

Chapter. 01

플레이어 캐릭터 제작하기

플레이어 캐릭터 구현하기

FAST CAMPUS
ONLINE

유니티 Action RPG 구현

강사. 김영민



RigidBody를 사용하는 이유

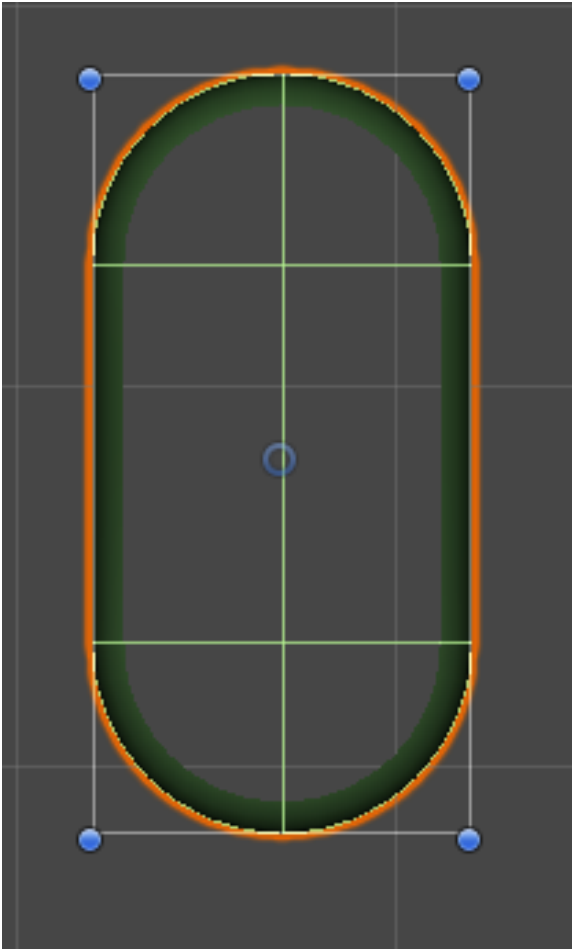


RigidBodyCharacter 설정하기



RigidBodyCharacter.cs 구현하기

I Rigidbody를 이용한 Character GameObject 구성



구성 Component들:

1. Capsule Mesh
2. Rigidbody Component
 - 물리 엔진에 의해 제어
3. Capsule Collider
 - 충돌 연산을 위하여 반드시 추가 필요
4. RigidbodyCharacter.cs
 - 사용자 입력 및 이동 처리



CharacterController를 사용하는 이유

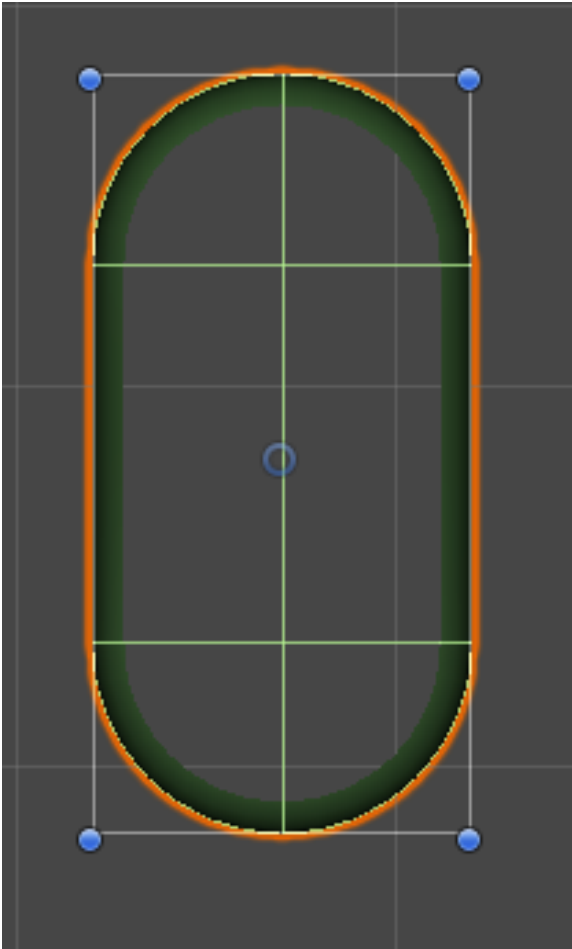


Character 설정하기



Character.cs 구현하기

I CharacterController를 이용한 Character GameObject 구성



구성 Component들:

1. Capsule Mesh
2. CharacterController Component
 - GameObject의 이동/회전 로직 포함
 - Capsule Collider를 포함함
3. RigidbodyCharacter.cs
 - 사용자 입력 및 이동 처리



NavMesh를 사용하는 이유

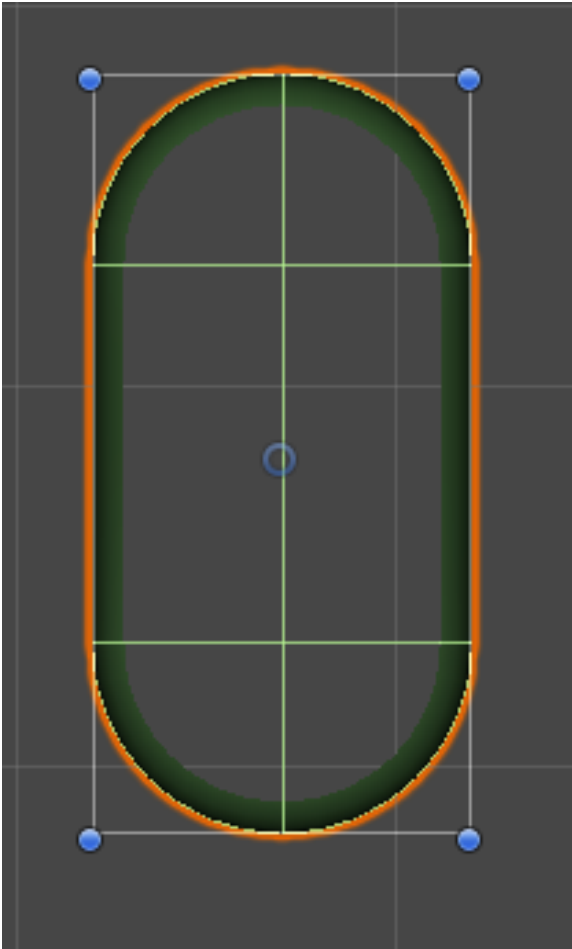


NavMesh/NavMeshObstacle 빌드하기



NavMeshAgentCharacter.cs 구현하기

I NavMeshAgent를 이용한 Character GameObject 구성



구성 Component들:

1. Capsule Mesh
2. NavMeshAgent Component
 - GameObject의 이동/회전 로직 포함
 - Capsule Collider를 포함함
3. Capsule Collider
 - 충돌 연산을 위하여 추가
4. AgentCharacter.cs
 - 사용자 입력 및 이동 처리



Mixamo에서 모델/에니메이션 가져오기



Animator 구성하기



Animator 확장하기

Chapter. 02

Unity Action RPG 제작하기

13인칭 카메라 구현하기

FAST CAMPUS
ONLINE

유니티 Action RPG 구현

강사. 김영민



3인칭 TopDown 카메라 구현하기



카메라 설정을 에디터로 확장하기