

그래스핑 심화, 총잡기 및 총알 발사!

1. 이준

그래스핑 심화!

- 단발샷 변경!

- 트리거를 한번 누를때 한번 발사 되도록 처리!
- 다시 총알을 발사 하려면 트리거 버튼을 땀다가 다시 눌러야 함!
- CustomController 부분을 수정을 해야함

그래스핑 심화!

- triggerButton 추가

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.XR;
5 using UnityEngine.XR.Interaction.Toolkit.UI;
6
7 public class CustomController : MonoBehaviour
8 {
9     public InputDeviceCharacteristics characteristics;
10    [SerializeField]
11    private List<GameObject> controllerModels;
12    private GameObject controllerInstance;
13    private InputDevice availableDevice;
14
15    public bool renderController ; // Hand와 Controller 사이를 변경할 변수
16    public GameObject handModel; // 핸드 모델
17    private GameObject handInstance; // 핸드 인스턴스
18
19    private Animator handModelAnimator; // 핸드 모델 애니메이션 변수
20
21    public GameObject HandGun;
22
23    bool triggerButton;
24
```

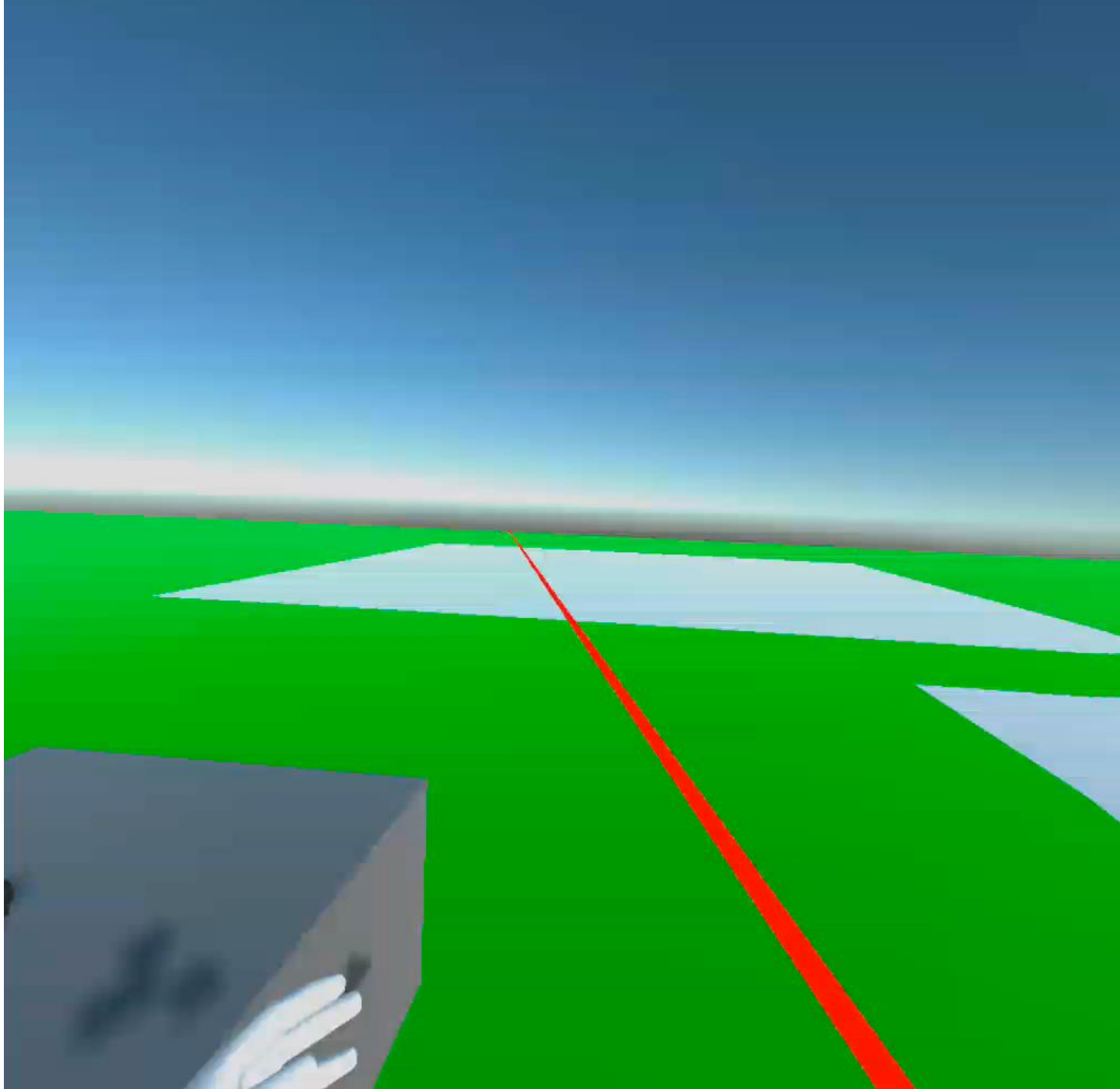
- Update 함수에서 멤버 변수 조정
- 이렇게 설정을 해야 함!

```
69 void Update()
70 {
71     if (!availableDevice.isValid)
72     {
73         TryInitialize();
74     }
75
76     if (renderController)
77     {
78         handInstance.SetActive(false);
79         controllerInstance.SetActive(true);
80     }
81     else
82     {
83         handInstance.SetActive(true);
84         controllerInstance.SetActive(false);
85         UpdateHandAnimation(); // 핸드 애니메이션은 여기서만 수행
86     }
87
88     if (HandGun != null)
89     {
90         bool menuButtonValue;
91         if (availableDevice.TryGetFeatureValue(CommonUsages.triggerButton, out menuButtonValue) && menuButtonValue)
92         {
93             if(triggerButton == false)
94             {
95                 HandGun.GetComponent<SimpleShoot>().Shoot();
96                 triggerButton = true;
97             }
98         }
99         else
100         {
101             triggerButton = false;
102         }
103     }
104 }
105
```

그래

- 테스트 및 검토

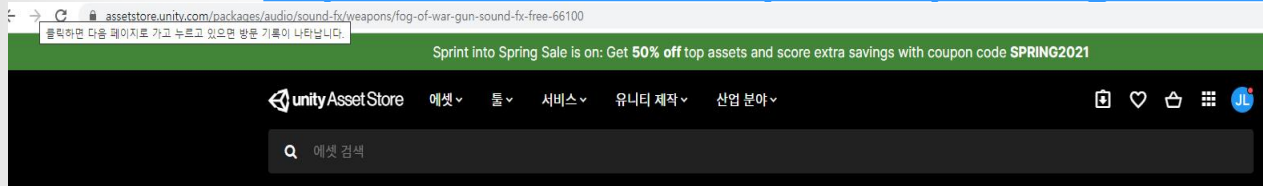
- 단발샷 성공!
- 총알의 속도나 튕겨 나가는 부분은 추후 수정 가능!



그래스핑 심화!

• 슛팅 사운드 애셋 추가

- 애셋 스토어에서 “Gun Sound” 검색후 다음의 애셋을 импорт! (무료 애셋이 많습니다!)
- <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/fog-of-war-gun-sound-fx-free-66100>



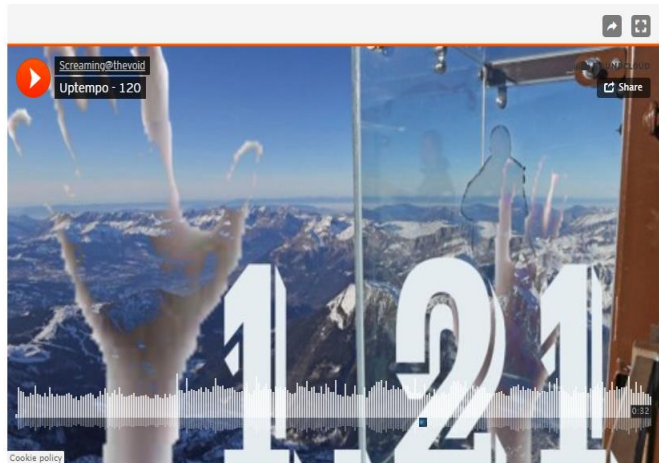
평점 만점의 리뷰가 11,000개 이상 8만 5천명 이상의 리뷰 10만명 이상의 포럼 멤버가 선호하는 애셋

홈 > 음향 > 효과음 > 무기 > Fog of War Gun Sound FX Free

2020년 8월 25일에 이 상품을 다운로드하셨습니다.

Please rate and review this asset. Your honest review and rating will help other users who are deciding whether they should get this asset.

리뷰 작성



Fog of War Gun Sound FX Free

Into The Void Sound De... ★★★★★ 4 | 18개 리뷰

FREE

Unity에서 열기

License agreement Standard Unity Asset Store EULA

라이선스 시트

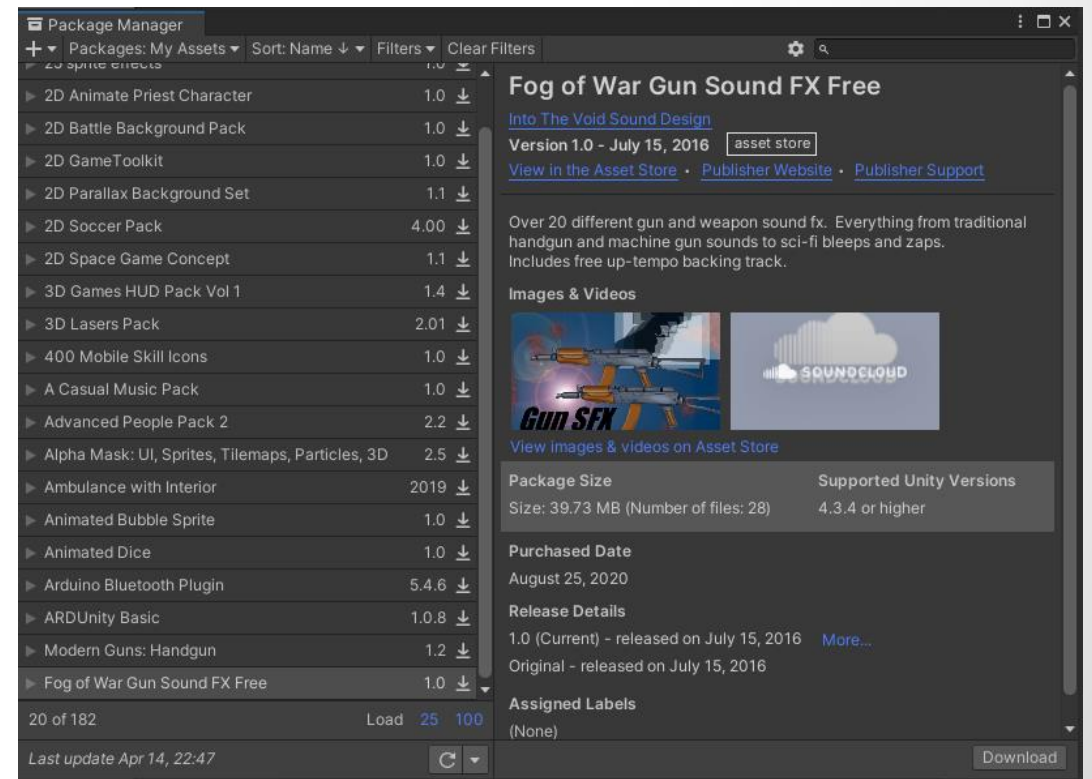
파일 크기 39.7 MB

최신 버전 1.0

최신 릴리스 날짜 2016년 7월 15일

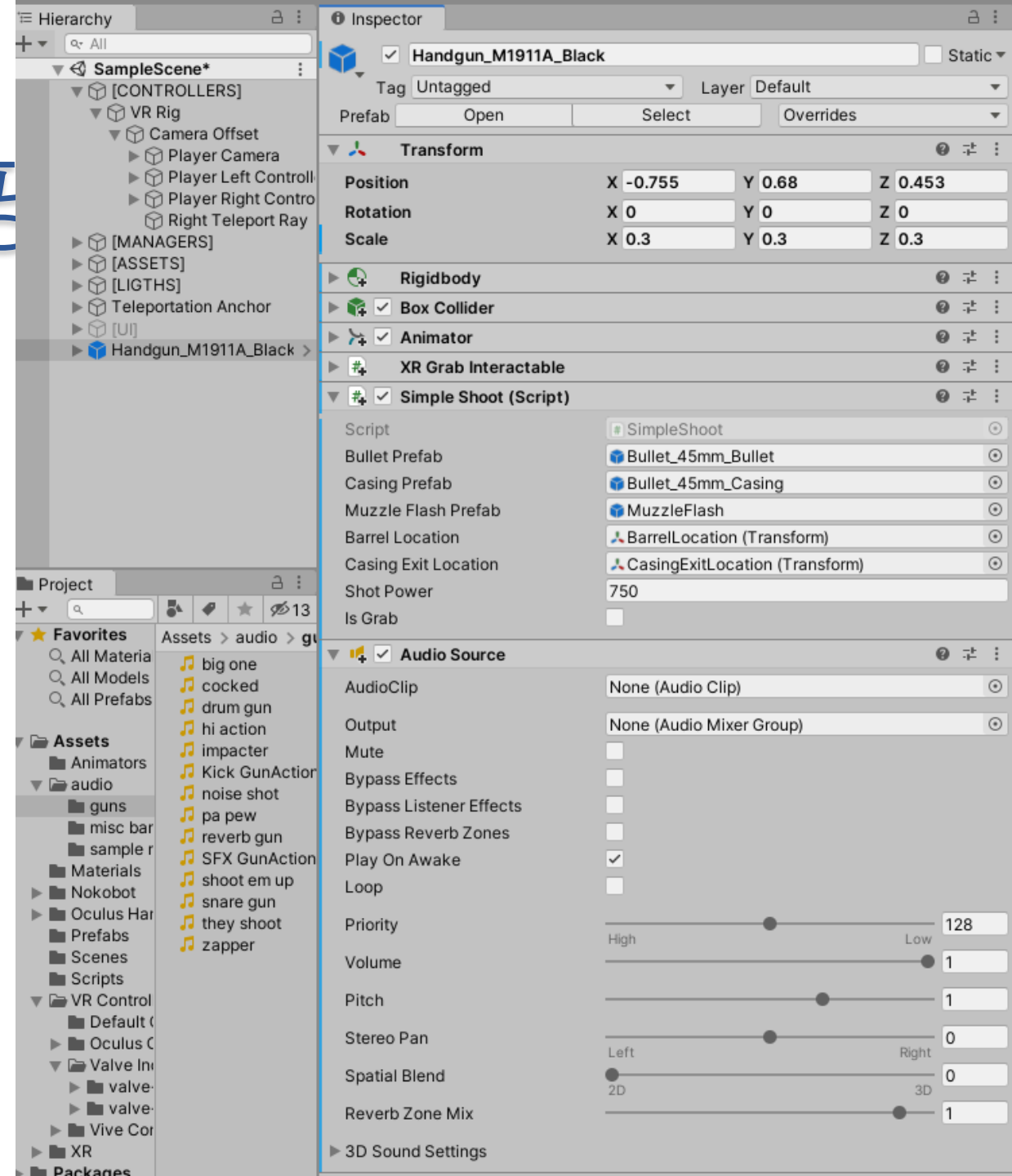
지원되는 Unity 버전 4.3.4 이상

지원 웹사이트 방문



그래스폰

- HandGun 객체에 사운드를
플레이할 Audio Source 추가!



그래스핑 심화!

- SimpleShoot.cs 파일을 다음과 같이 수정!

```
oller.cs  SimpleShoot.cs  X
CSharp
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class SimpleShoot : MonoBehaviour
{
    public GameObject bulletPrefab;
    public GameObject casingPrefab;
    public GameObject muzzleFlashPrefab;
    public Transform barrelLocation;
    public Transform casingExitLocation;

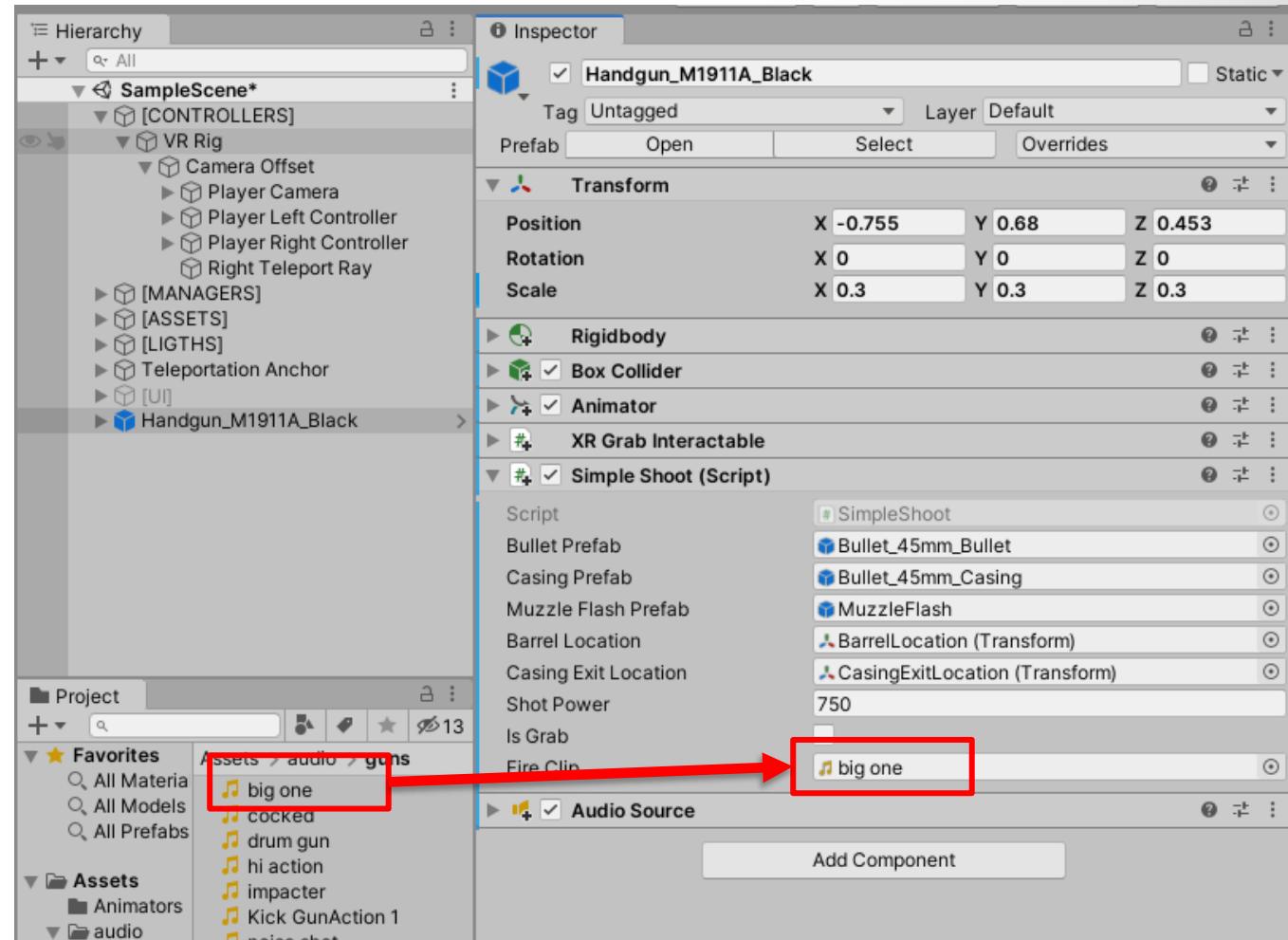
    public float shotPower = 100f;

    public bool isGrab = false ;

    public AudioClip fireClip; //총 발사 사운드 클립
    AudioSource fireAudio;    //핸드건에 추가한 오디오소스컴포넌트를 담을 변수
```


그래스핑 심화!

- SimpleShoot 의 Fire Clip 에 Assets-audio-guns 의 bygone 을 드래그앤 드롭!



그래스핑 심화!

- Start 함수안에 fireAudio 컴포넌트 할당

```
24 void Start()  
25 {  
26     if (barrelLocation == null)  
27         barrelLocation = transform;  
28  
29     fireAudio = GetComponent();  
30  
31 }
```

- Shoot 함수안에 PlayOneShot 함수 호출 인자로 fireClip 호출!

```
51 public void Shoot()  
52 {  
53     if (isGrab == true)  
54     {  
55         GameObject tempFlash;  
56         Instantiate(bulletPrefab, barrelLocation.position, barrelLocation.rotation).GetComponent<Rigidbody>().AddForce(barrelLocation.forward * shotPower);  
57         tempFlash = Instantiate(muzzleFlashPrefab, barrelLocation.position, barrelLocation.rotation);  
58  
59         fireAudio.PlayOneShot(fireClip);  
60     }  
61 }
```

그래

- 슈팅 결과 확인!

