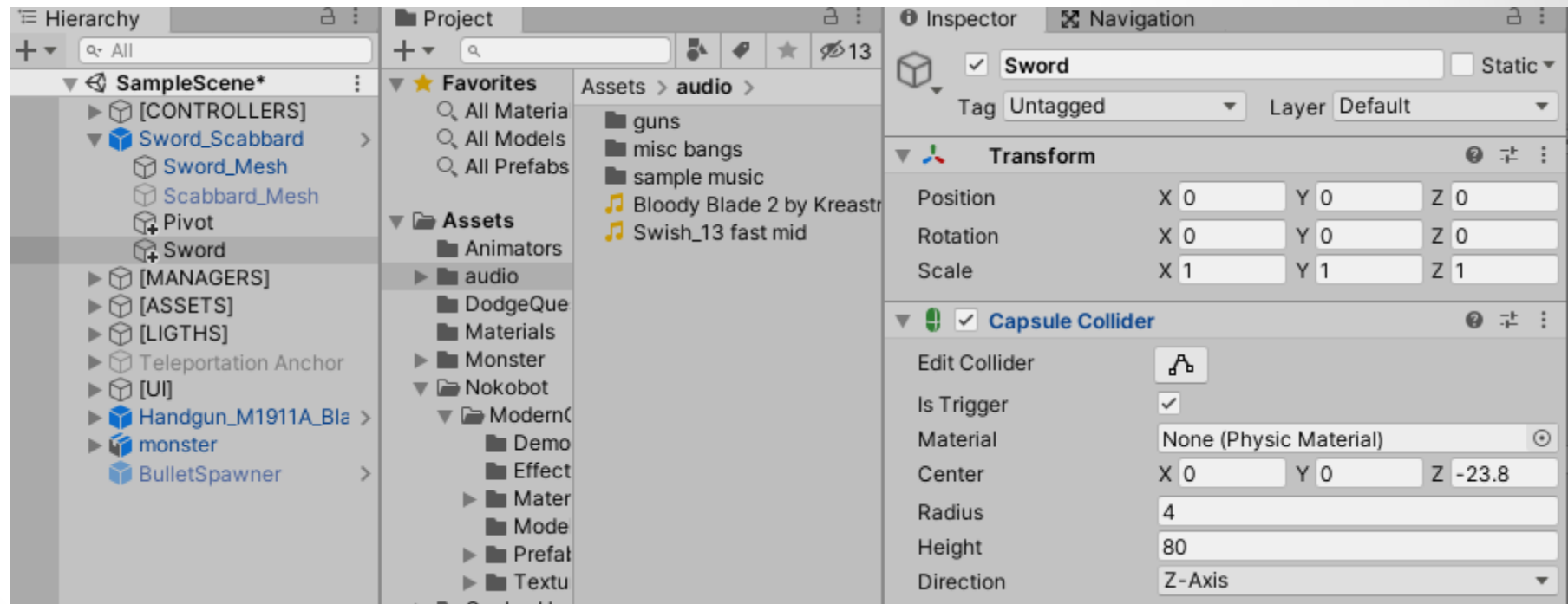
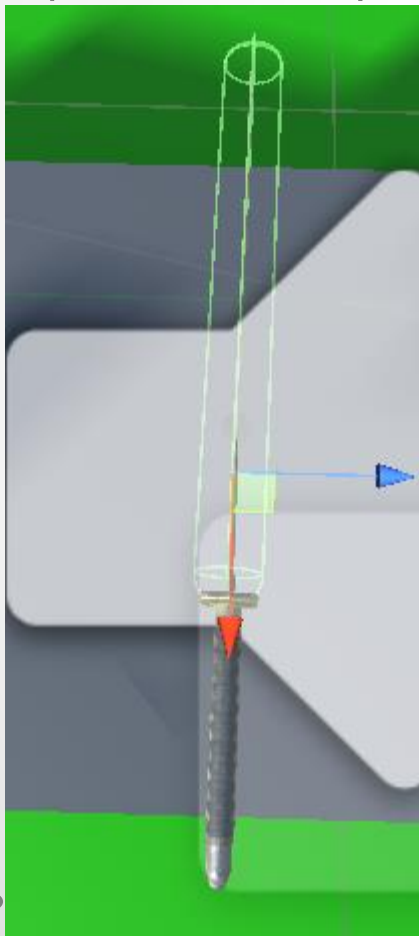
밀리 전투 시스템 구축

- XRGrabableInteractor를 추가하고 Pivot 설정!



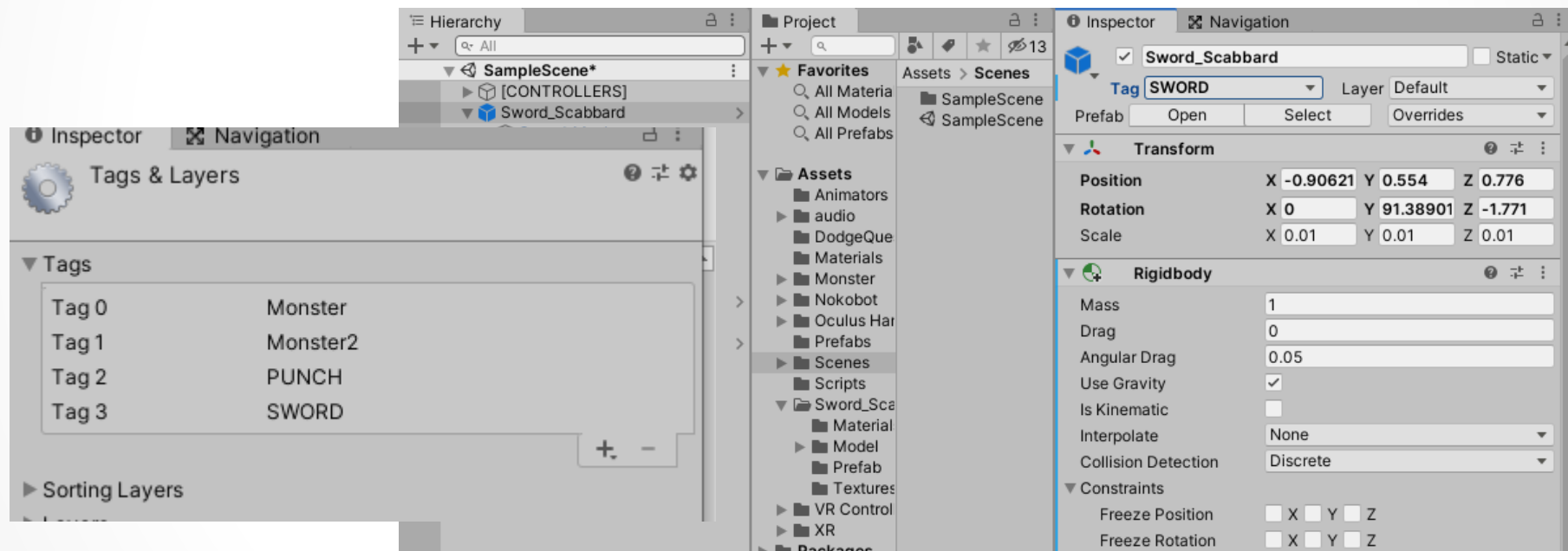
밀리 전투 시스템 구축

- Sword_Scabbard 의 하위에 검날 부분만 감싸는 Sword를 (빈 게임 객체)를 만들고 캡슐 콜라이더를 다음처럼 추가한다)



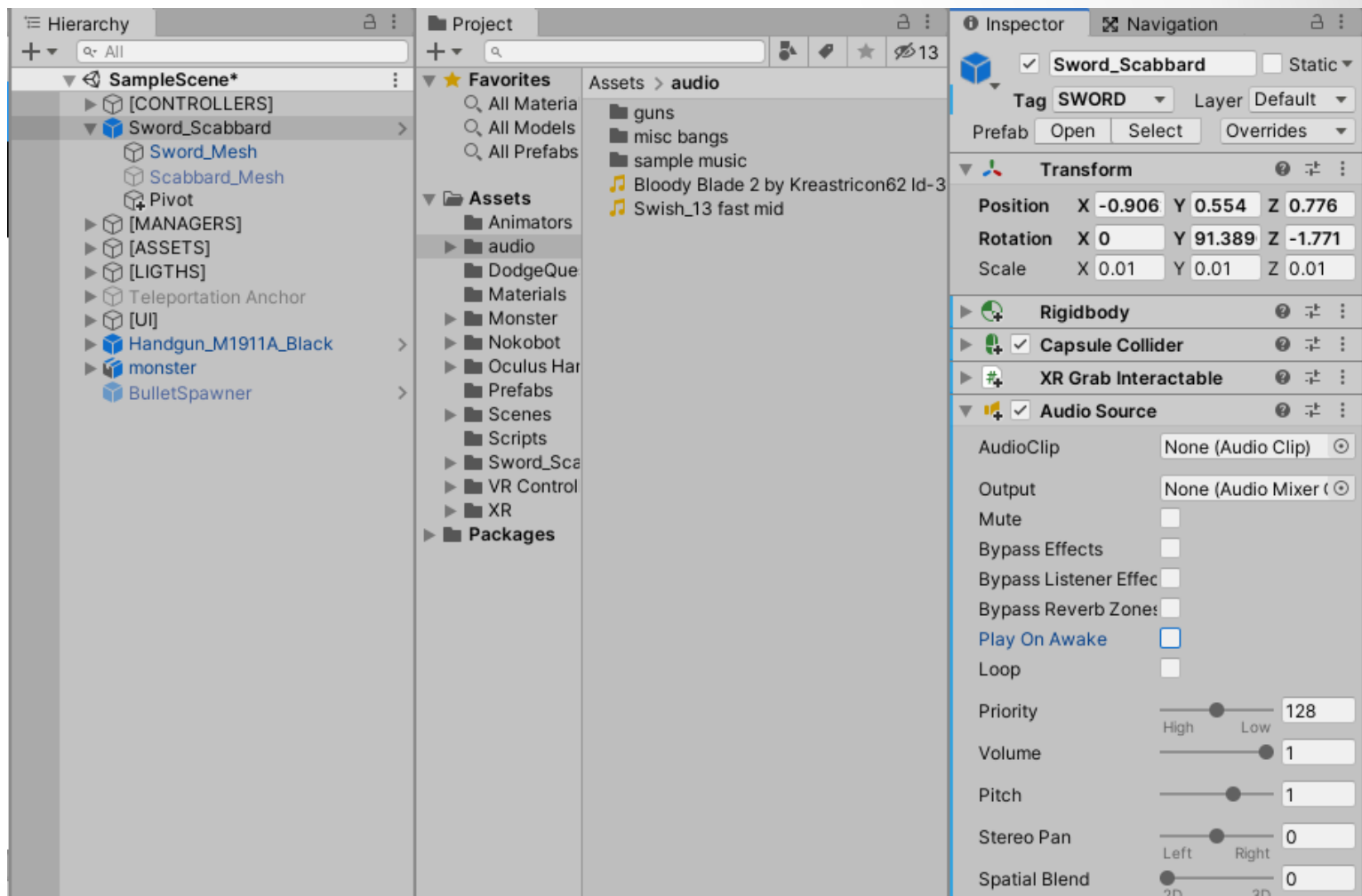
밀리 전투 시스템 구축

- 태그 추가 및 Sword 객체를 SWORD로 등록!



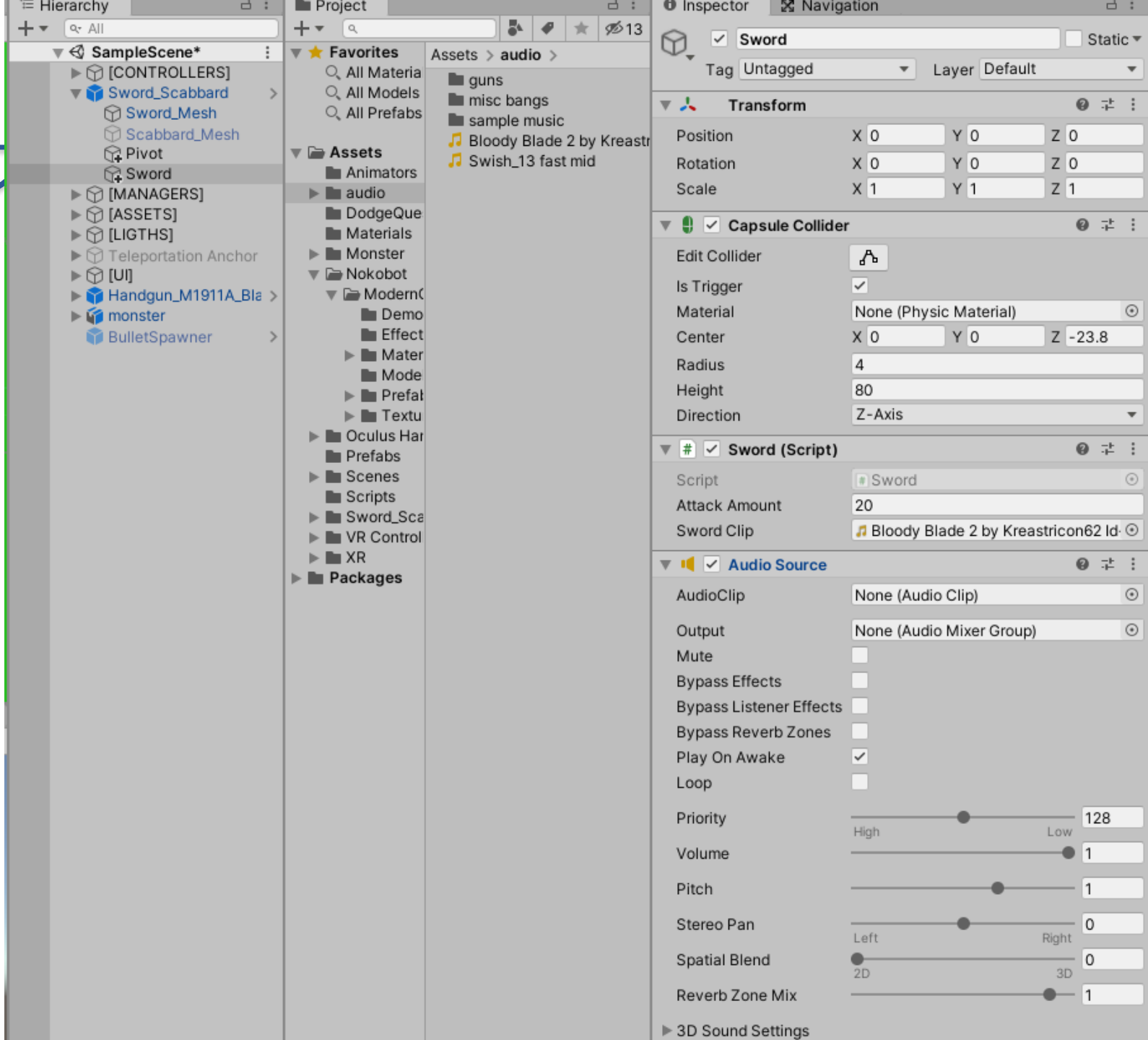
밀리 전투 시스템 구축

- Audio 애셋 폴더에 다음의 두개의 음악 파일을 넣기!
 - 타격음, 공중을 휘두르는 소리
 - 검의 타격 소리를 들어 보자!



밀리

- Sword 에 Audio Source 추가!
- Sowrd 컴포넌트에 타격음 넣기



밀리 전투 시스템 구축

- Sword.cs 파일 생성 및 다음과 같이 코딩하자!

```
mbly-CSharp | Sword
1  using System.Collections;
2      using System.Collections.Generic;
3      using UnityEngine;
4
5  public class Sword : MonoBehaviour
6  {
7      public float attackAmount = 20.0f;
8      public AudioClip swordClip;
9      AudioSource sowerdAudio;
10
11      // Start is called before the first frame update
12      void Start()
13      {
14          sowerdAudio = GetComponent<AudioSource>();
15      }
```

밀리

- 오디오 플레이
설정 확인

```
private void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    if (other.tag == "Monster") // BulletSpawner
    {
        BulletSpawner bulletmonster = other.GetComponent<BulletSpawner>();

        if (bulletmonster != null)
        {
            bulletmonster.GetDamage(attackAmount);
        }

        swordAudio.PlayOneShot(swordClip);
    }
    else if (other.tag == "Monster2") // Alien Monster
    {
        MonsterCtrl alien = other.GetComponent<MonsterCtrl>();

        if (alien != null)
        {
            alien.GetDamage(attackAmount);
        }

        swordAudio.PlayOneShot(swordClip);
    }
}
```

밀리 전투

- 밀리 전투 확인!

Made with
 unity

