

# BLUESHIFT EDITOR GUIDE

Email: [polygontek@outlook.com](mailto:polygontek@outlook.com)

2016/3/2

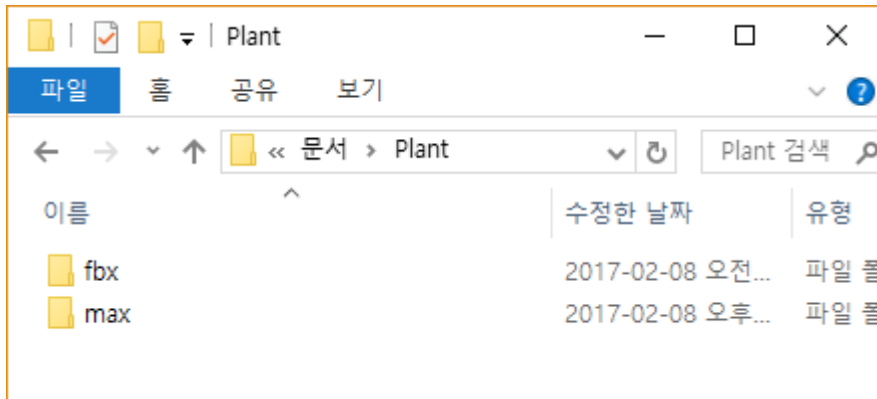
이 문서에서는, Blueshift 엔진 에디터에서 BasicGame 프로젝트의 내용을 변경하는 방법을 설명하겠다.

## 목차

배경 변경하기 .....	1
카메라 다시 만들기.....	6
리스너 다시 만들기.....	7

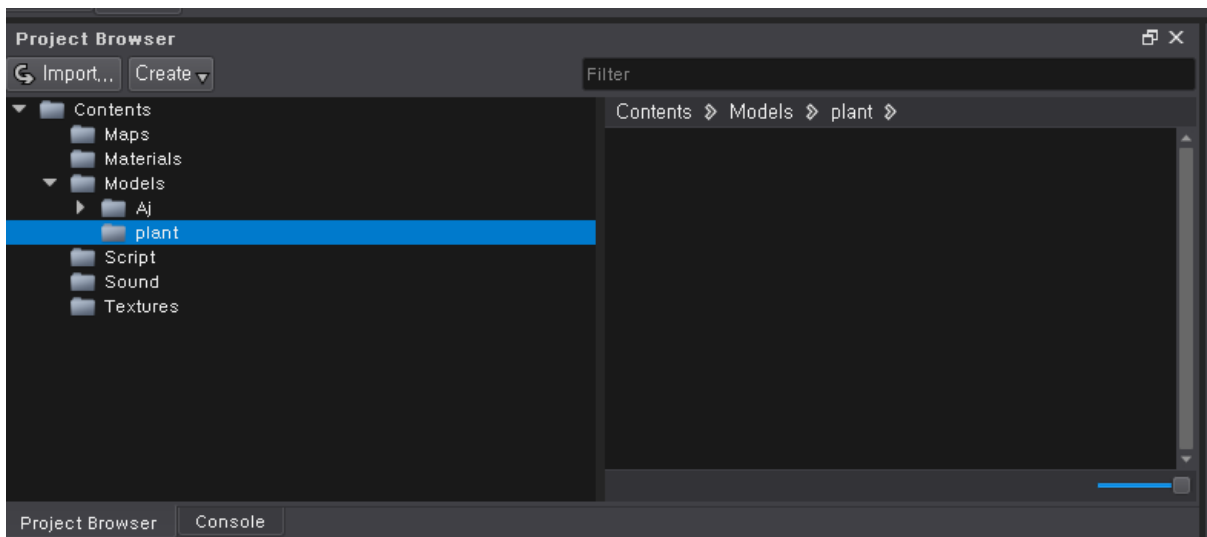
## 배경 변경하기

Plant.zip 파일을 [https://1drv.ms/f/s!At0\\_FTSVSDDDgg81TWxILY69qRev](https://1drv.ms/f/s!At0_FTSVSDDDgg81TWxILY69qRev) 에서 다운로드 해서 %USERPROFILE%\Documents 밑에 압축을 푼다.



Project Browser 윈도우에서 Models 폴더를 선택하고,

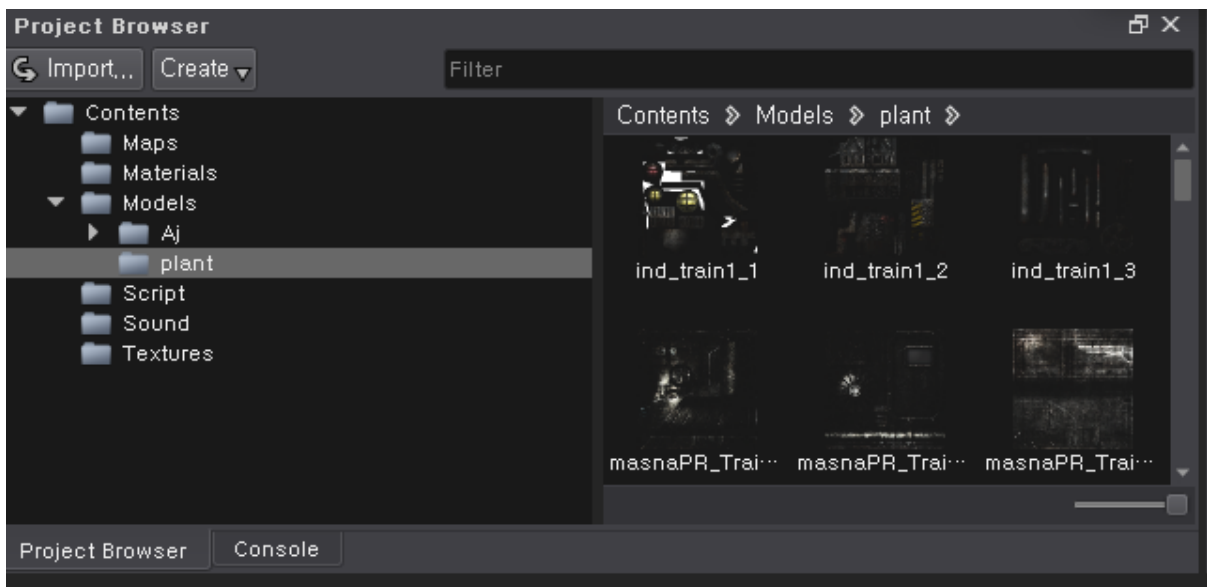
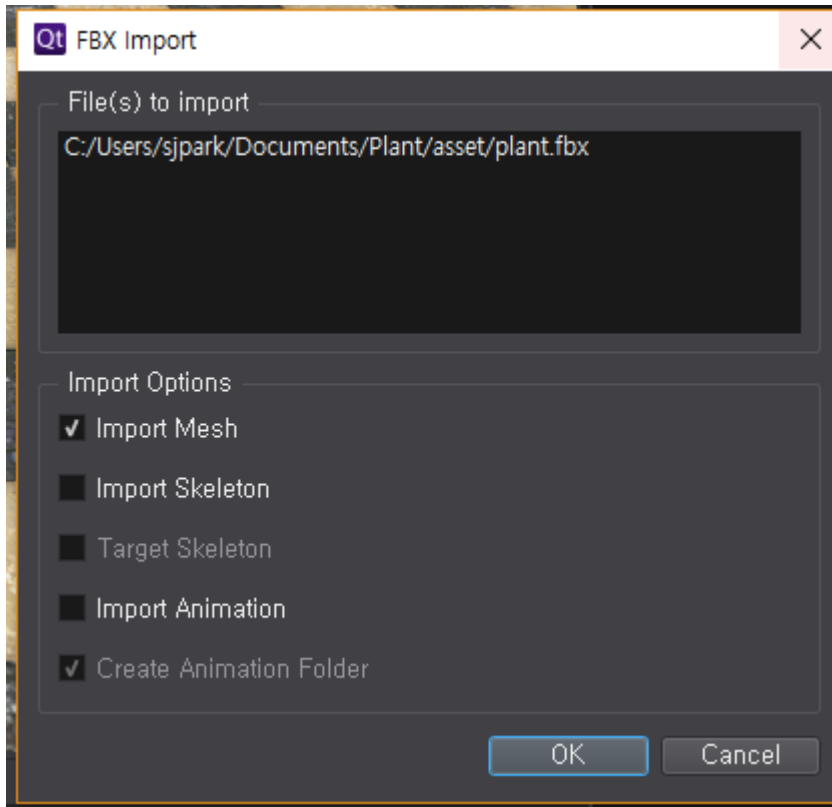
오른쪽 메뉴> Create > Folder 하여 plant 폴더를 새로 만들고, 그 폴더를 선택한다.



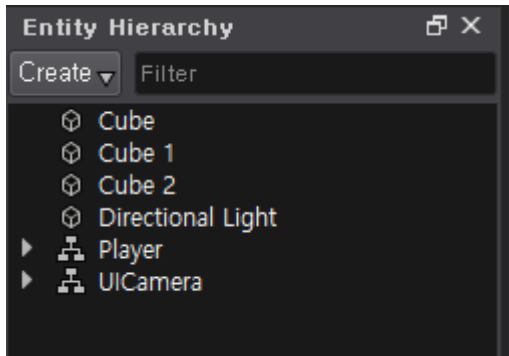
윈도우 파일 탐색기에서 %USERPROFILE%\Documents\Plant\fbx 밑에 모든 파일을 선택하여,

위 화면의 오른쪽 부분에 끌어와 놓는다.

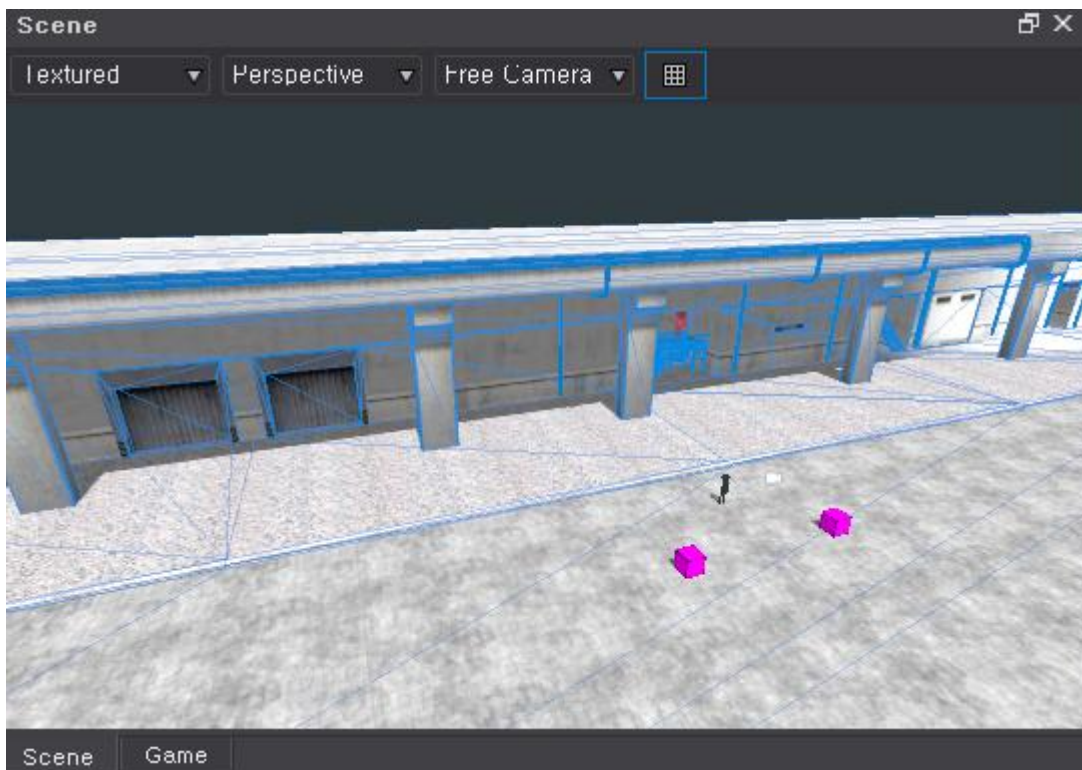
Plant.fbx 파일은 Import Mesh 만 체크하고 임포트한다.



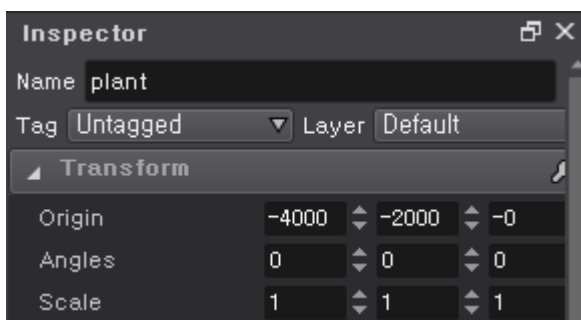
Entity Hierarchy 창에서 Plane 을 선택한 후, 오른쪽 메뉴를 이용해 삭제한다.



Project Browser 창에서 plant.mesh 를 선택한 후, Scene 창으로 끌어와 배치한다.

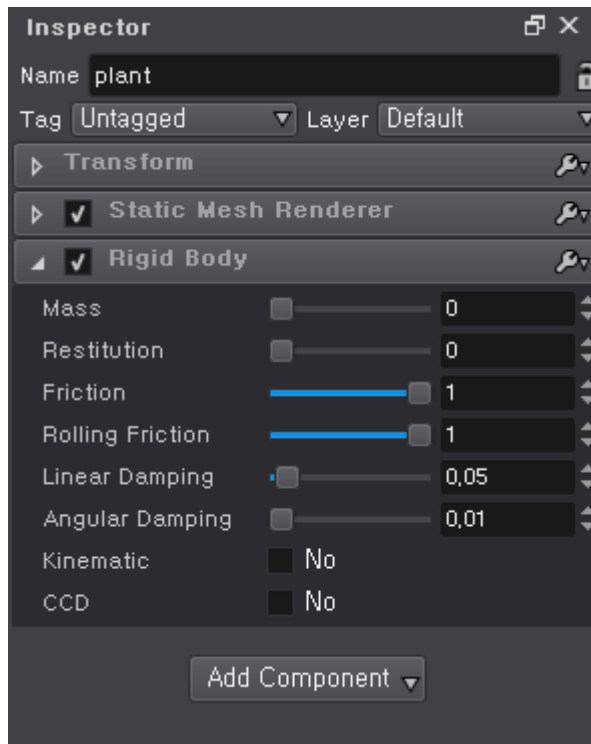


Entity Hierachy 창에서 plant 를 선택하고, Inspector 창의 Transform 항목에서 Origin 을 -4000, -2000, 0 으로 설정한다.



Inspector 창에서 add component, physics, rigid body 를 선택한다.

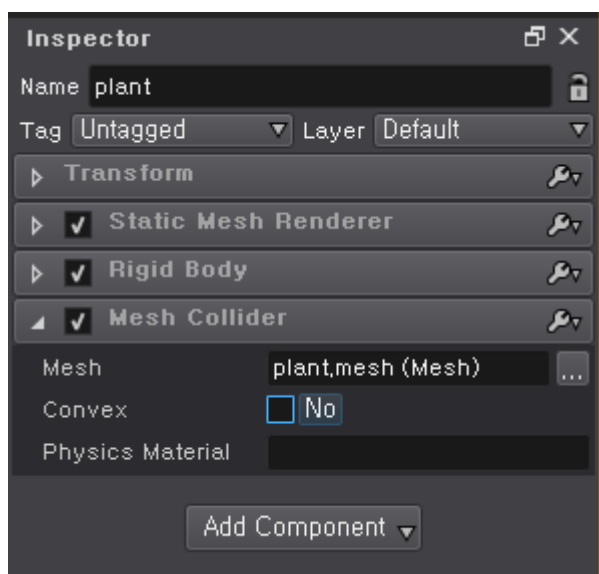
mass 를 0 으로 바꾼다.



add component, physics, mesh collider 를 선택한다.

mesh 입력에 Project Browser 창에서 plant.mesh 를 끌어 놓는다

Convex 는 체크를 끈다.

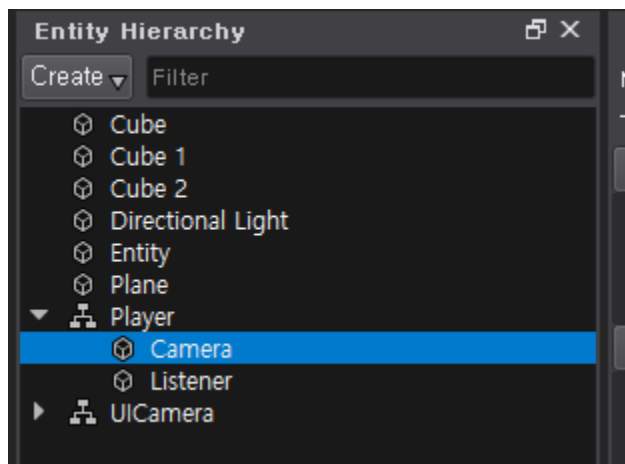


## 카메라 다시 만들기

Entity Hierachy 창에서 Player 밑에 Camera 를 삭제한다.

메뉴 > Entity > Create other > Camera 를 생성한다.

Camera 를 Player 의 자식이 되도록 끌어 댕긴다.



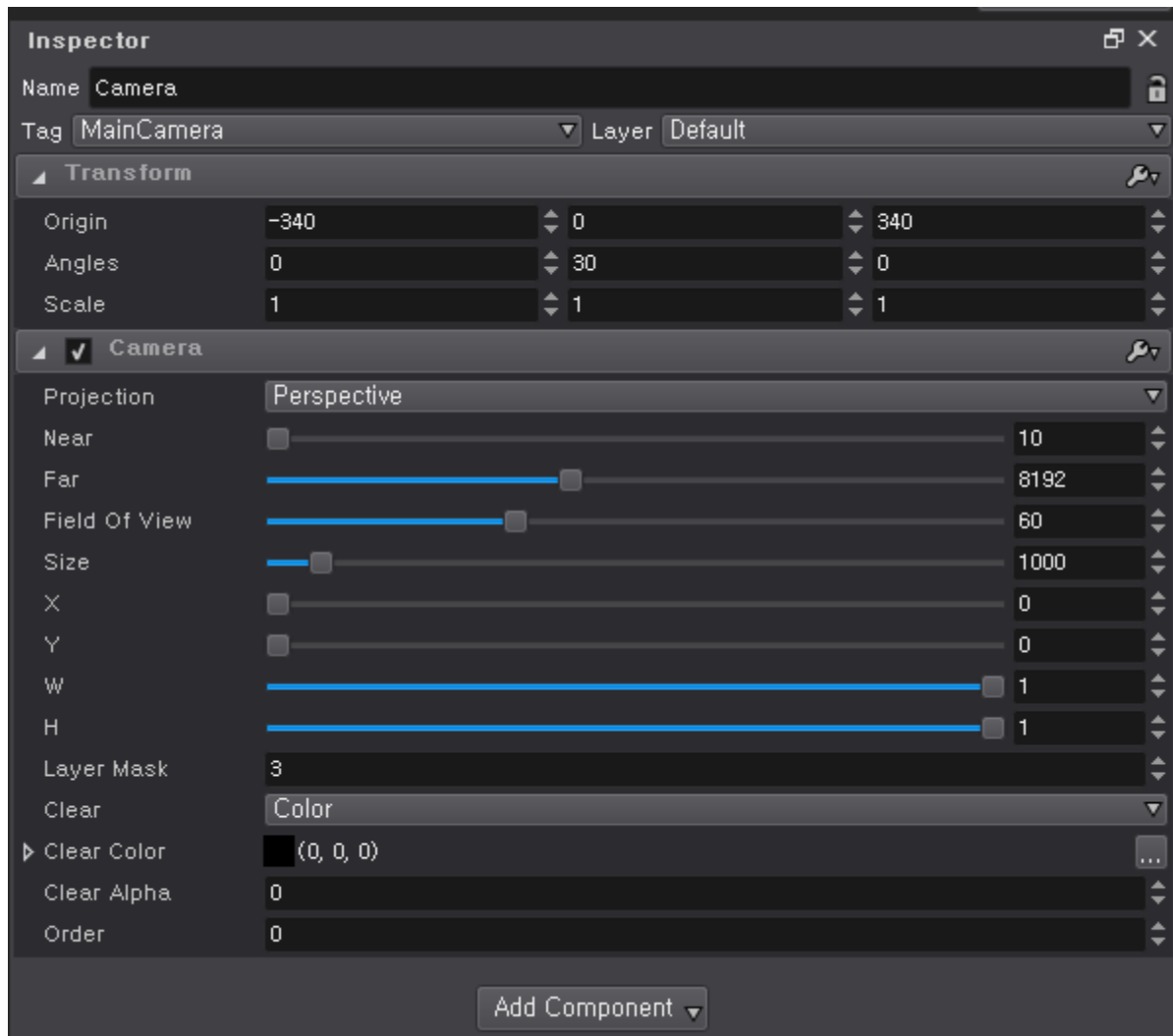
Tag : MainCarmera

Transform/Origin : -340 0 340

Angles : 0 30 0

Far : 8192

Clear : Color 로 바꾼다.



## 리스너 다시 만들기

Entity Hierachy 창에서 Player 밑에 Listener 를 삭제한다.

메뉴 > Entity > Create other > Camera 를 생성한다.

Camera 를 Player 의 자식이 되도록 끌어 댕긴다.

Inspector 창에서 Name : Listener, Origin : 0 0 160 으로 설정하고,

메뉴 > Component > Audio > Audio Listener 를 선택한다.

