

그래스핑 심화, 총잡기 및 총알 발사!

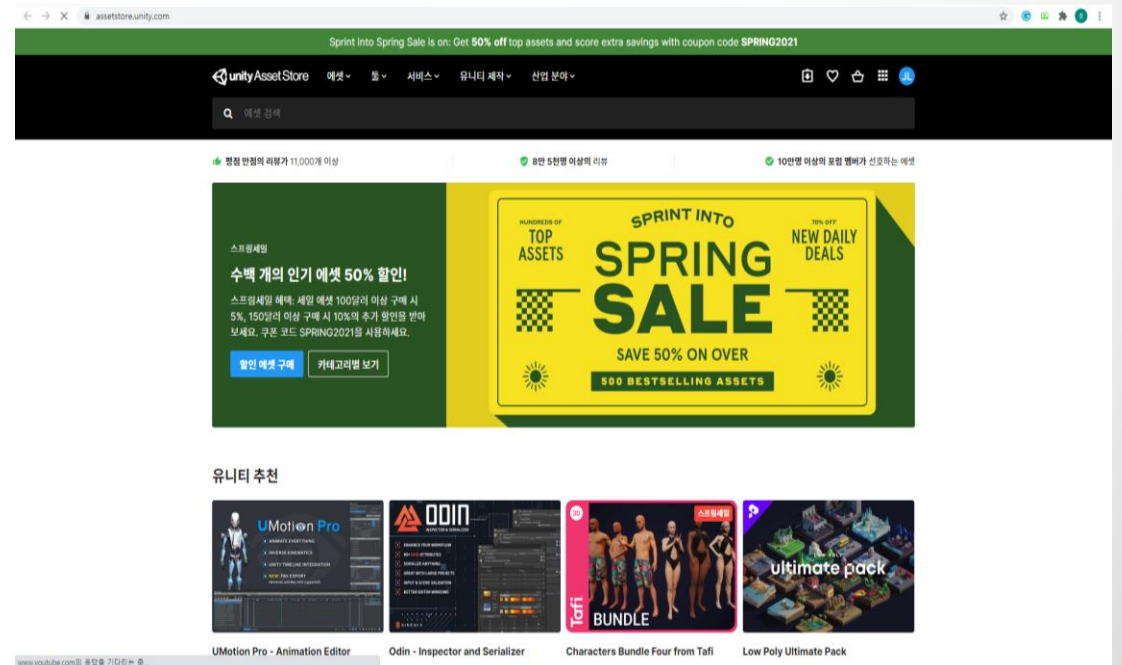
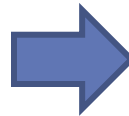
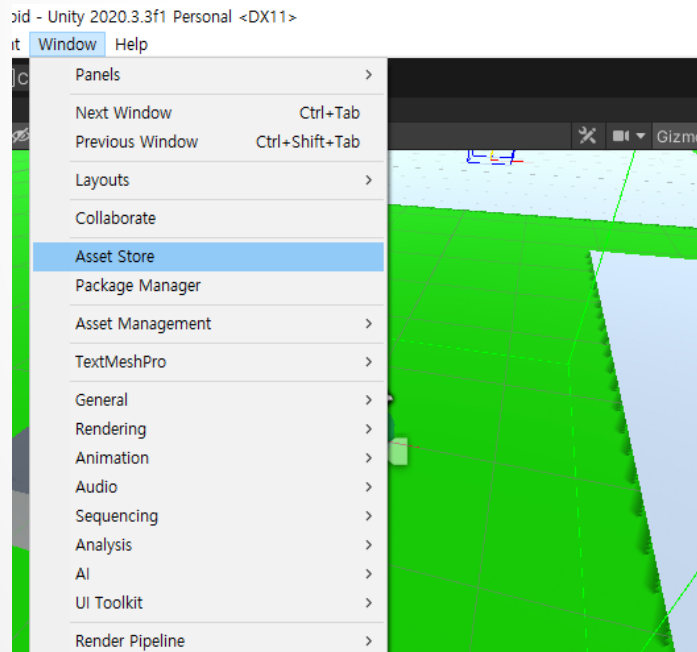
1. 이준

그래스핑 심화!

- 지난 시간에 만들었던 텔레포트 시스템을 열자(URP 없는 버전으로 - 변경에 시간이 많이 걸림!)
- (백업 다운로드 경로 :
<https://drive.google.com/file/d/1eVmTvideN45Gf6XgUw6aXQ8nGPLfVxrW/view?usp=sharing>)

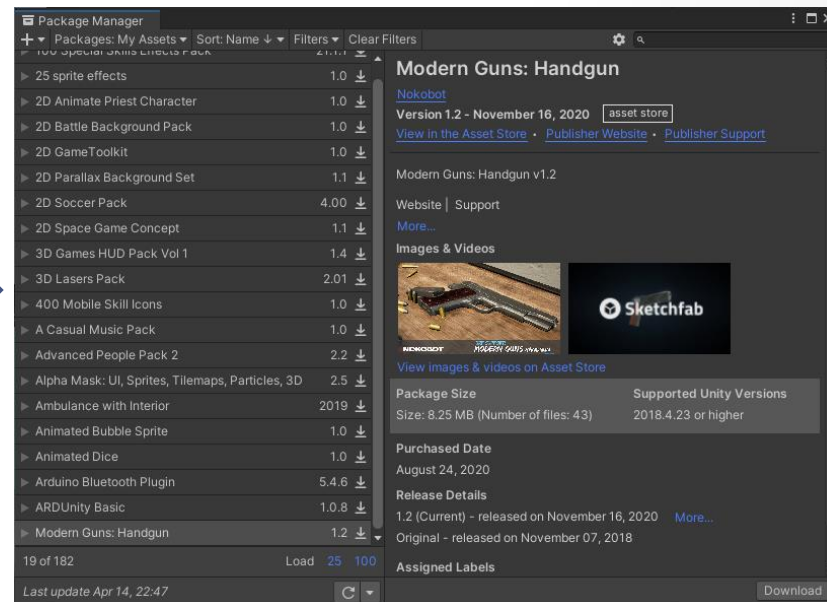
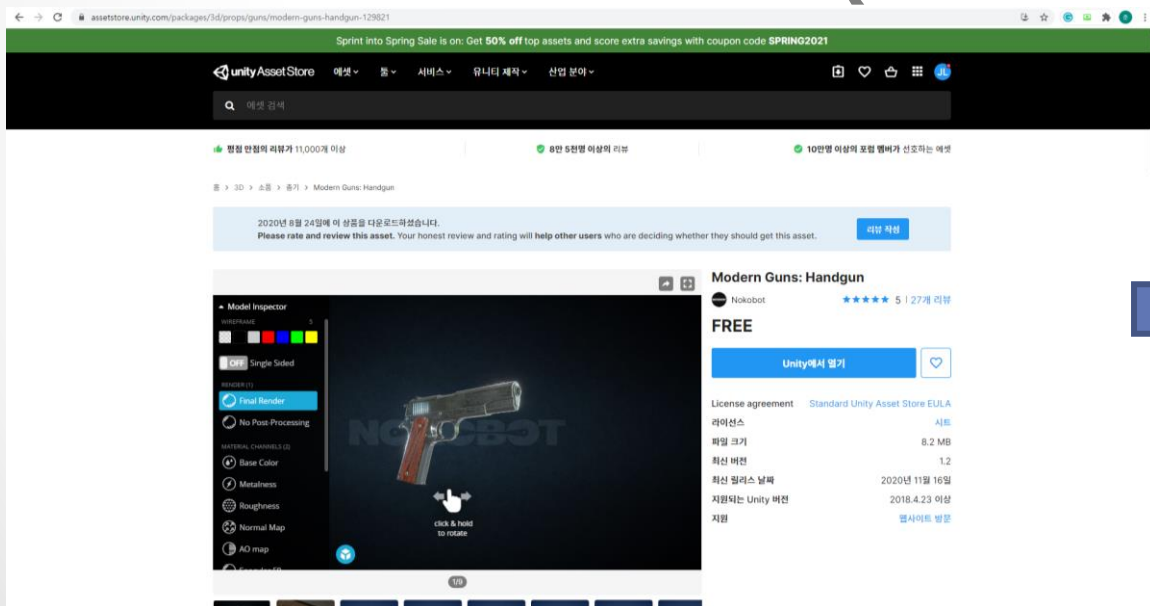
그래스핑 심화!

- 애셋 스토어 사용하기 – 유니티는 만들어진 패키지를 사고 팔 수 있음!
- Window – Assetstore 클릭!



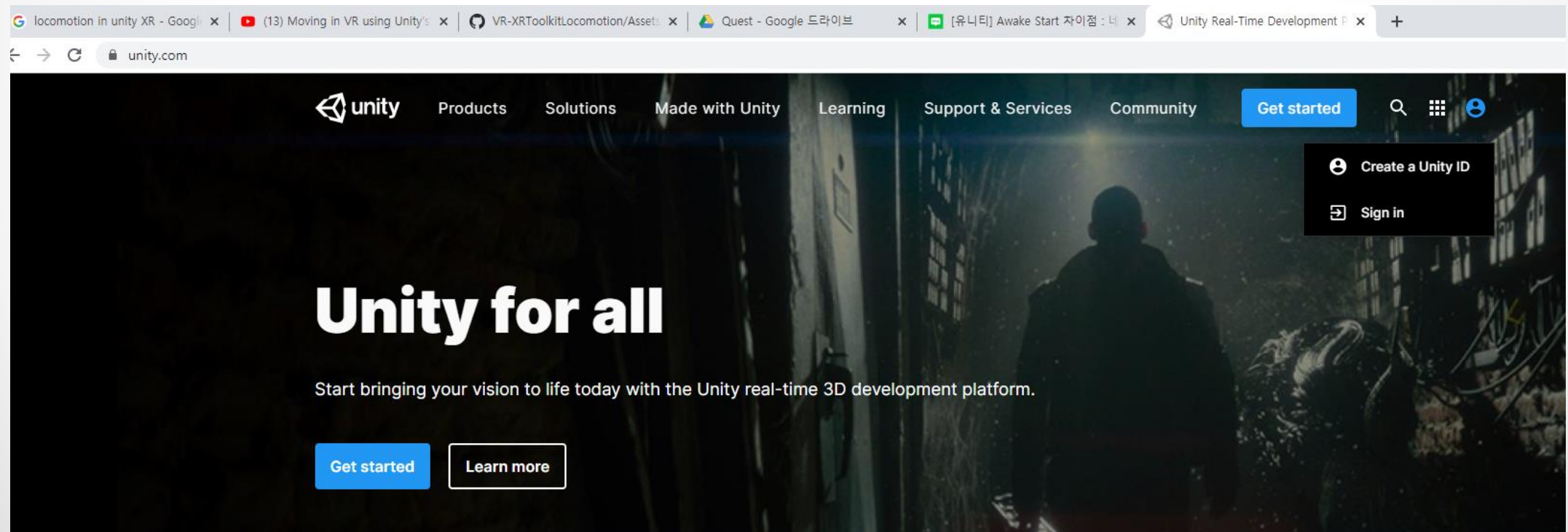
그래스핑 심화!

- 애셋 스토어에서 Handgun으로 검색!
- <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/guns/modern-guns-handgun-129821>
- 다운로드 및 импорт하기 (패키지 매니저로 관리됨)



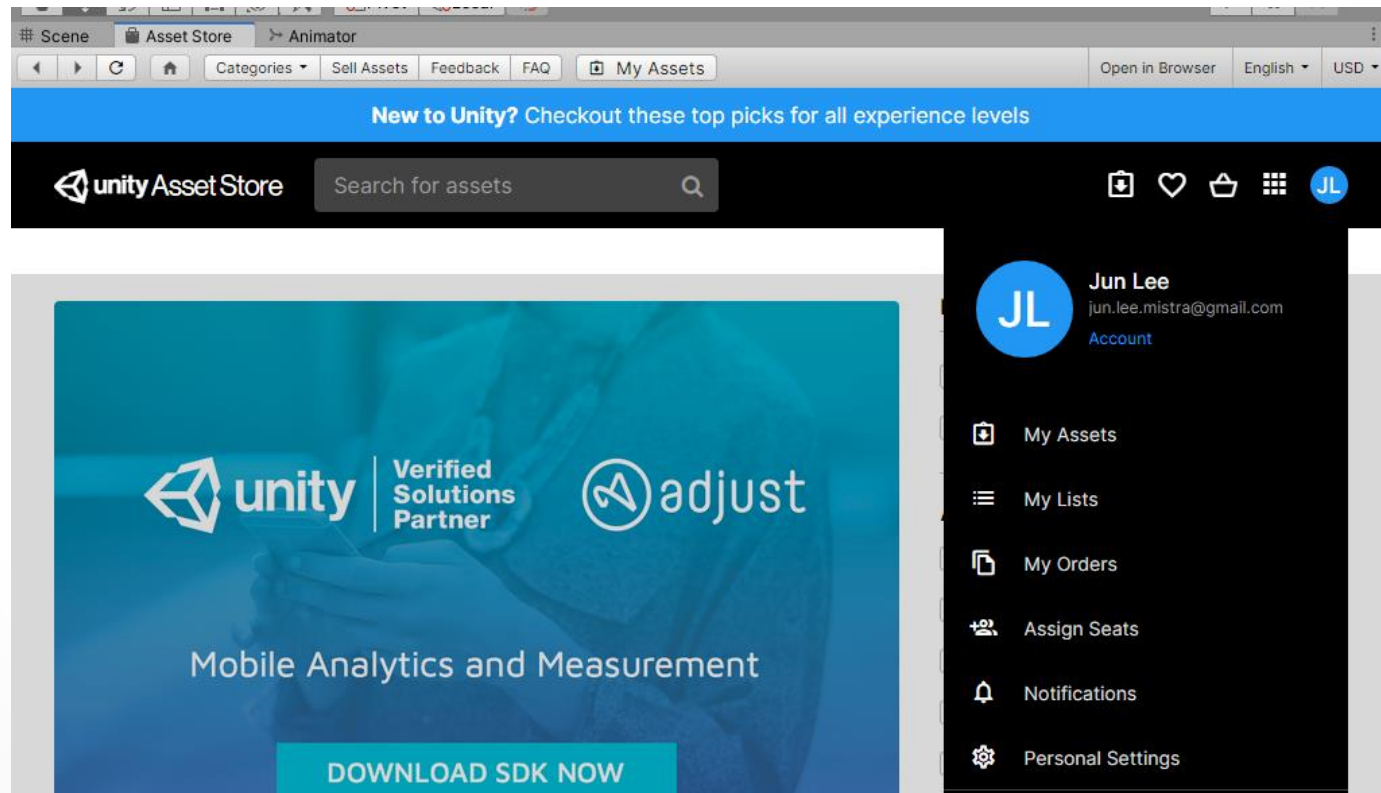
그래스핑 심화!

- 혹시.. 애셋 스토어 아이디를 만들지 않았다면..
- www.unity.com 방문후 회원 가입!
 - 아이디(이메일)과 패스워드로 애셋 스토어에서 로그인 해야함!



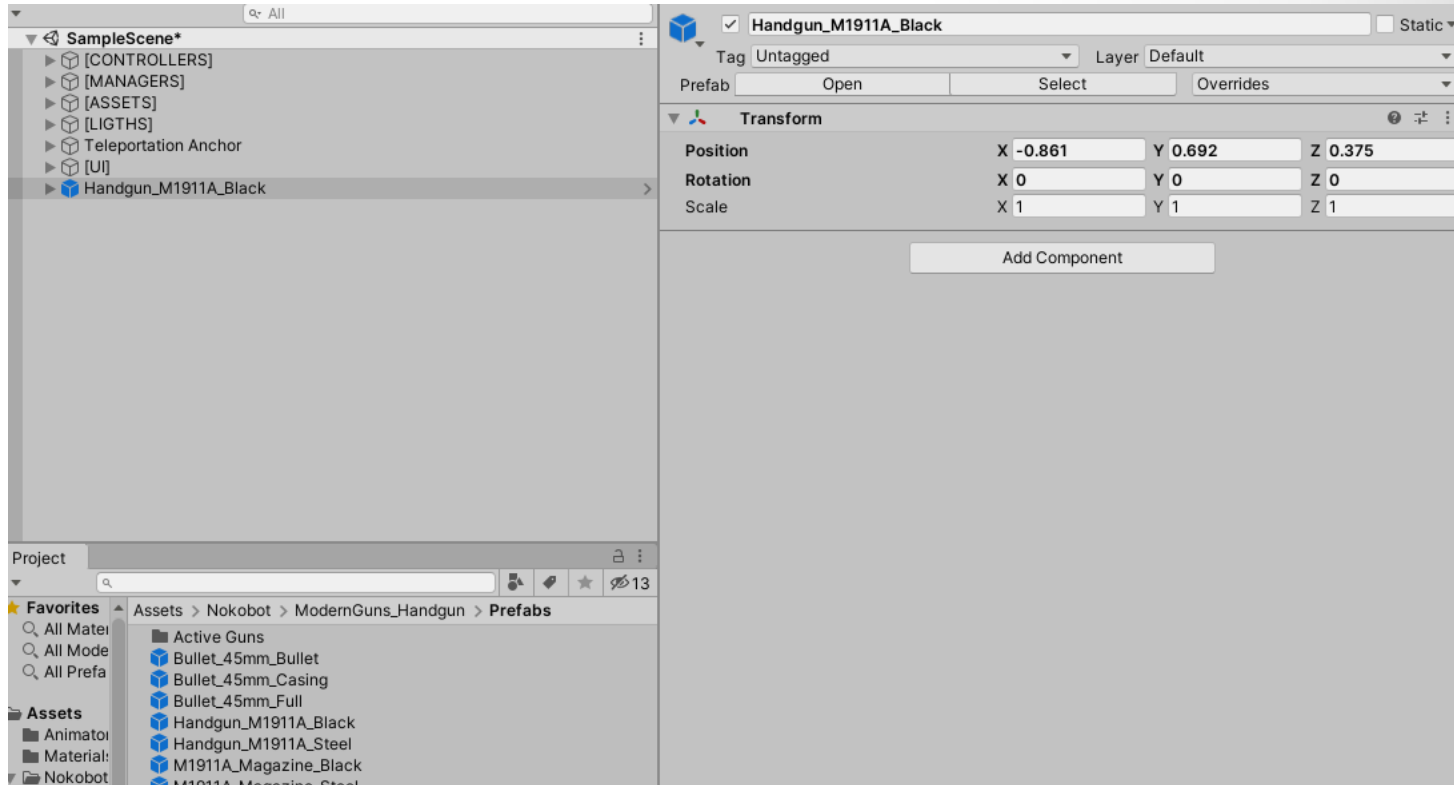
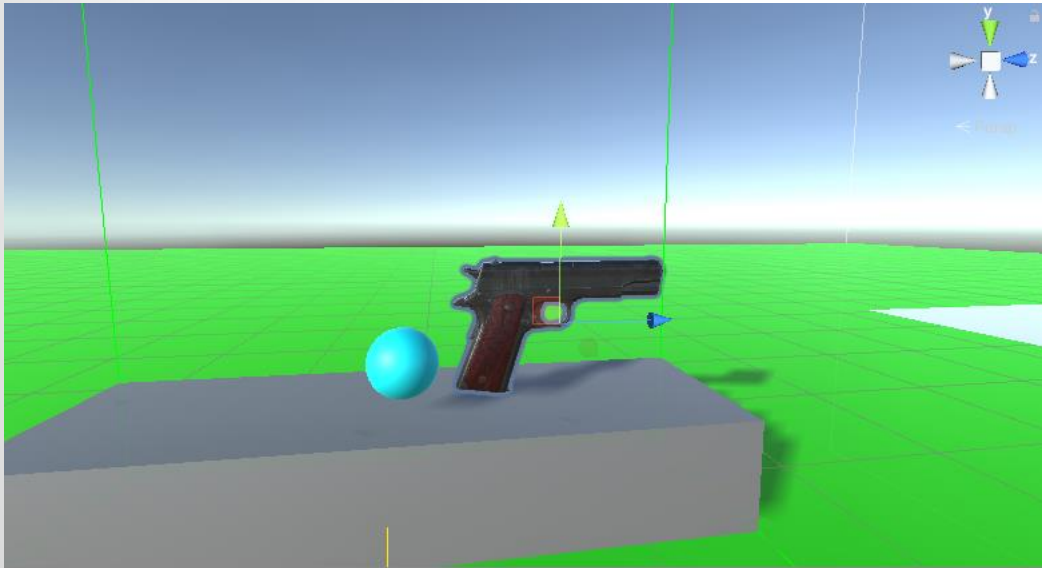
그래스핑 심화!

- 혹시.. 애셋 스토어 아이디를 만들지 않았다면..
- www.unity.com 방문후 회원 가입!
 - 아이디(이메일)과 패스워드로 애셋 스토어에서 로그인 해야함!



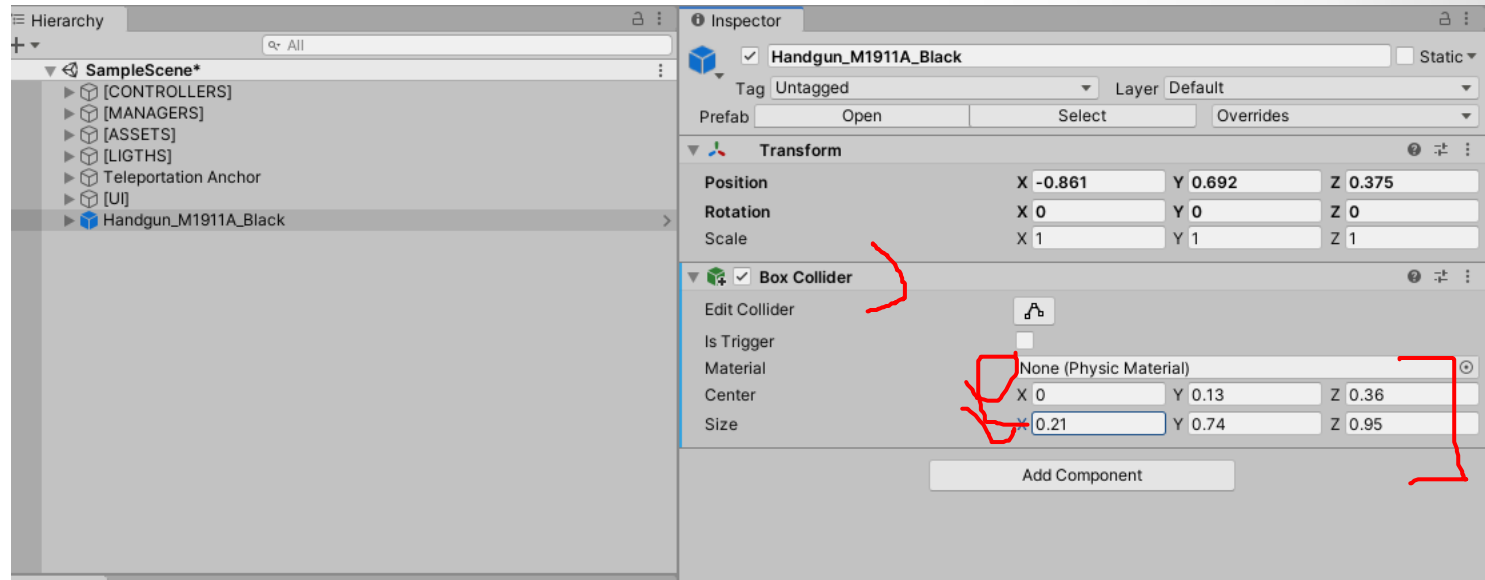
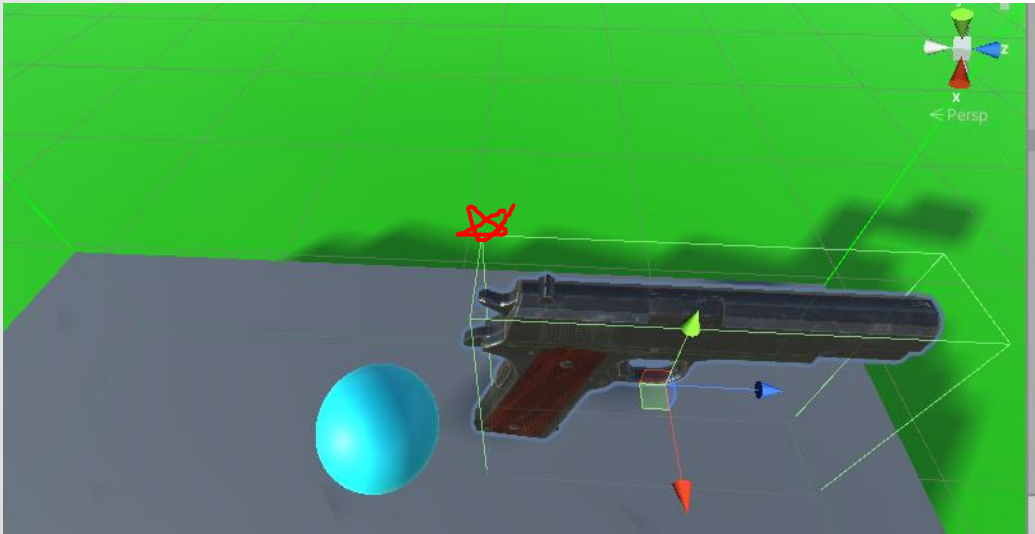
그래스핑 심화!

- Handgun_M1911A_BLACK을 하이라키에 드래그앤 드롭!



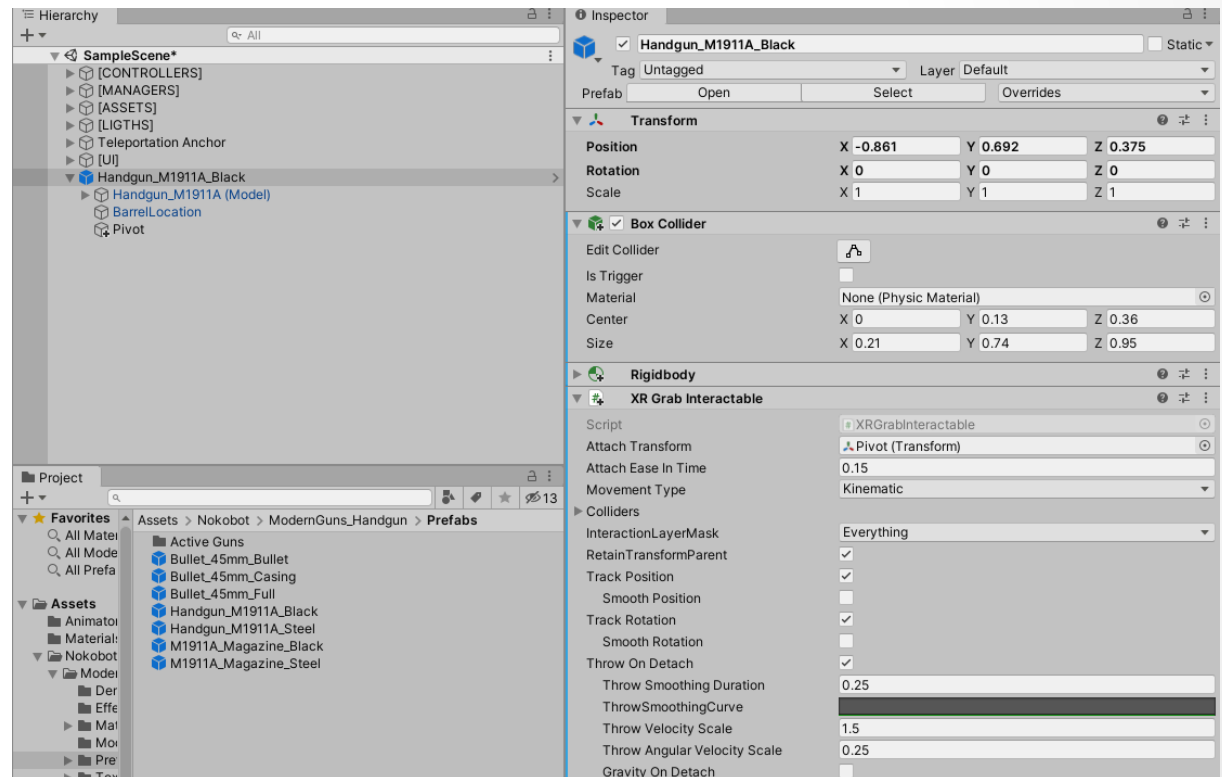
그래스핑 심화!

- 총을 잡기 위해서는 Box Collider 를 추가해야함!
 - 화면과 같이 총에 딱 맞도록 Box Collider의 센터 및 크기 변경



그래스핑 심화!

- 총을 잡고 내려 났을때 중력을 줘야 함 (Rigidbody 추가)
- 총을 잡기 위한 XR Grab Interactable.cs 파일 추가

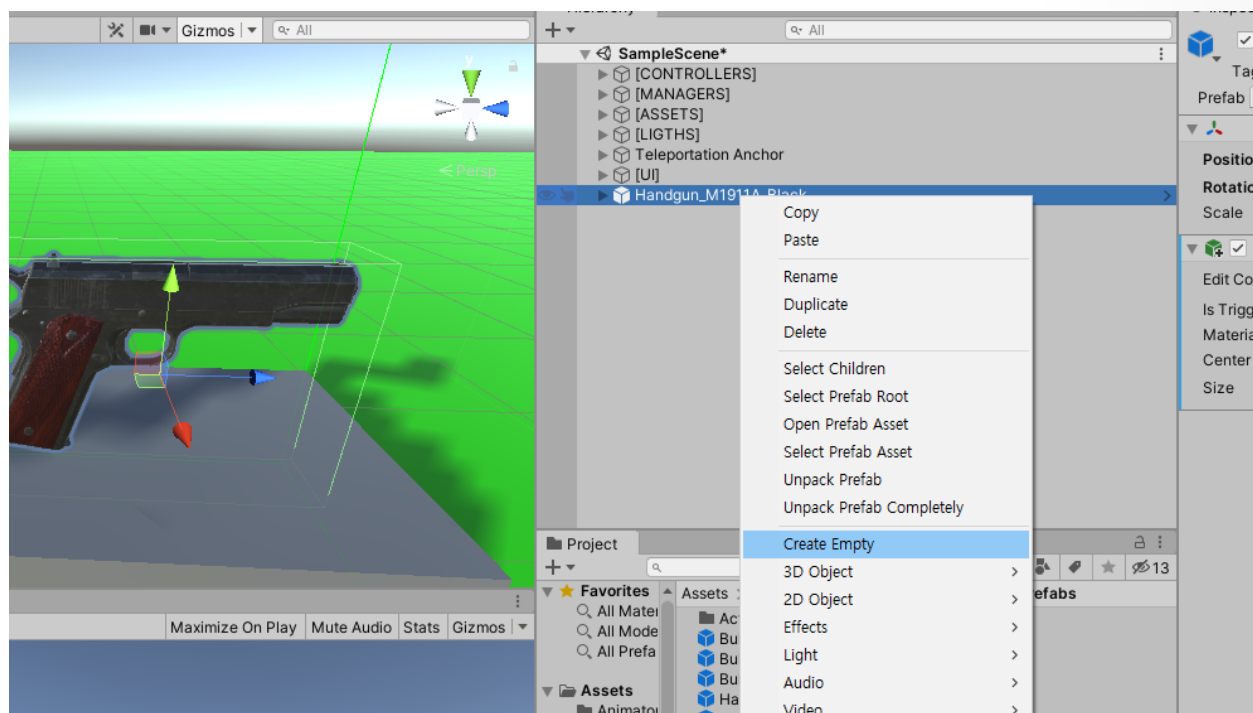


그래스핑 심화!

- 총잡기 테스트!
- 문제점 : 총을 잡을때 방향이 마음대로 변경됨!
- 이유 : 현재 잡기는 사용자의 손이 객체에 닿은 부분을 기준으로 잡음!
- 해결방안 : Pivot 객체를 사용해야함!

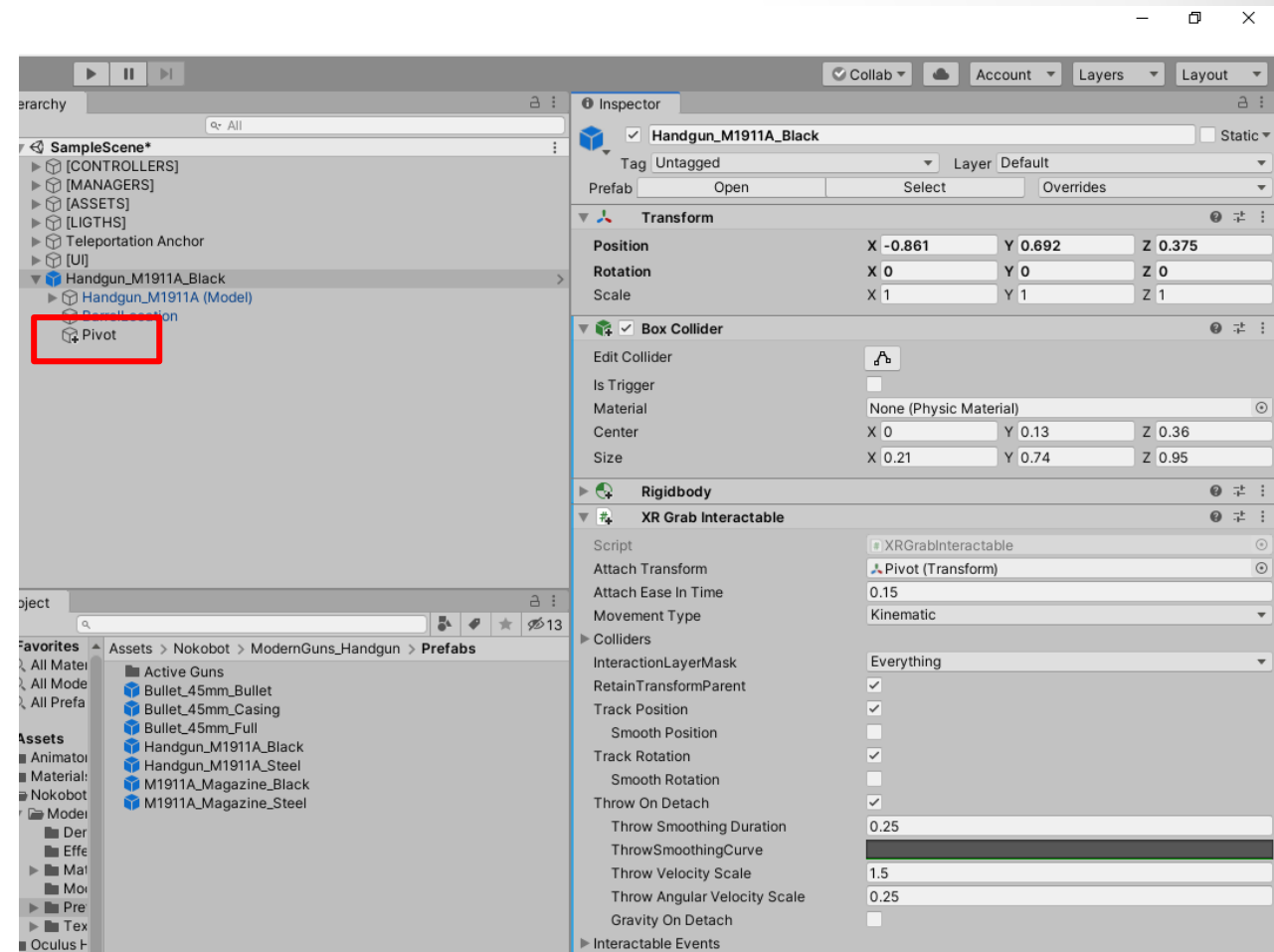
그래스핑 심화!

- HandGun 객체를 선택하고 Create Empty 객체 생성



그래스핑 심화!

- 피벗을 추가하면 이제 부터는 어느 상황에서 총을 잡아도 해당 방향으로 잡히게 됨



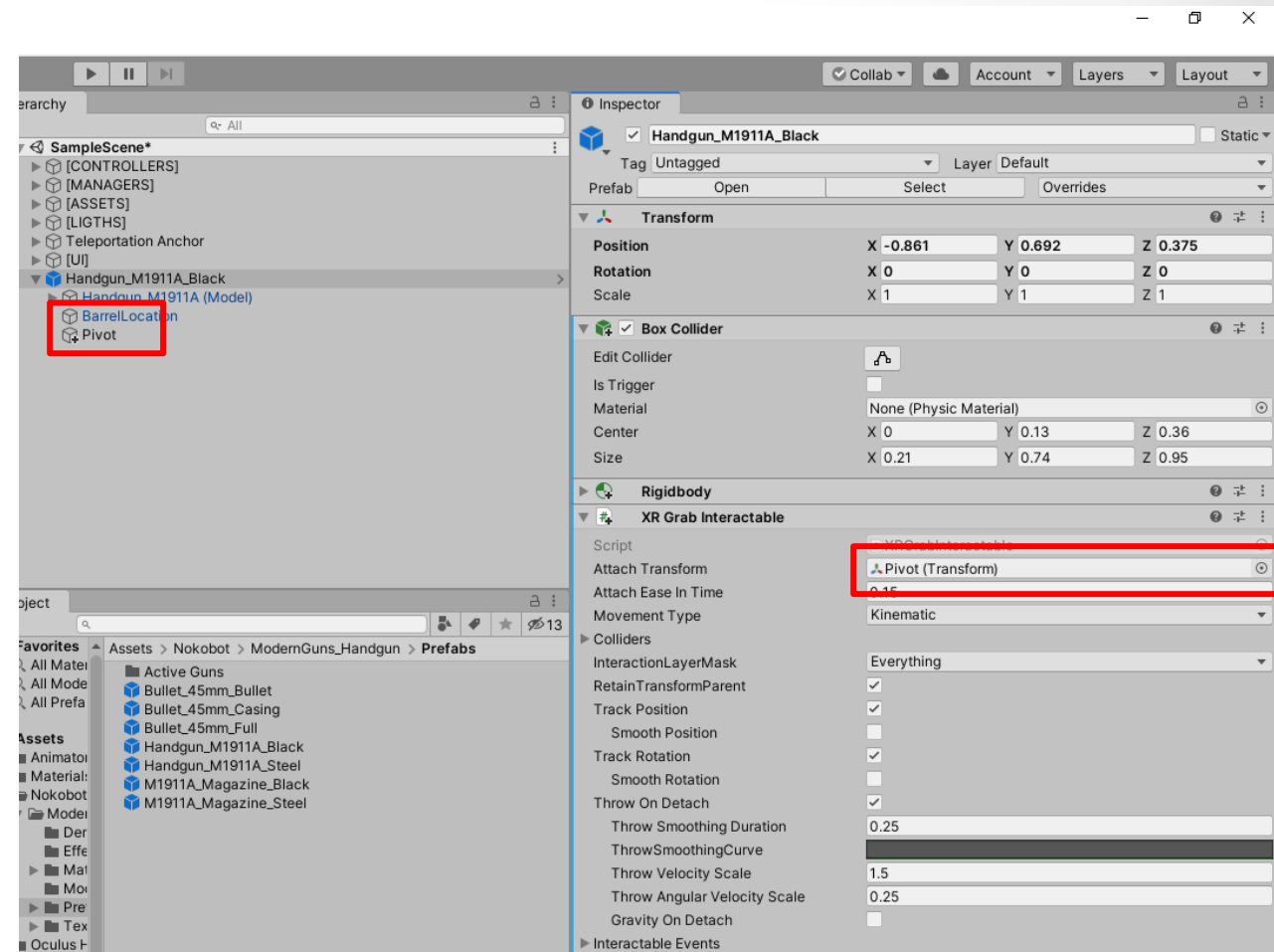
그래스핑 심화!

- 터치 컨트롤의 트리거 방향 (파란색 화살표가 Z 축 방향임)
- 따라서 피벗을 굳이 건드릴 필요가 없음
- 하지만 다른 객체들의 경우에는 수정 필요!

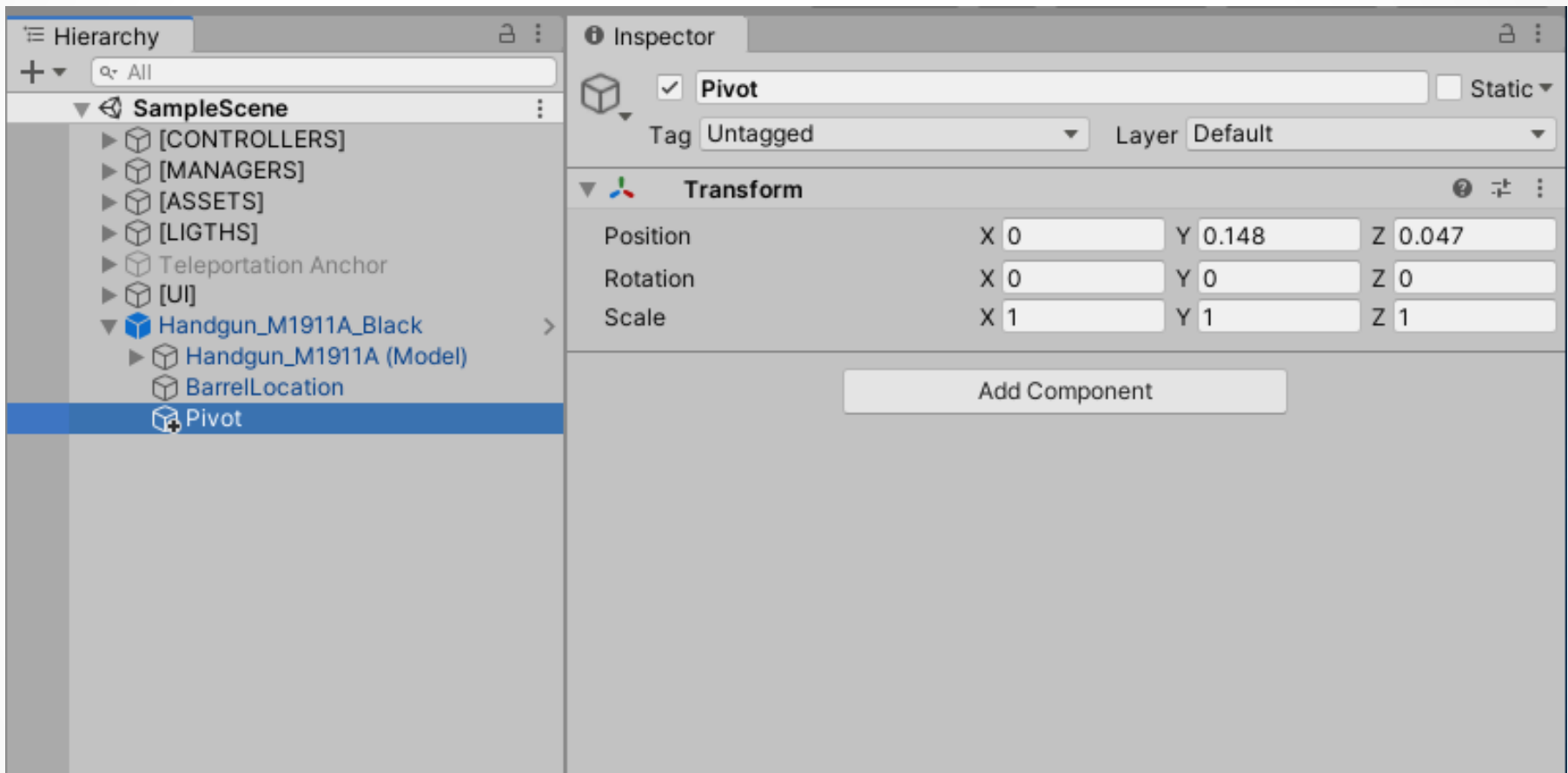


그래스핑 심화!

- XR Grab 컴포넌트의 Pivot 항목 할당!



그래스핑 심화!



그래스핑 심화!

- 총이 너무 크므로 크기를 줄이자!

