



# [9주차] 3D BombGame-1

---

인천정보과학고등학교 3학년 게임프로그래밍

© all right reserved 인천정보과학고 IT소프트웨어과 정수영

# 목차

---

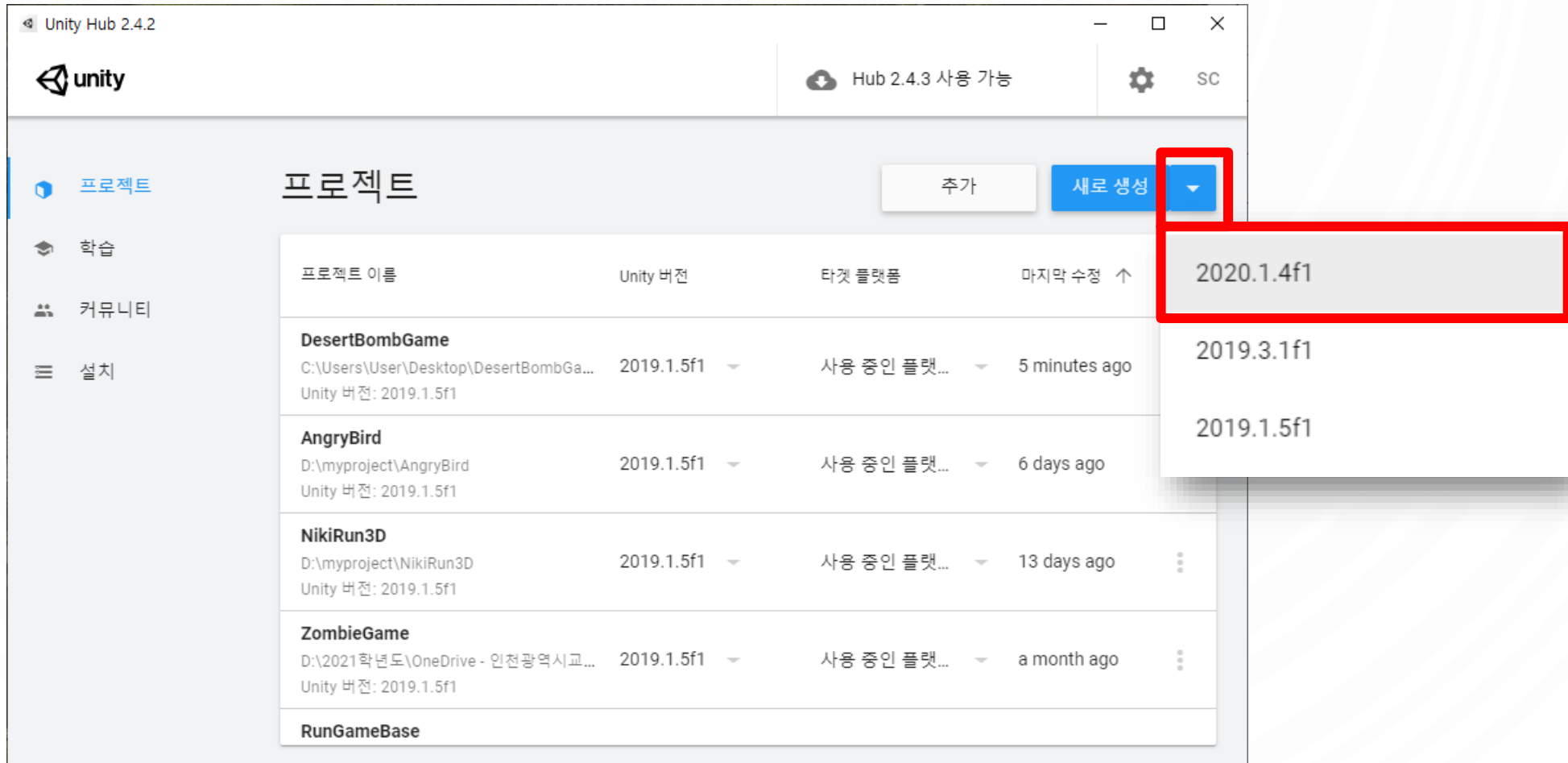
- 프로젝트 생성
- Asset Store에서 배경 가져오기
- Asset Store에서 플레이어 가져오기
- FollowCamera 스크립트 *카메라 플레이어 따라다니기*
- PlayerController 스크립트 *Input Manager를 이용하여 플레이어 이동하기*
- 깃허브 올리기

# 프로젝트 생성

---

# Unity Hub

- Unity Hub에서 2020.1.4f1 새프로젝트를 생성합니다.



# 새프로젝트 생성 시 유의사항

- 저장위치를 반드시 D/E드라이브 내의 영문+숫자 폴더
- 3D 선택, 프로젝트 이름 BombGame (원하는 영문명)

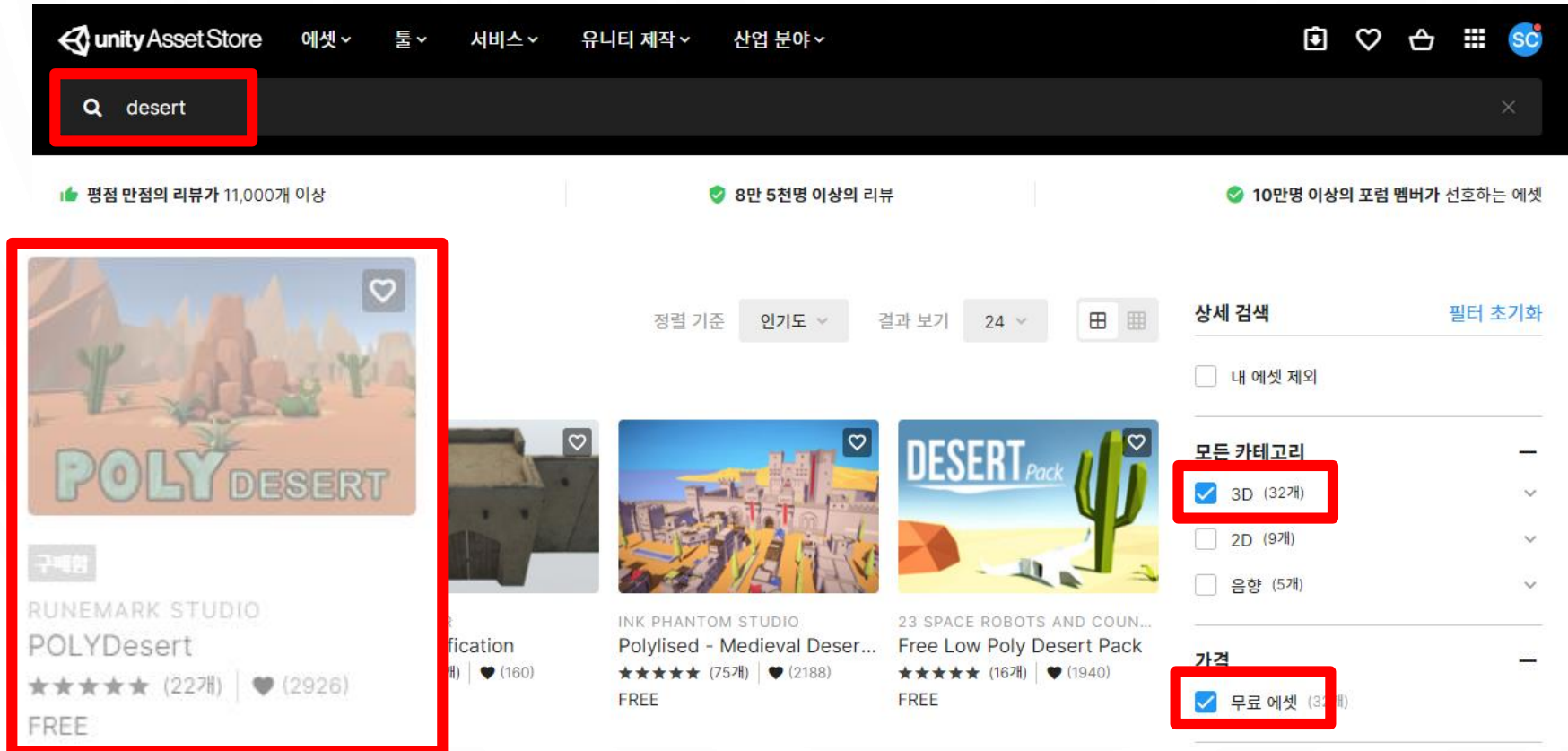


# ASSET STORE에서 배경 가져오기

---

# 배경 검색하기

- 검색어 'desert', 3D 카테고리, 무료 에셋 검색
- POLYDesert 선택



# Import

## POLYDesert

Runemark Studio

★★★★★ 5 | 13개 리뷰

FREE

Unity에서 열기



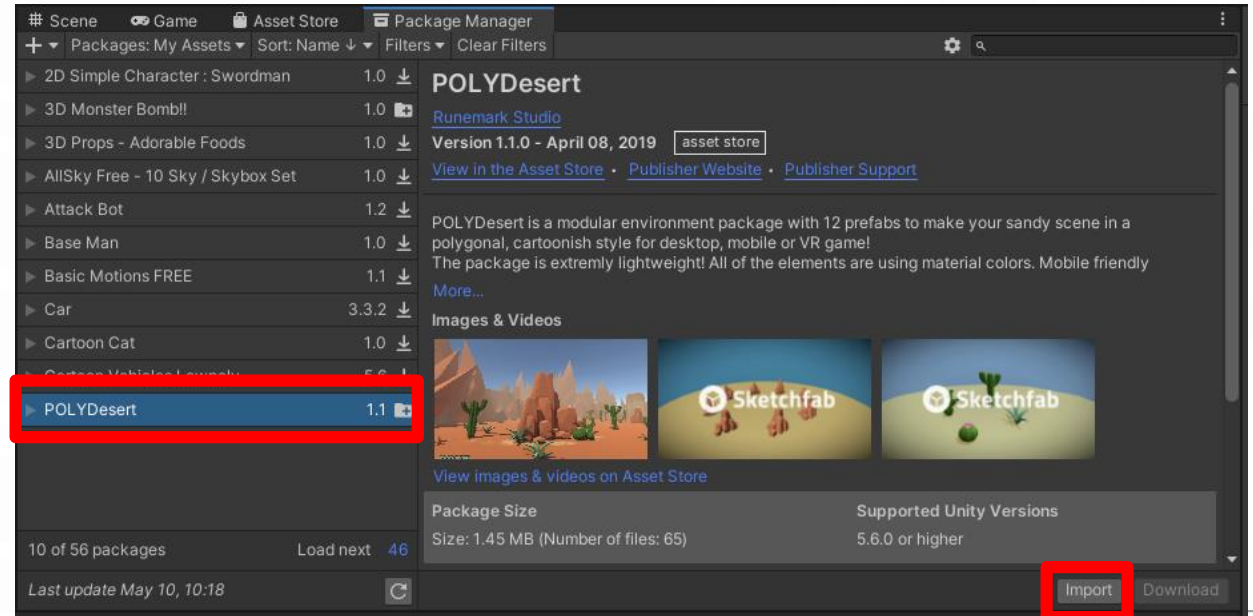
Unity Editor을(를) 여시겠습니까?

<https://assetstore.unity.com>에서 이 애플리케이션을 열려고 합니다.

☒ 항상 [assetstore.unity.com](https://assetstore.unity.com)에서 연결된 앱에 있는 이 유형의 링크를 열도록 허용

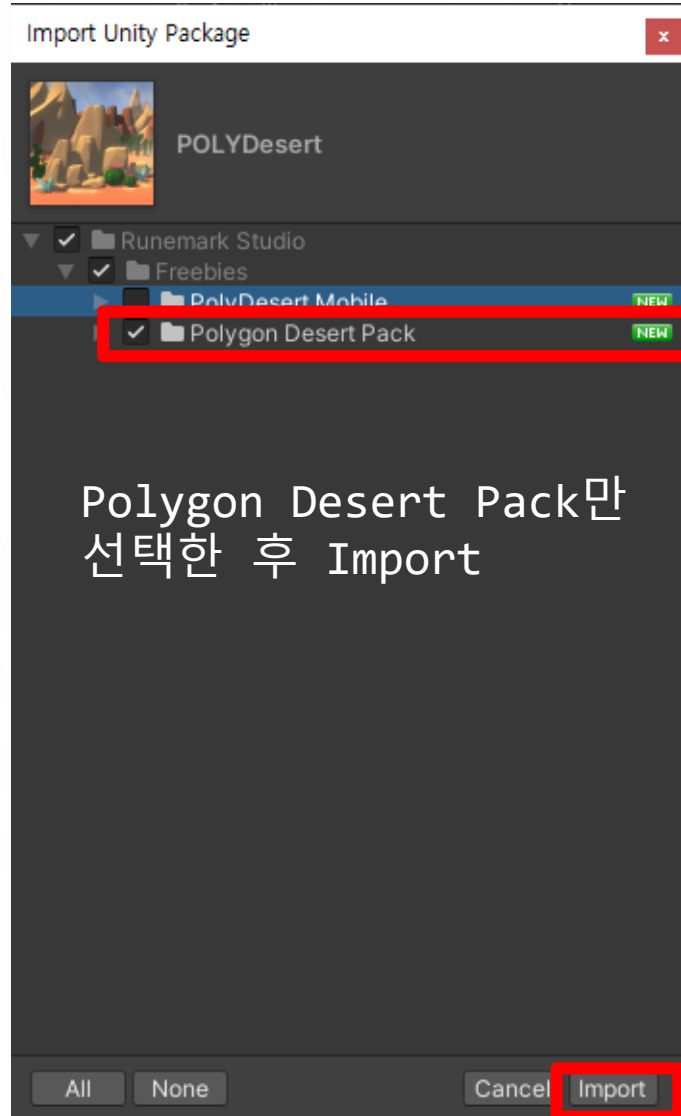
Unity Editor 열기

취소

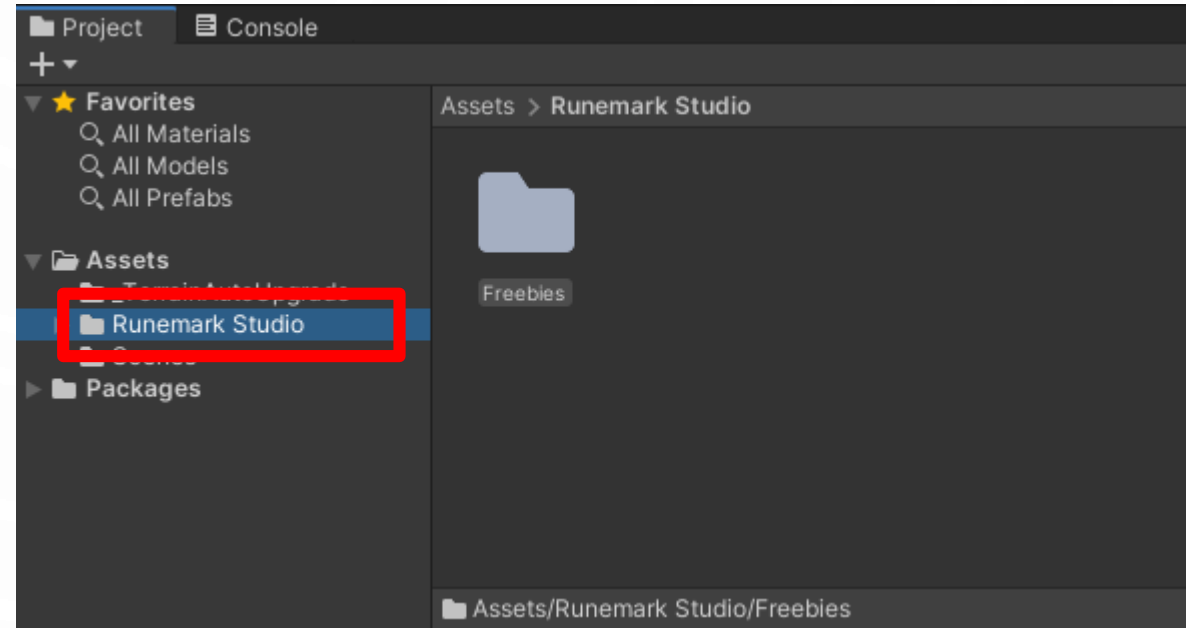




# Import Unity Package

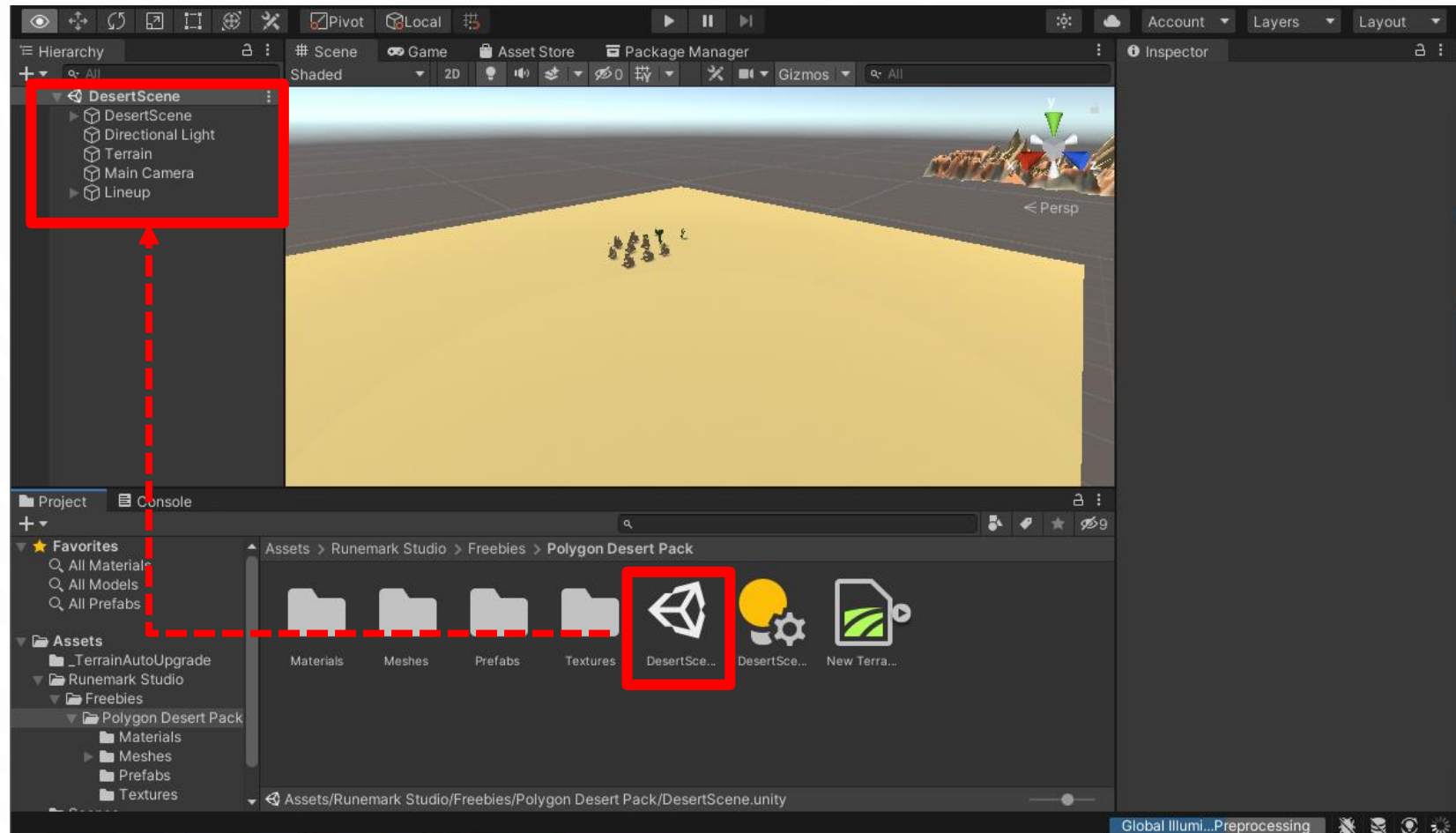


Assets 폴더 안에 Runemark Studio 폴더  
들어온 것을 확인한다.



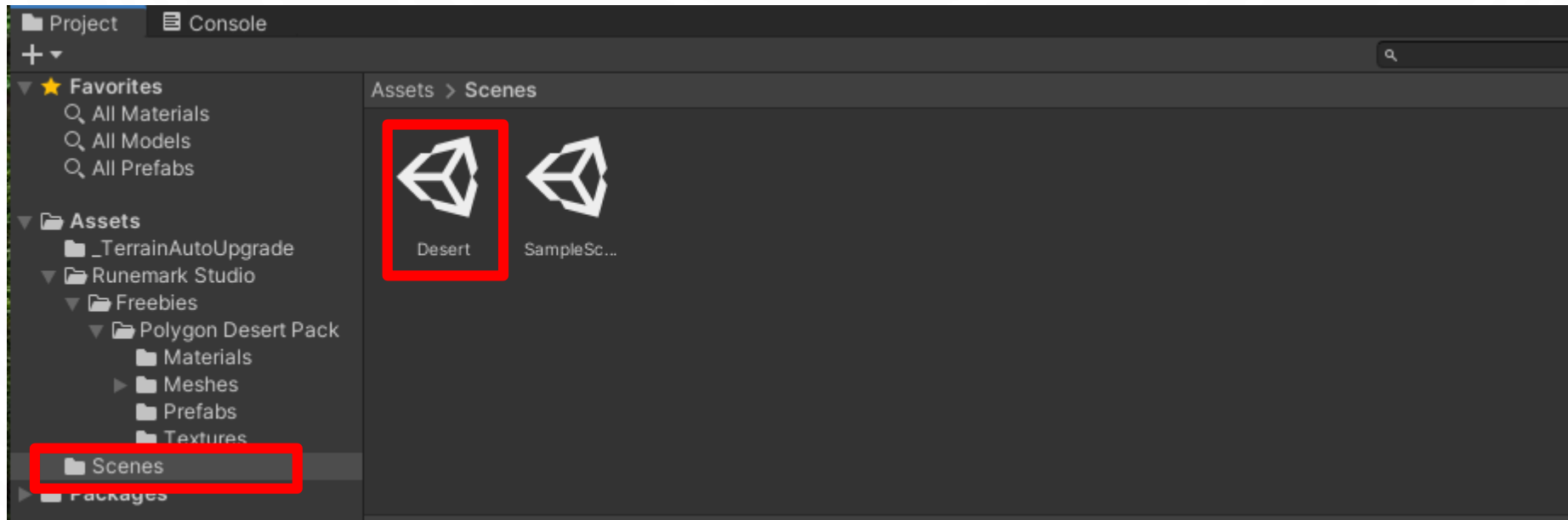
# Desert 씬 저장

- Assets > Runemark Studio > Freebies > Polygon Desert Pack 에서 DesertScene을 더블클릭하여 불러온다.



# 씬 새로 저장

- Hierarchy뷰의 DesertScene에서 마우스 오른쪽 버튼 > Save Scene As 선택
- Assets > Scenes 폴더 내의 Desert로 저장한다.



# 위치 조정

- Desert 하위의 오브젝트들의 위치를 조정한다.
  - DesertScene (-26, -10, 14)
  - MainCamera (-6.7, 3, -18)
  - Terrain (-57, 0, -39)
  - Lineup (0, -0.1, 0)
- 흩어진 바위나 선인장들을 적당히 Move Tool로 이동시킨다.

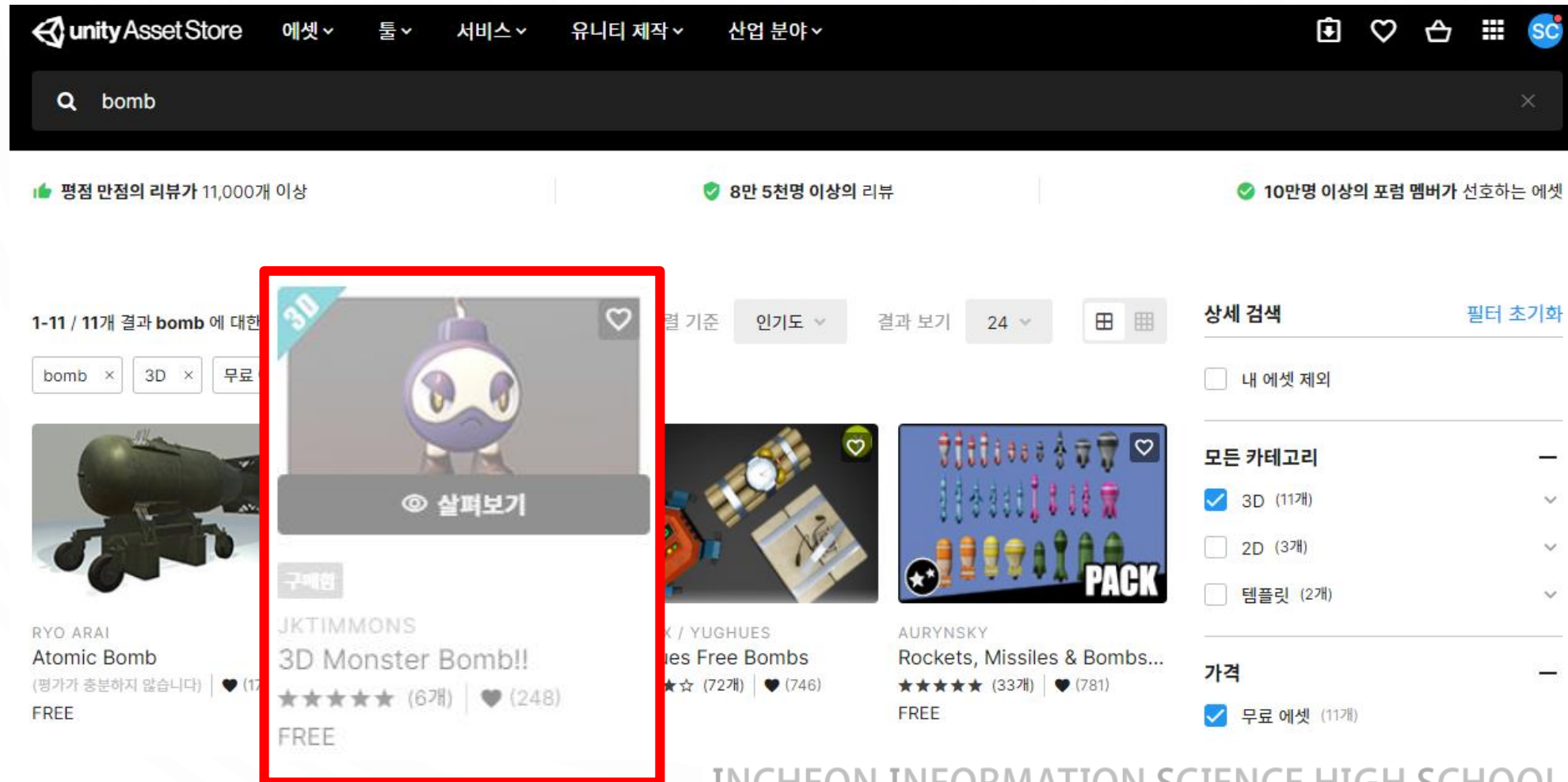


# ASSET STORE에서 플레이어 가져오기

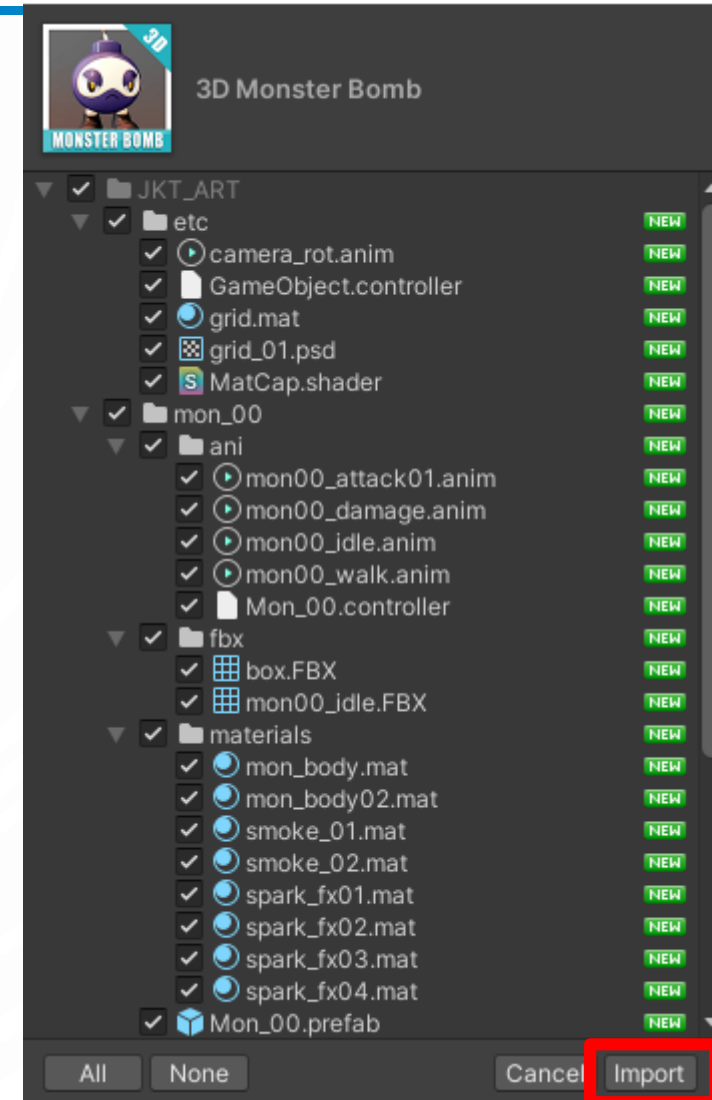
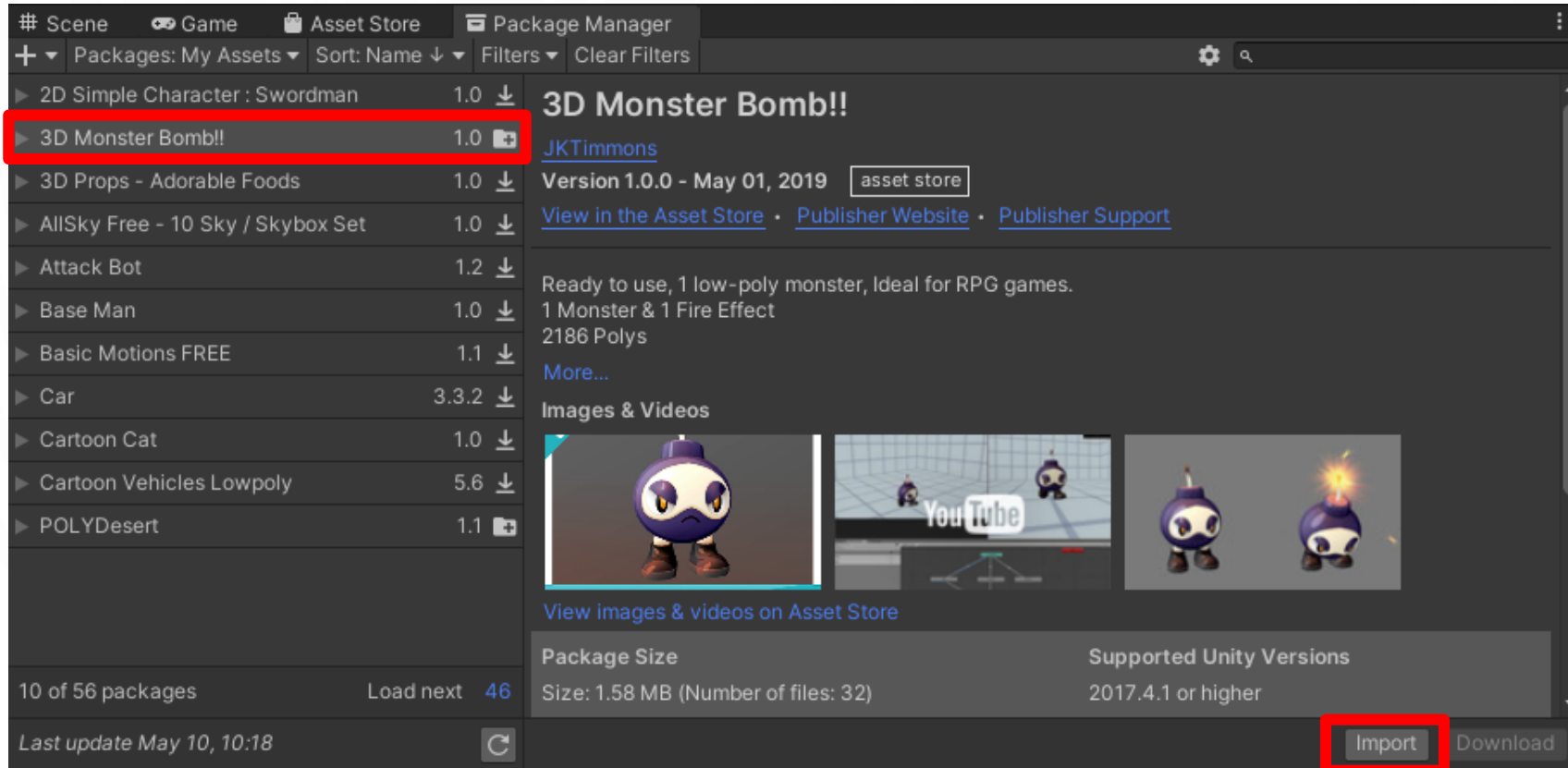
---

# Bomb 찾기

- 검색어 'bomb', 3D 카테고리, 무료 에셋 선택



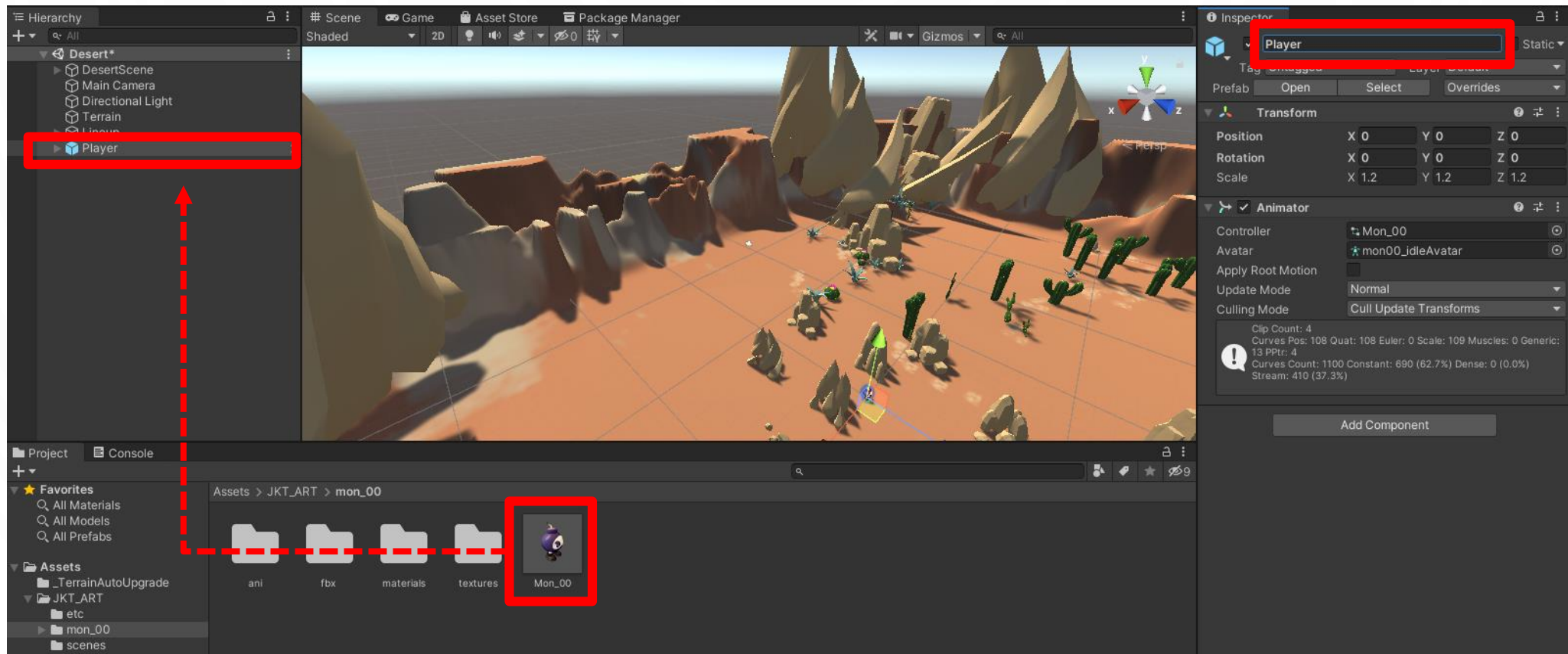
# Import





# 플레이어 가져오기

- Assets > JKT\_ART > mon\_00 폴더 내의 Mon\_00을 하이어라키뷰로 가져온다. 이름을 Player라고 바꾼다.





# FOLLOWCAMERA 스크립트

---

*카메라 플레이어 따라다니기*

# FollowCamera 스크립트

---

- Assets에 Scripts 폴더를 만든다.
- Scripts 폴더 안에 FollowCamera 스크립트를 만들고
- FollowCamera 스크립트를 MainCamera에 넣는다.

# FollowCamera 스크립트

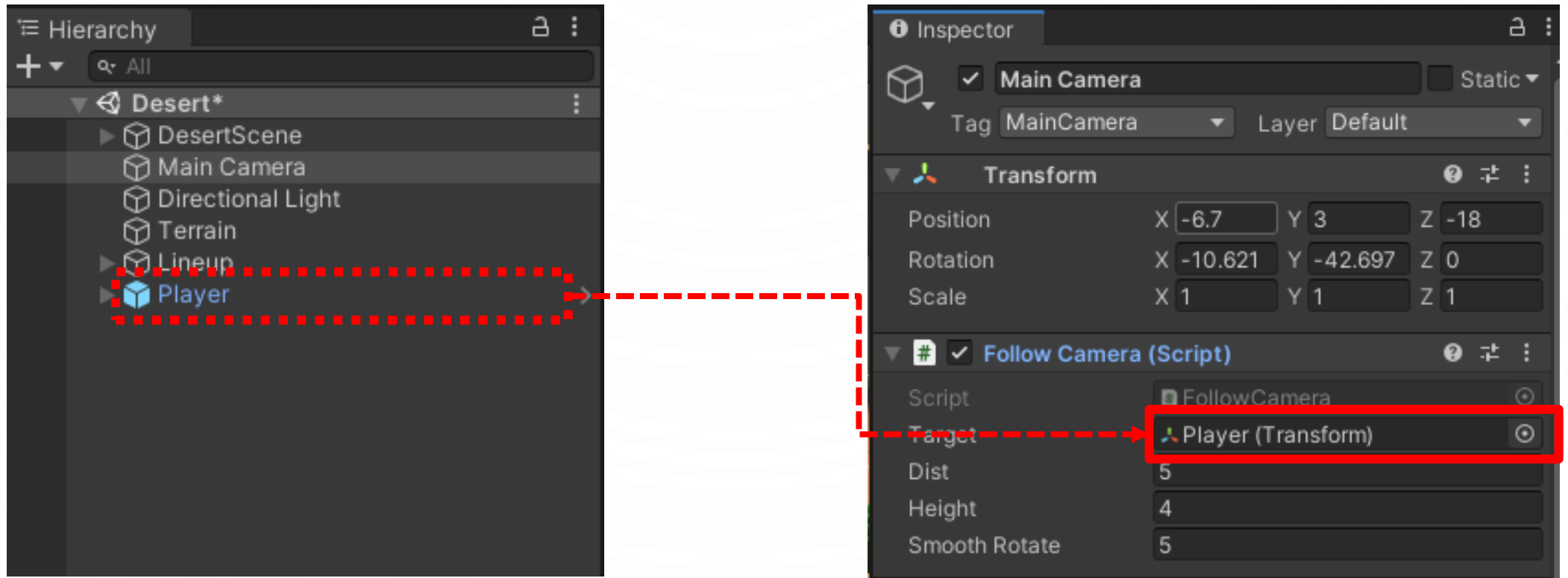
---

```
public class FollowCamera : MonoBehaviour
{
    public Transform target;
    public float dist = 5.0f;
    public float height = 4.0f;

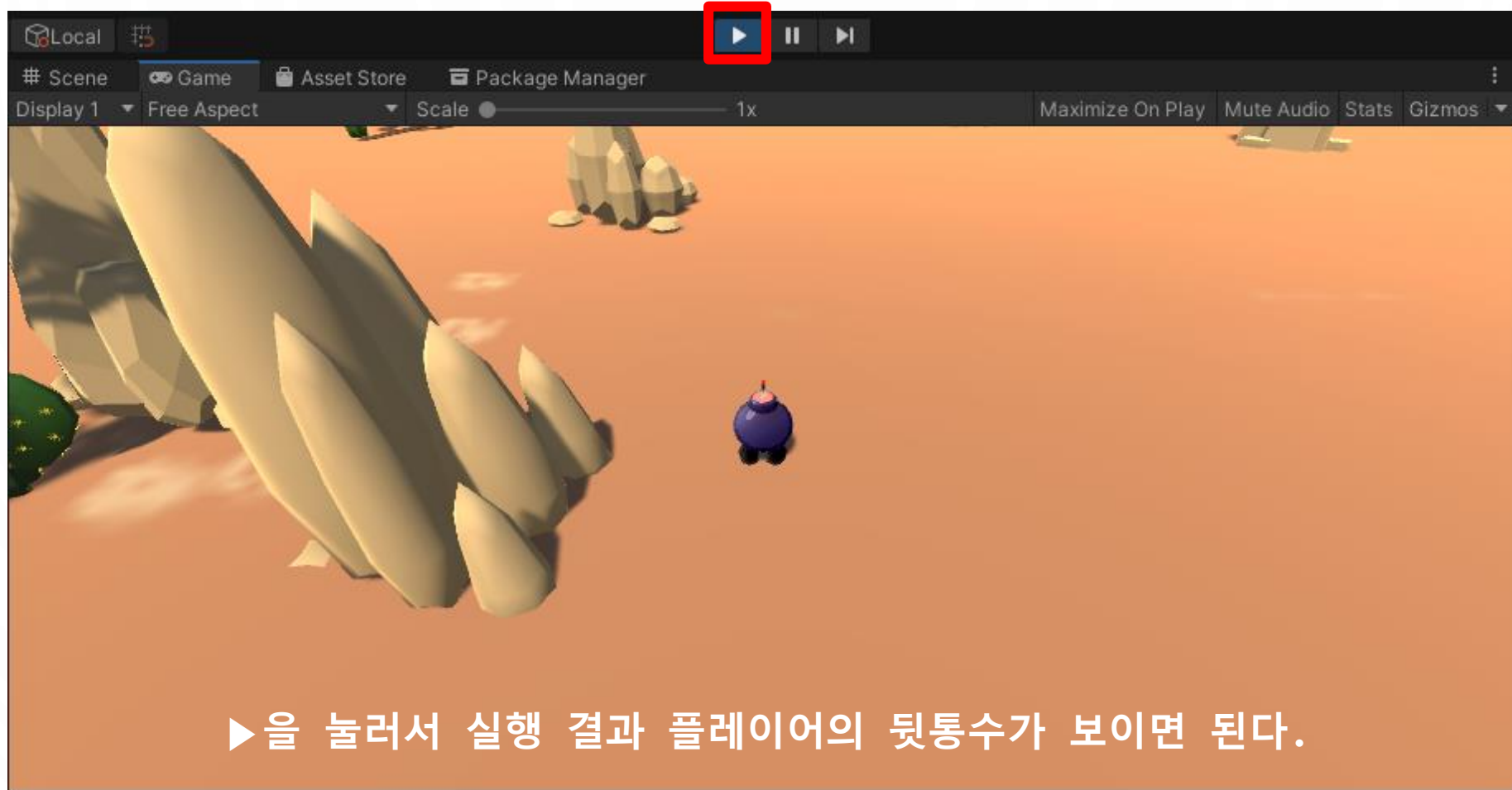
    void LateUpdate()
    {
        transform.position = target.position
                               - (target.forward * dist)
                               + (Vector3.up * height);
        transform.LookAt(target);
    }
}
```

# Target 설정

- Main Camera의 인스펙터뷰에서 FollowCamera 스크립트의
- Target에 하이어라키뷰의 Player를 넣어준다.



# 실행 결과



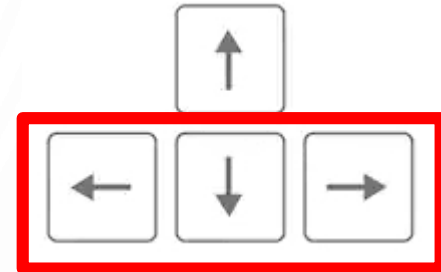
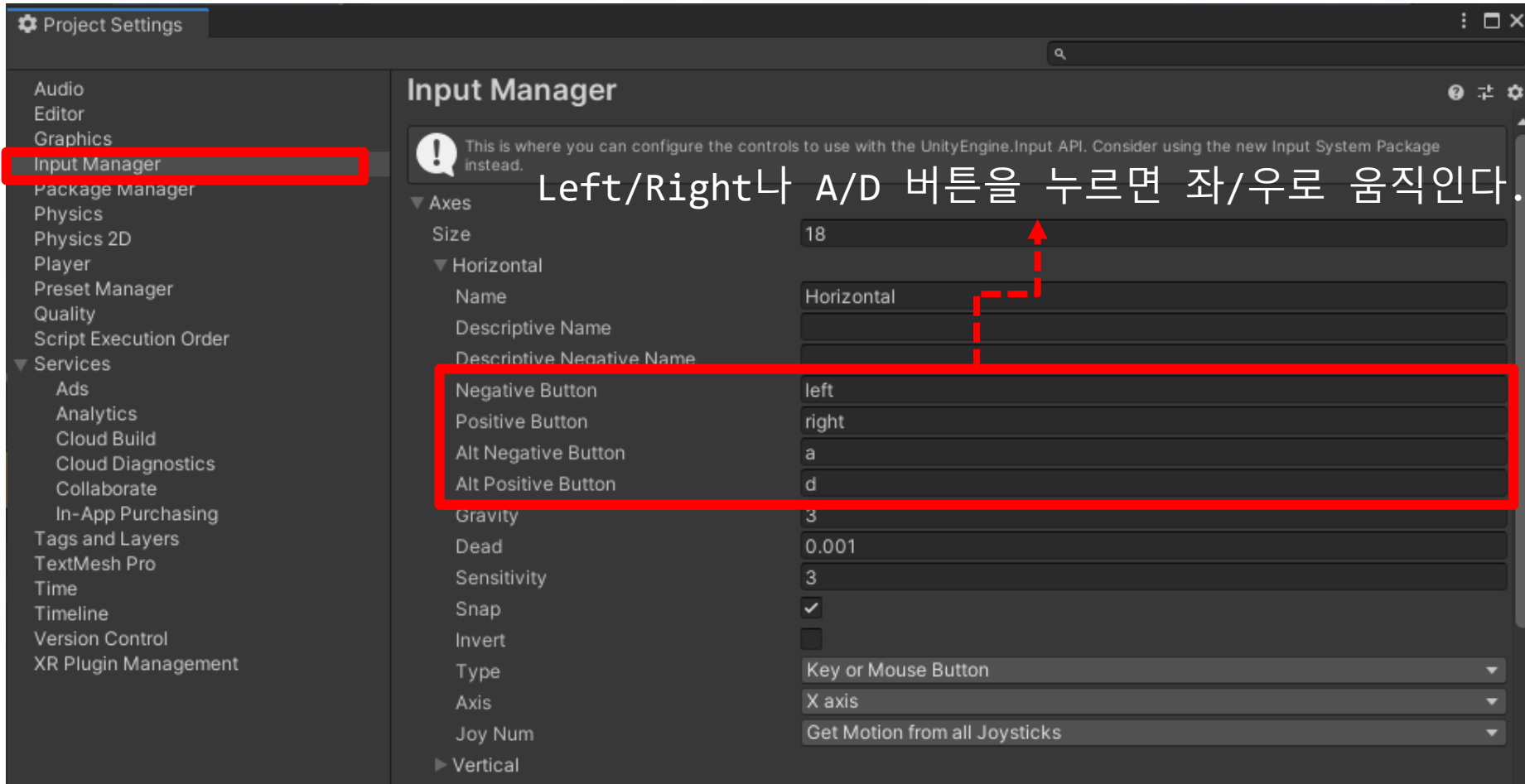
# PLAYERCONTROLLER 스크립트

---

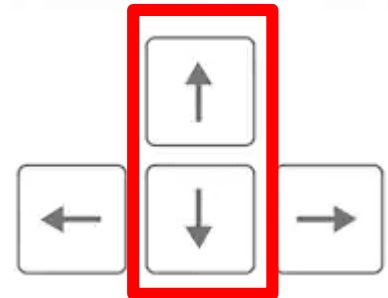
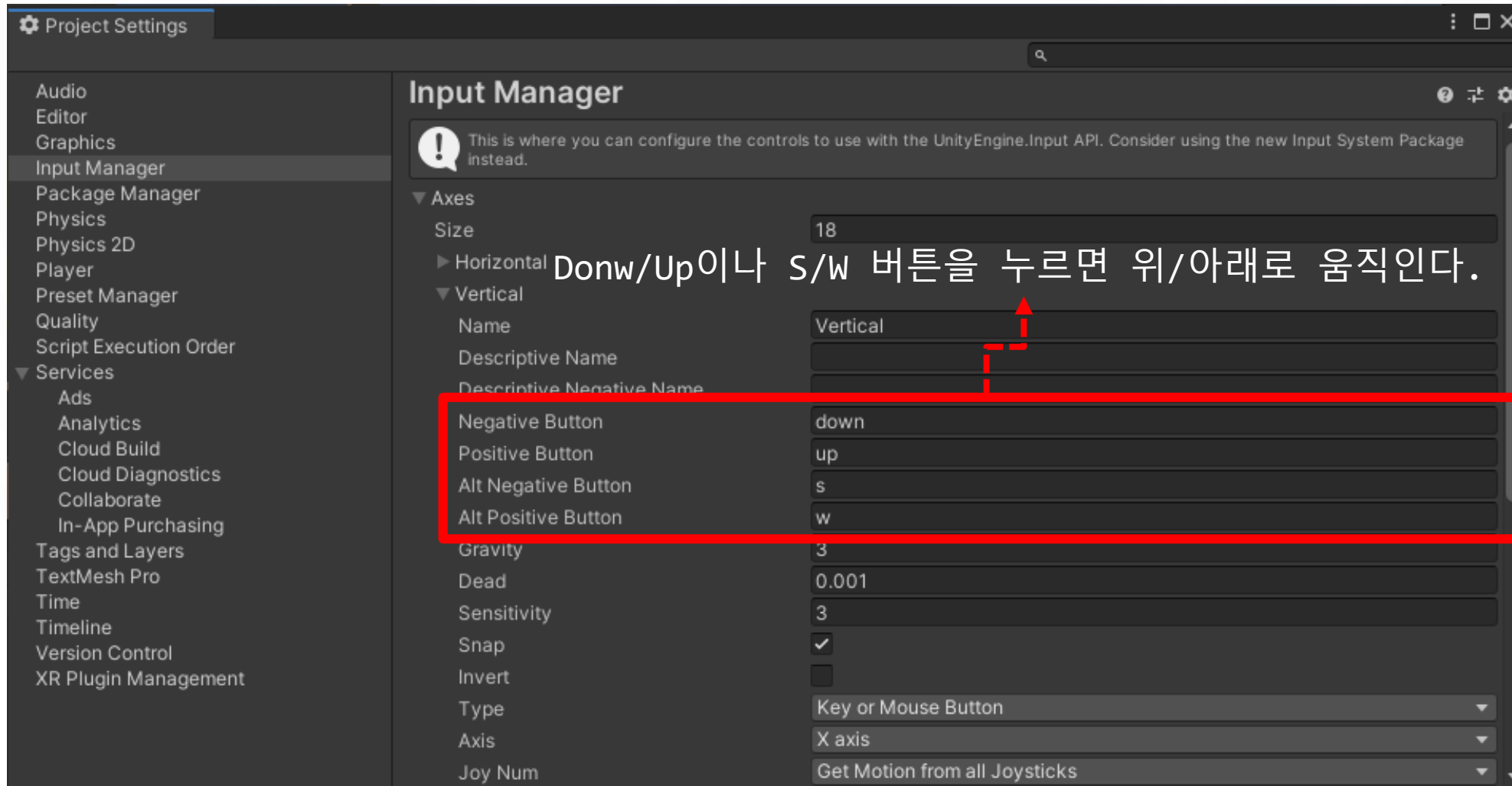
*INPUT MANAGER를 이용하여 플레이어 이동하기*

# Input Manager

- 상단 메뉴의 Edit > Project Settings... 클릭

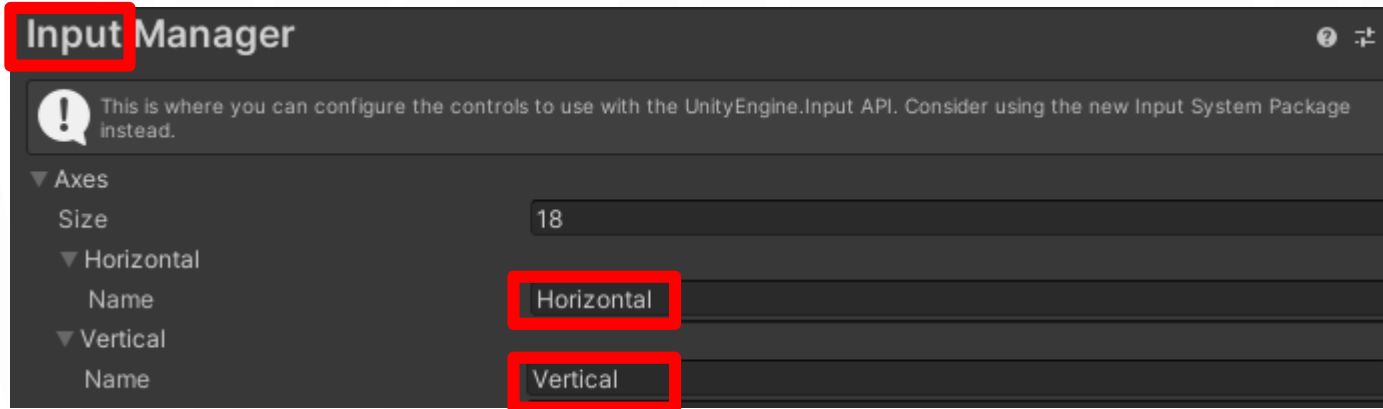


# Input Manager





# Input Manager의 사용 방법



```
float translation = Input.GetAxis("Vertical");
```

```
float rotation = Input.GetAxis("Horizontal");
```

# PlayerController 스크립트

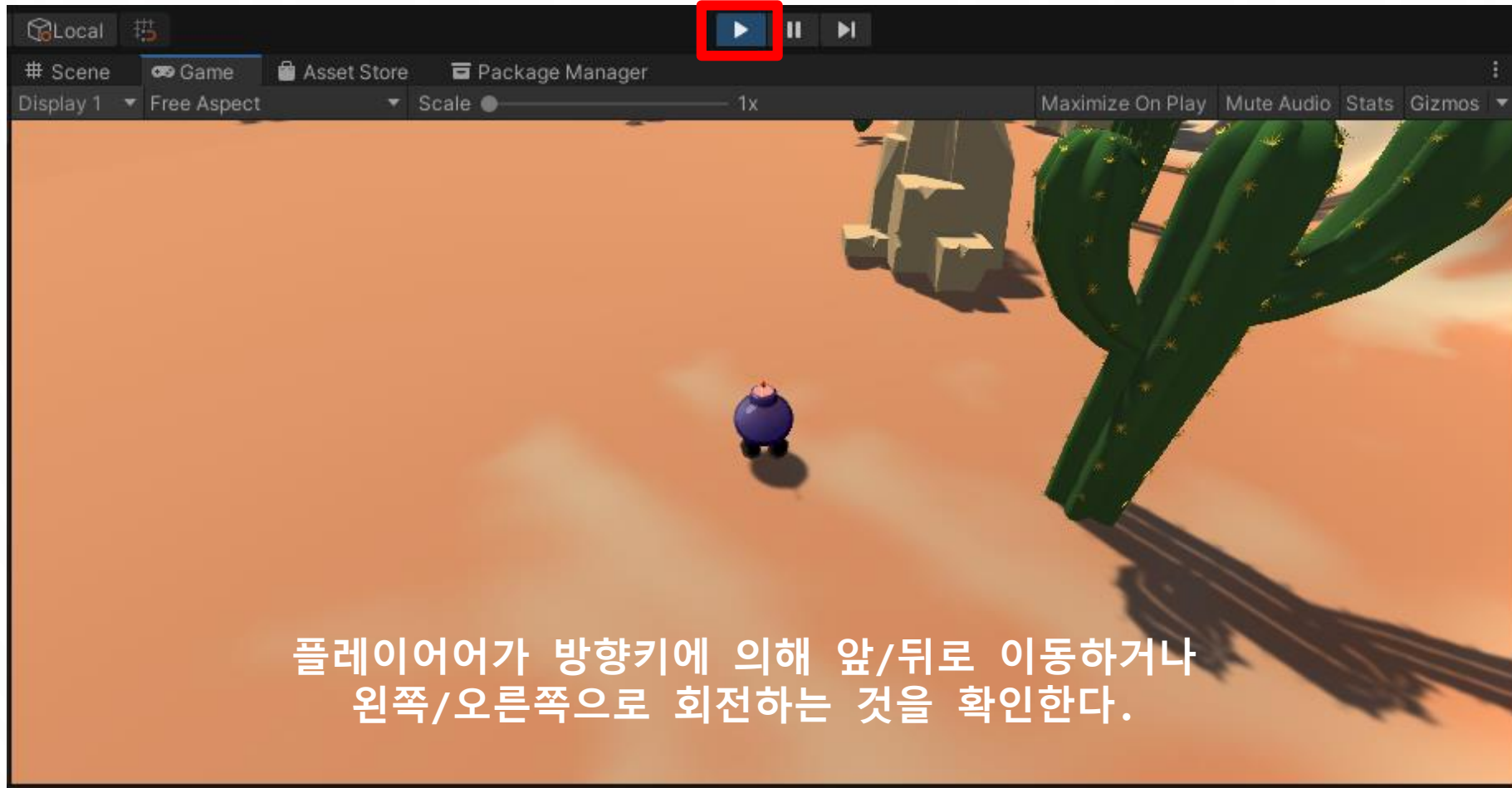
---

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private float translation;
    private float rotation;

    void Update()
    {
        translation = Input.GetAxis("Vertical") * 10f;
        rotation = Input.GetAxis("Horizontal") * 100f;

        transform.Translate(0, 0, translation * Time.deltaTime);
        transform.Rotate(0, rotation * Time.deltaTime, 0);
    }
}
```

# 결과 확인하기



플레이어어가 방향키에 의해 앞/뒤로 이동하거나  
왼쪽/오른쪽으로 회전하는 것을 확인한다.

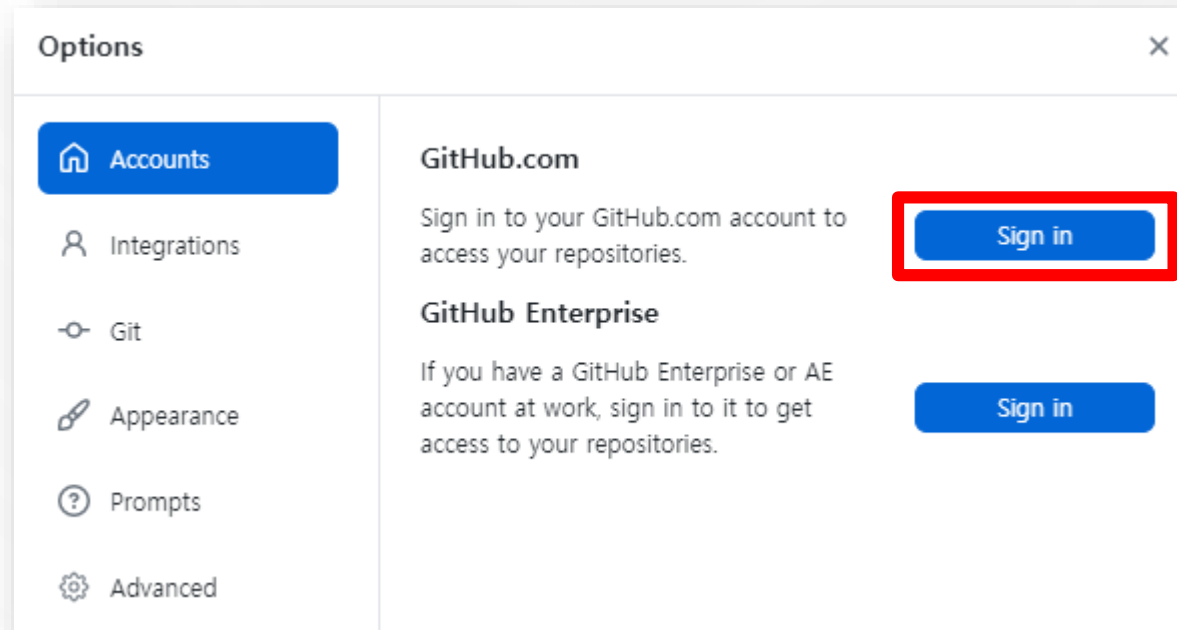
# 깃허브 올리기

---

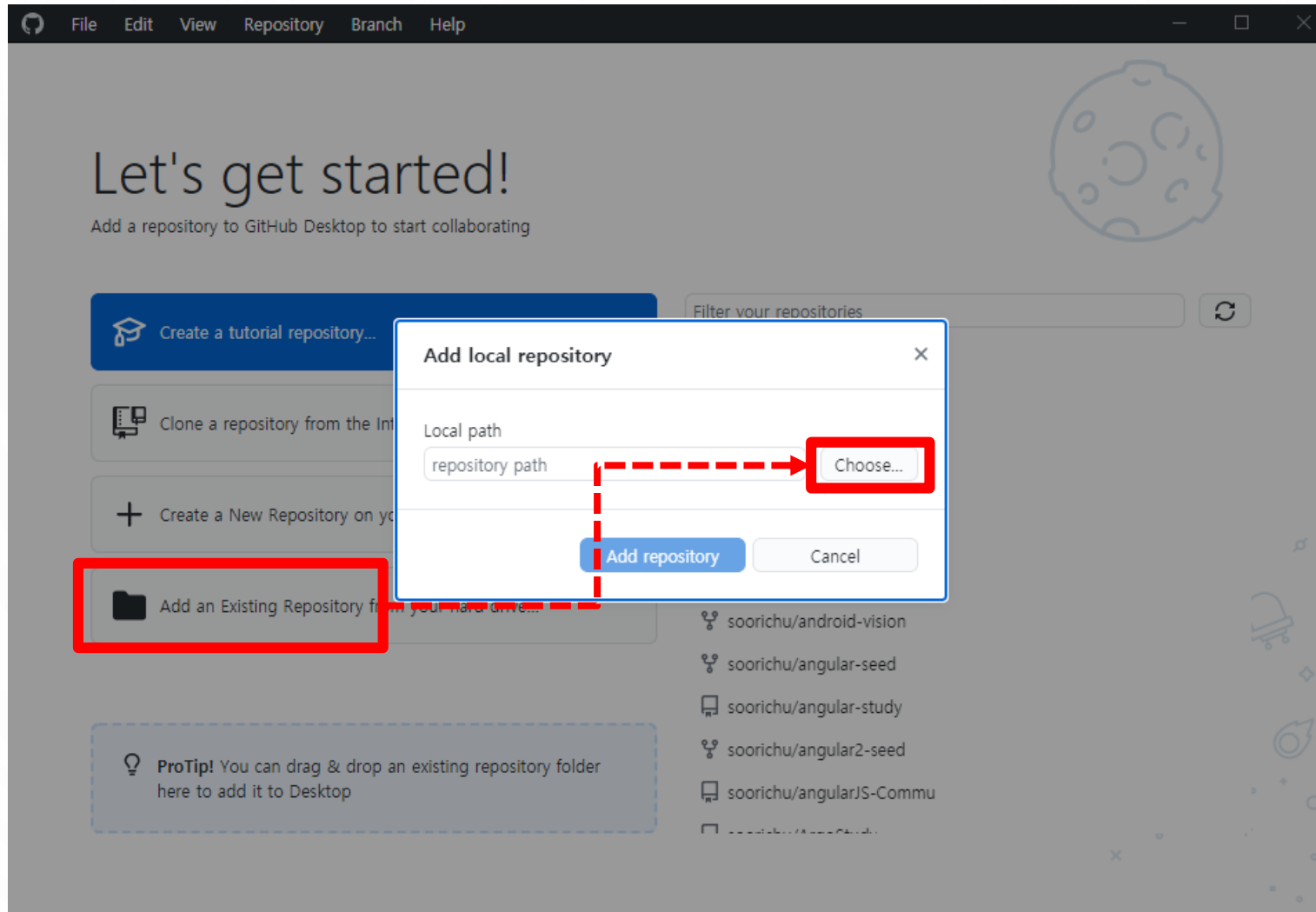
# Git Desktop

---

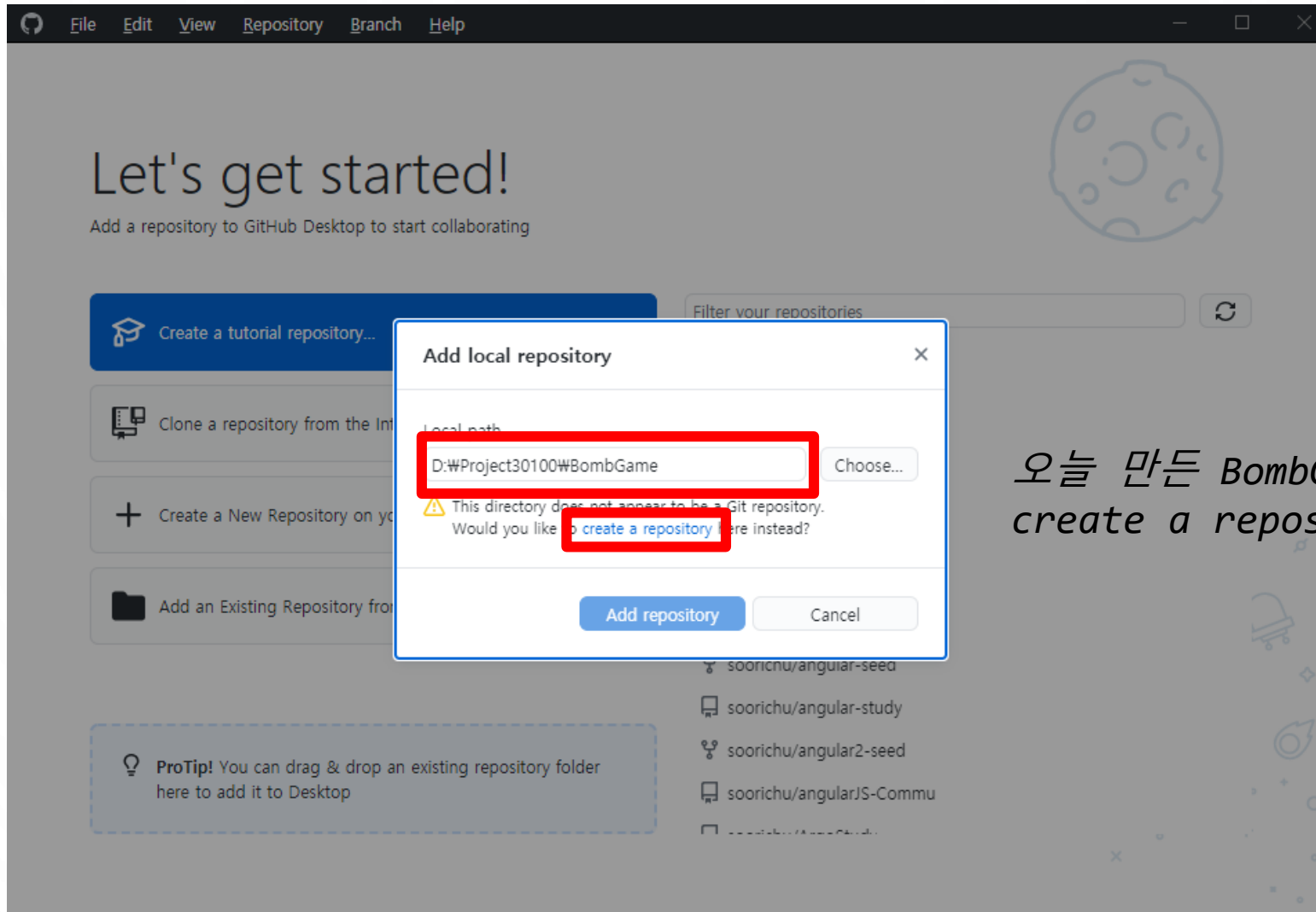
- 프로젝트를 저장(Ctrl+S)한 후 모든 창을 닫고 빠져나온다.
- Git Desktop을 실행한다.
- 상단 메뉴 File > Options에서 Github.com에 Sign In



# Add and Existing Repository ...

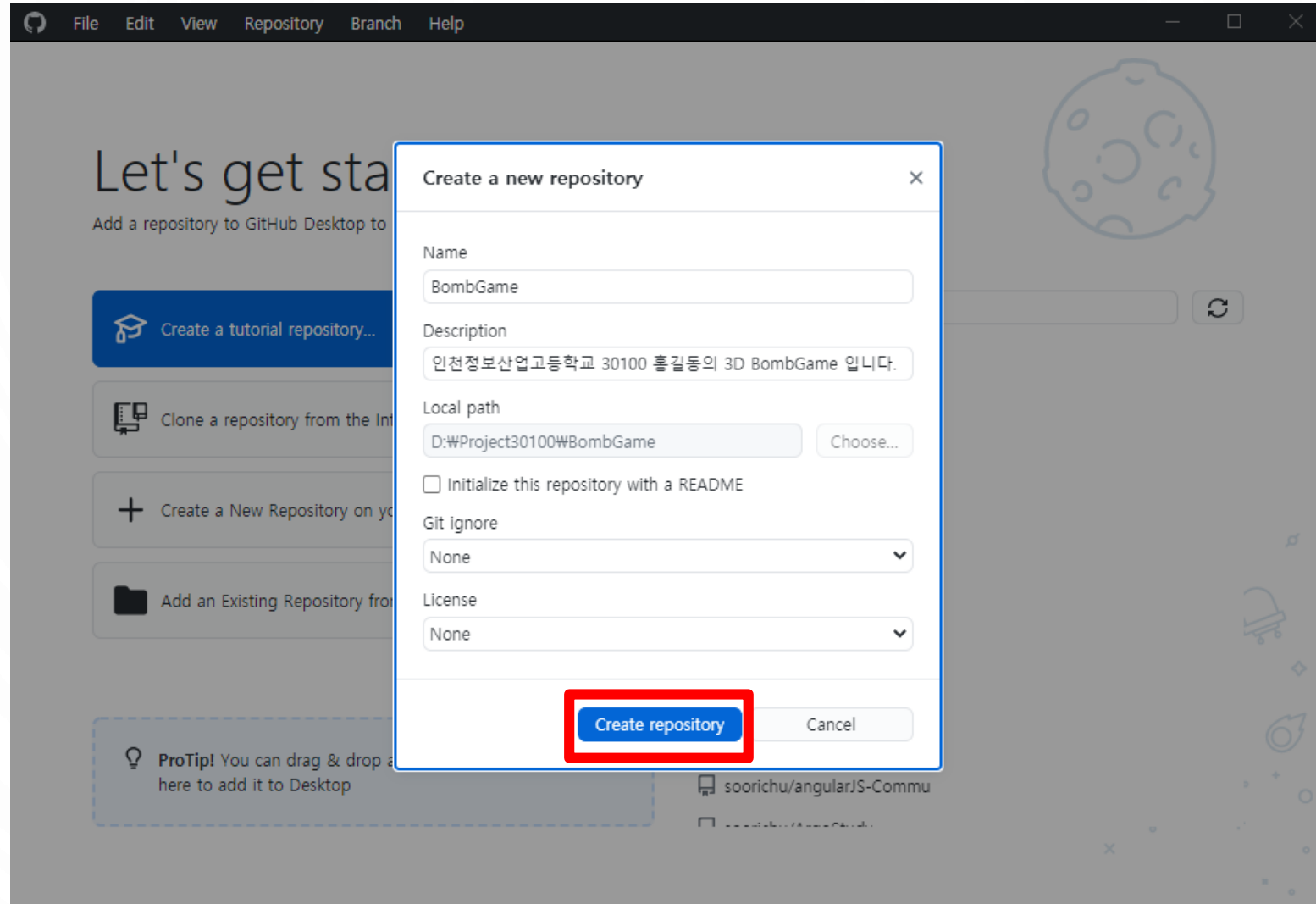


# Create a repository



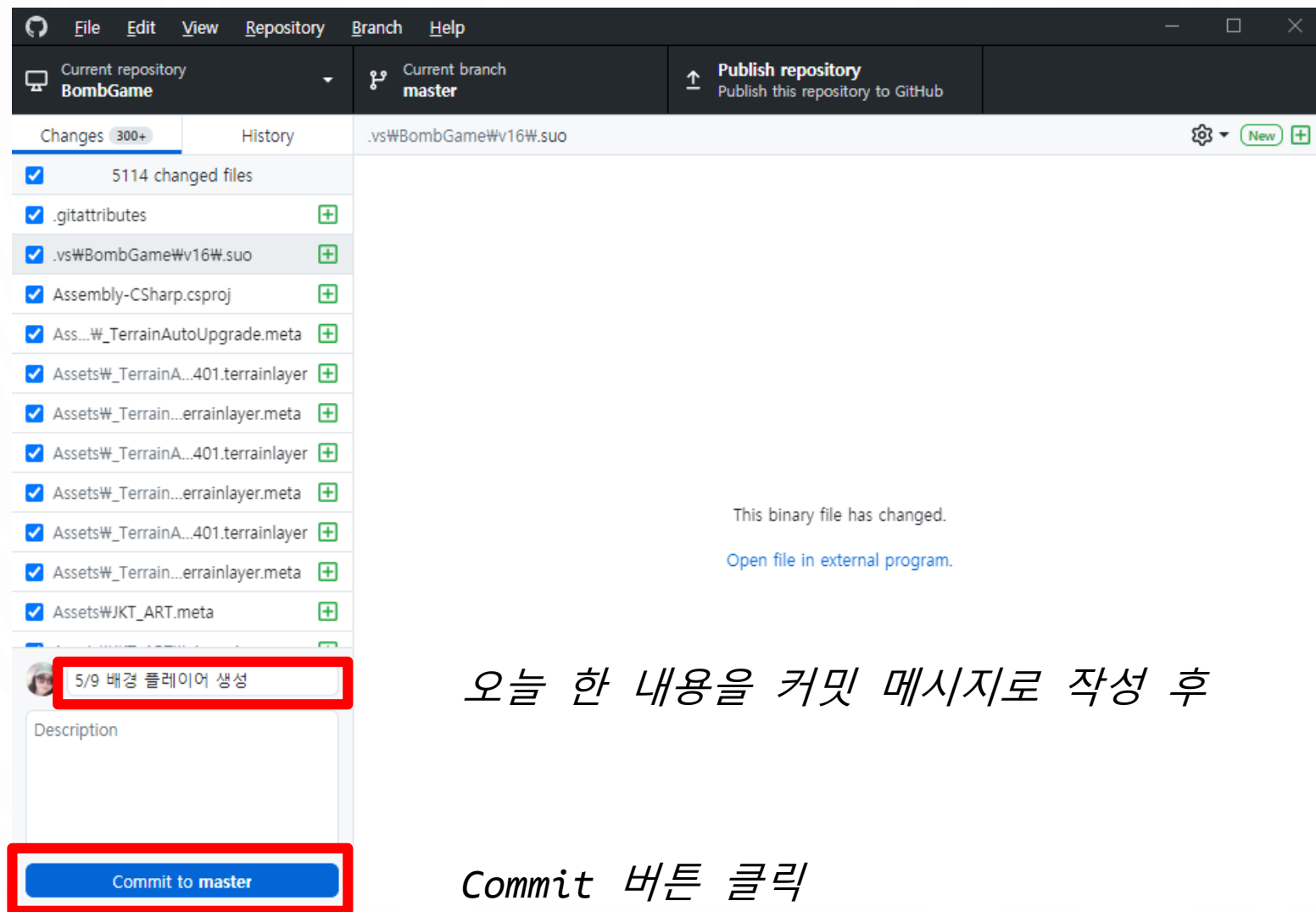
오늘 만든 BombGame을 가져온 후  
create a repository 클릭

# Create a new repository





# Commit

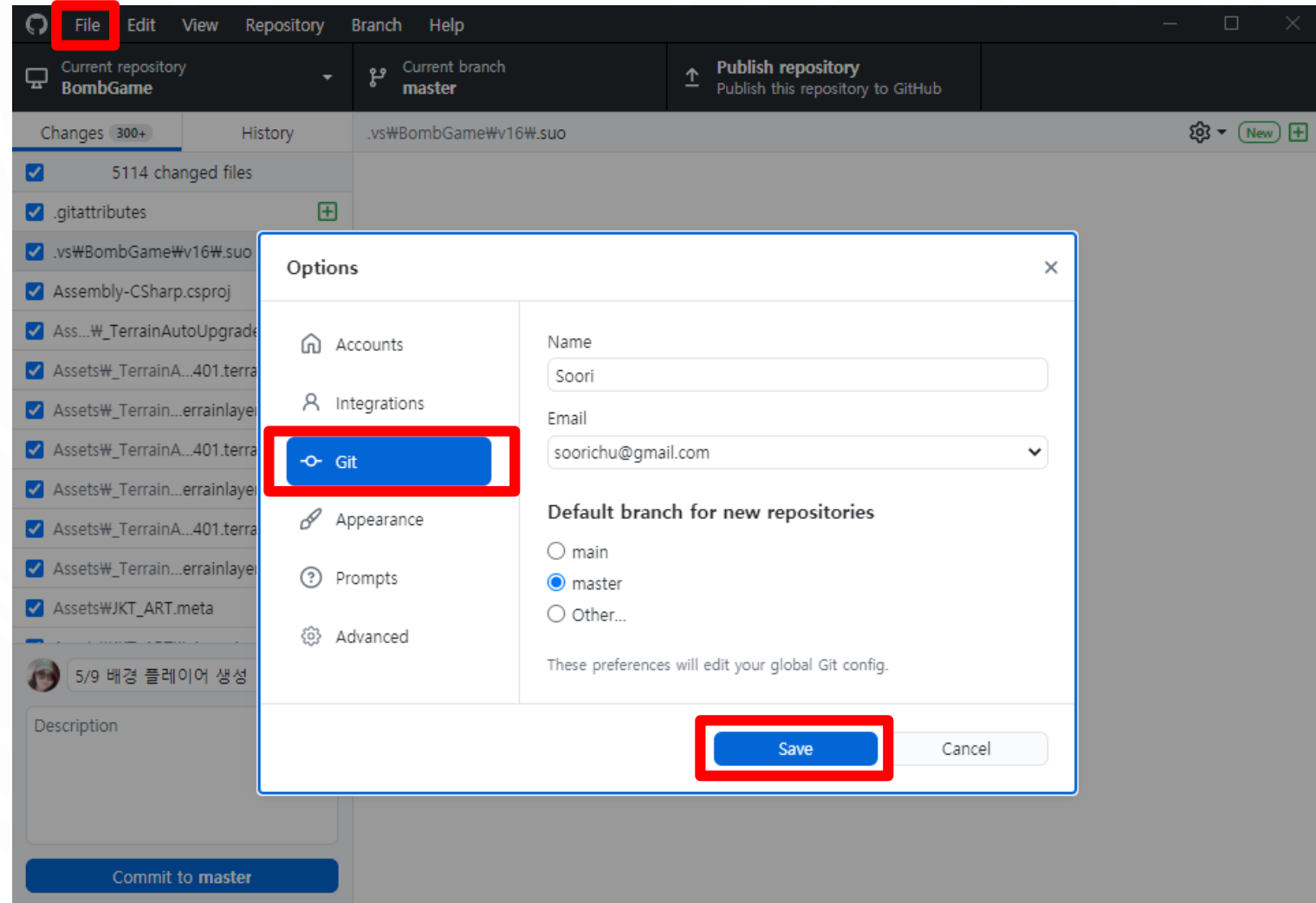


오늘 한 내용을 커밋 메시지로 작성 후

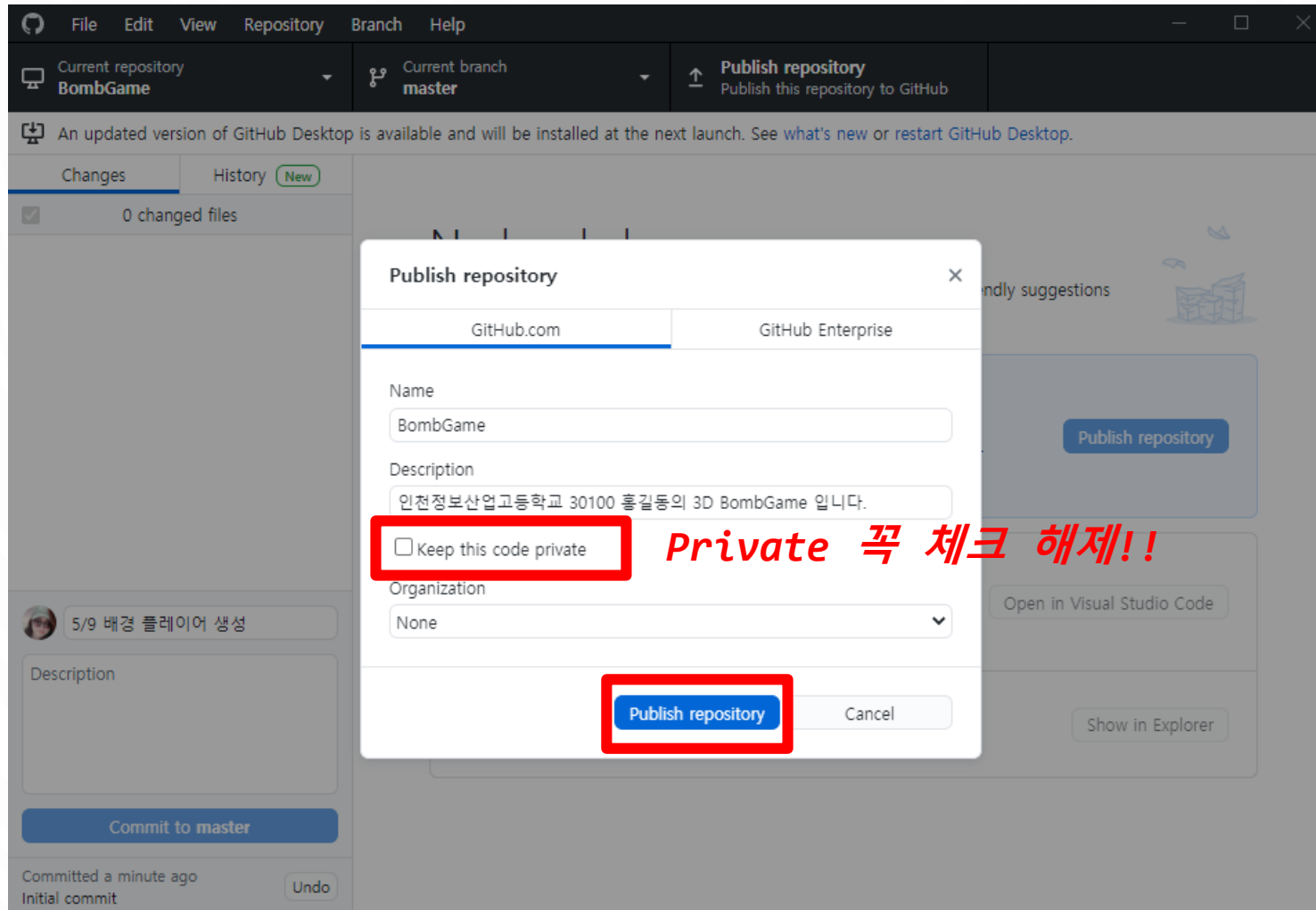
Commit 버튼 클릭

# 오류가 날 경우

File > Options



# Publish



# 깃허브 확인

- <https://github.com/<깃허브계정>/BombGame> 에서 본인의 프로젝트가 제대로 올라왔는지 확인한다.

soorichu / BombGame **Private** Unwatch Star 0 Fork 0

Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights

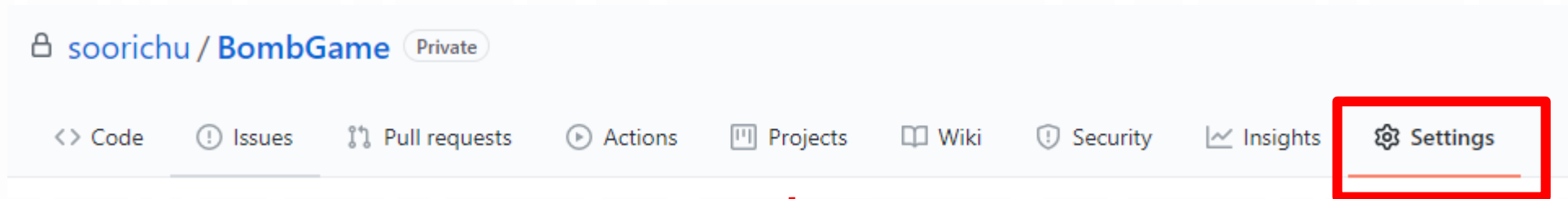
master 1 branch 0 tags Go to file Add file Code

soorichu Initial commit	2e32119 3 minutes ago	1 commit
.vs/BombGame/v16	Initial commit	3 minutes ago
Assets	Initial commit	3 minutes ago
Library	Initial commit	3 minutes ago

About  
인천정보산업고등학교 30100  
홍길동의 3D BombGame 입니다.

Releases

# Private를 Public으로 수정하기



스크롤...

## Danger Zone

**Change repository visibility**  
This repository is currently private.

**Change visibility**

**Transfer ownership**  
Transfer this repository to another user or to an organization where you have the ability to create repositories.

**Transfer**

**Archive this repository**  
Mark this repository as archived and read-only.

**Archive this repository**

**Delete this repository**  
Once you delete a repository, there is no going back. Please be certain.

**Delete this repository**

# Public 설정하기

Change repository visibility

⚠ Warning: this is a potentially destructive action.

☒ Make public

Make this repository visible to anyone.

◦ The code will be visible to everyone who can visit <https://github.com>

◦ Anyone can fork your repository.

◦ Your changes will be published as activity.

☐ Make private

This repository is currently private.

Please type `soorichu/BombGame` to confirm.

`soorichu/BombGame`

I understand, change repository visibility.

<계정명>/BombGame 글자  
그대로 타이핑해서 넣기

# END

---

학습자료 : *INJUNG.SITE*