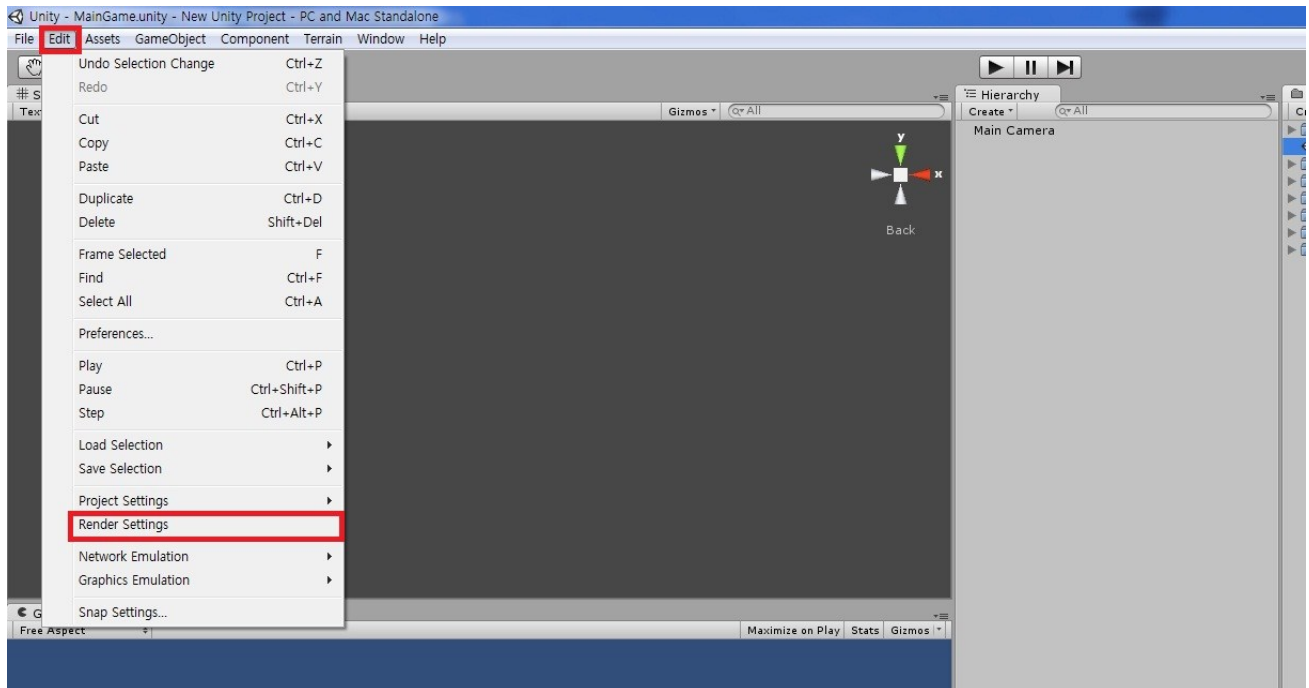


p.118 Note 아래 문장

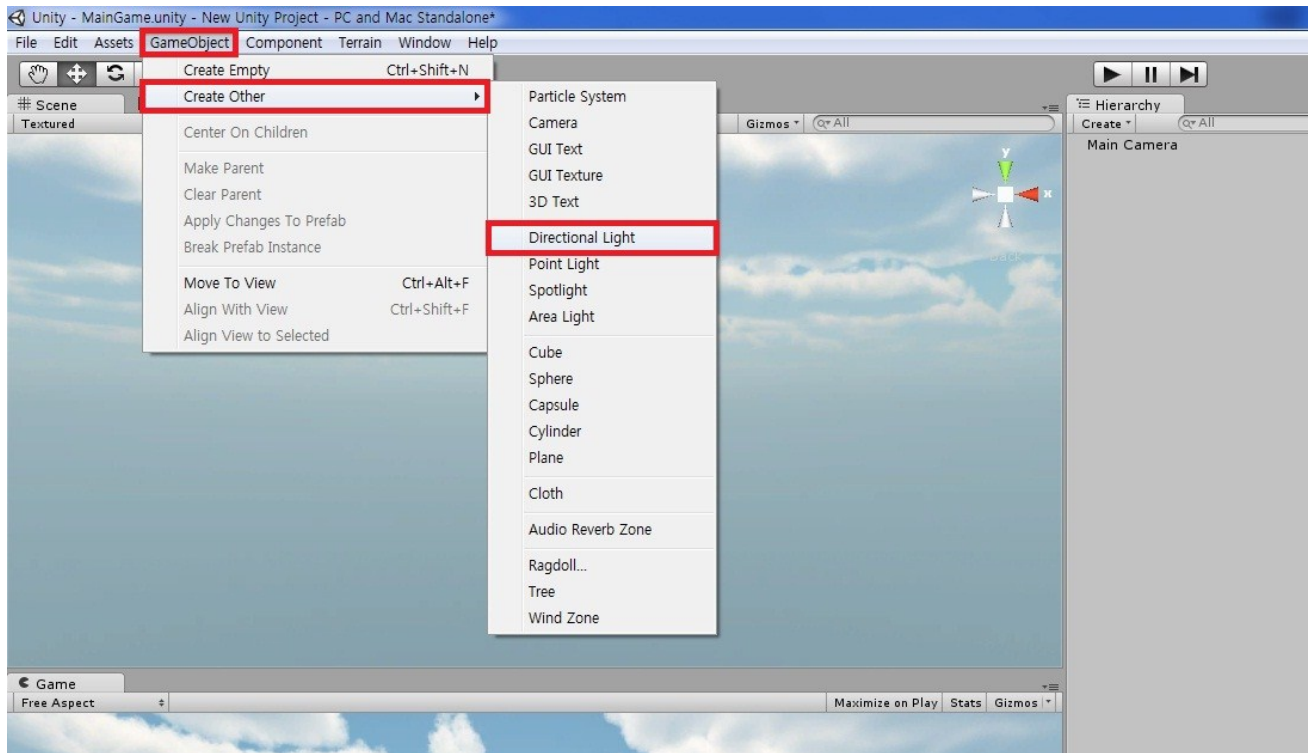
이어서 책과 함께 제공되는 예제 파일의 CrateAndBarrel 폴더, mainLevelMesh 폴더, Robot Artwork 폴더, Textures 폴더, weapons 폴더를 모두 Project 패널로 드래그하여 넣어줍니다.

=> 이어서 책과 함께 제공되는 예제 파일의 Source 폴더 > Chapter_4 폴더 > Assets 폴더 안의 CrateAndBarrel 폴더, mainLevelMesh 폴더, Robot Artwork 폴더, Textures 폴더, weapons 폴더를 모두 Project 패널로 드래그하여 넣어줍니다.

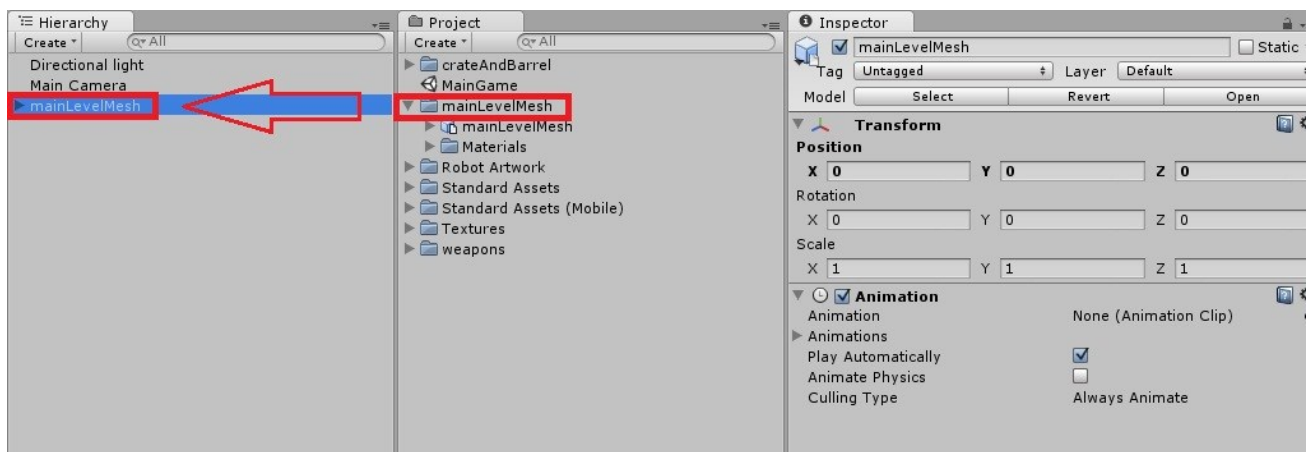
p.119 마지막 줄 상세그림



p.120 밑에서 2번 째 줄 상세그림



p.121 본문 첫 번째 줄 상세그림



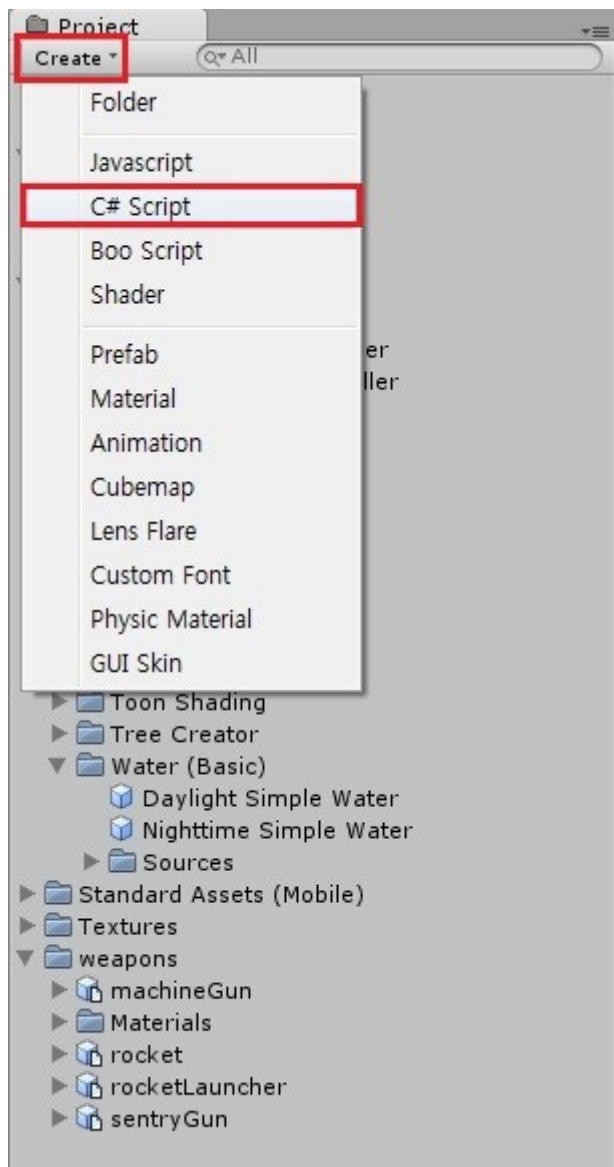
p.121 본문 두 번째 줄

Inspector 패널이 뜨면 => Project 패널의 Inspector 패널을 선택하고

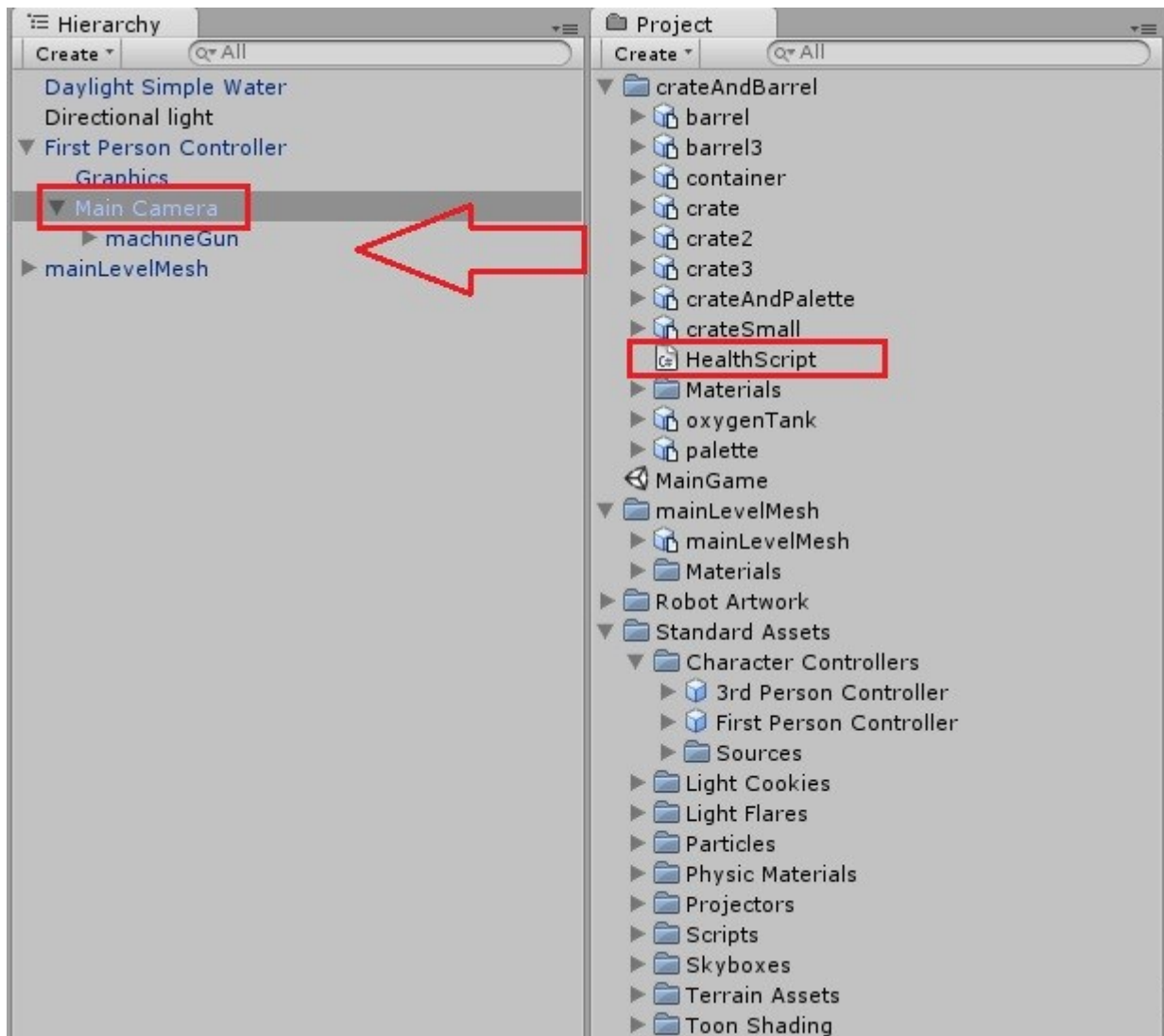
p.123 본문 4번 째 줄

Standard Assets 폴더의 Water (Basic) 폴더를 찾습니다. => Project 패널의 Standard Assets 폴더의 Water (Basic) 폴더를 찾습니다.

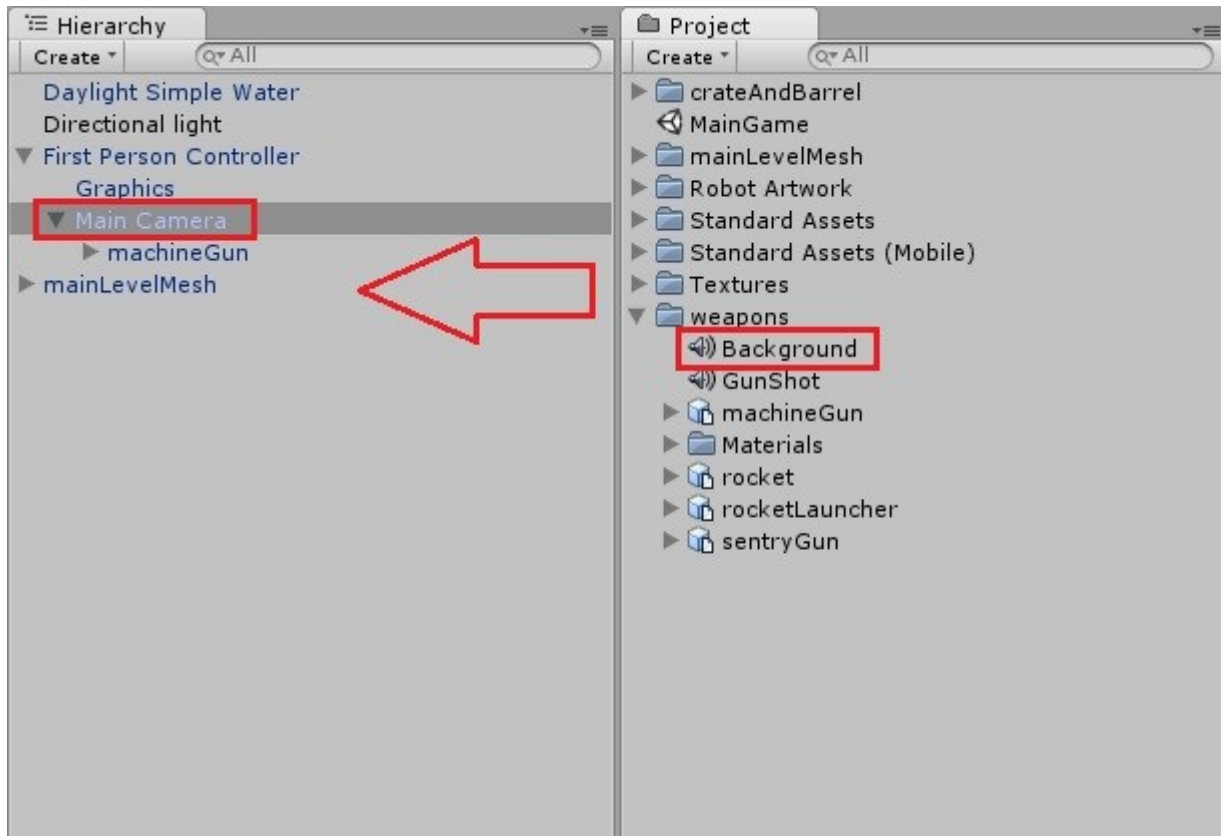
p.130 HealthScript 만들기



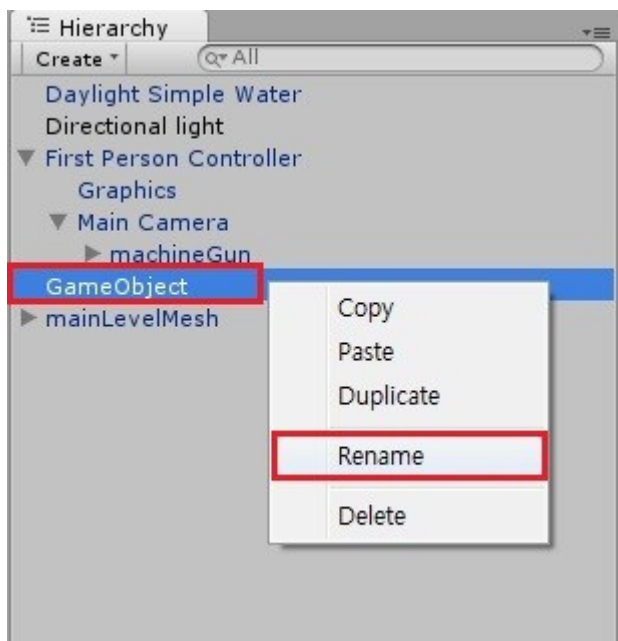
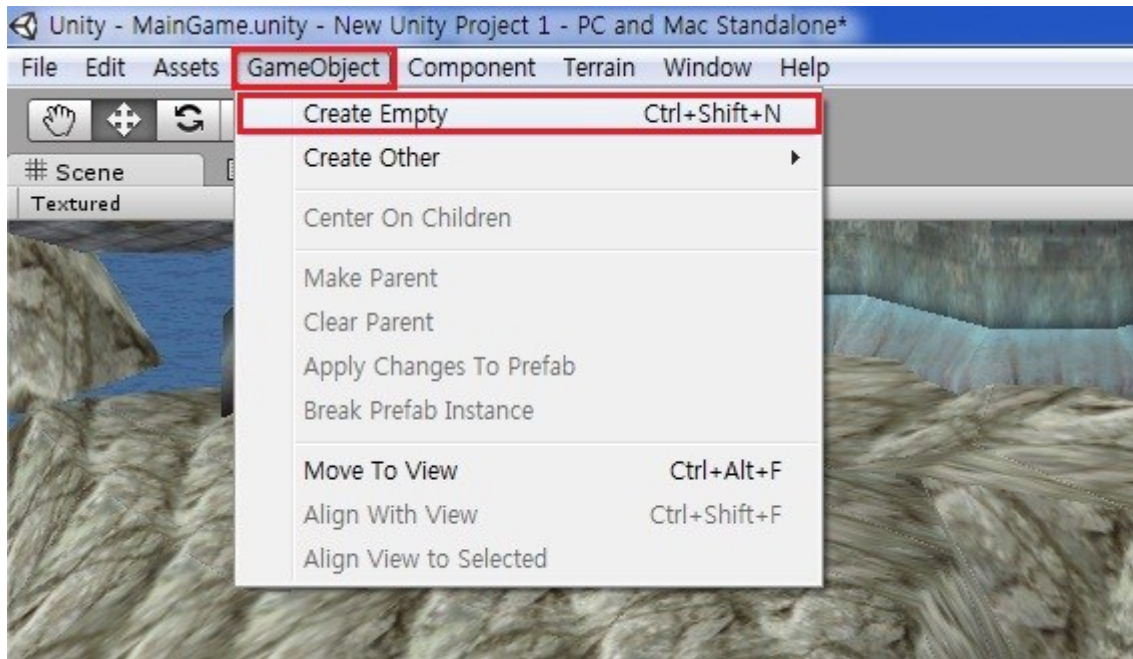
p.132 본문 가운데 HealthScript 스크립트 파일 ->
Main Camera 객체에 넣기

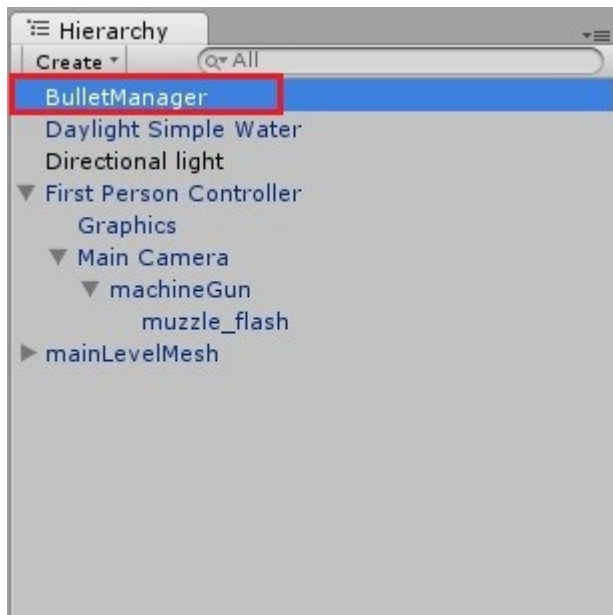


p.139 본문 세 번째 줄 background 음악 파일 ->
Hierarchy 패널의 Main Camera에 넣기

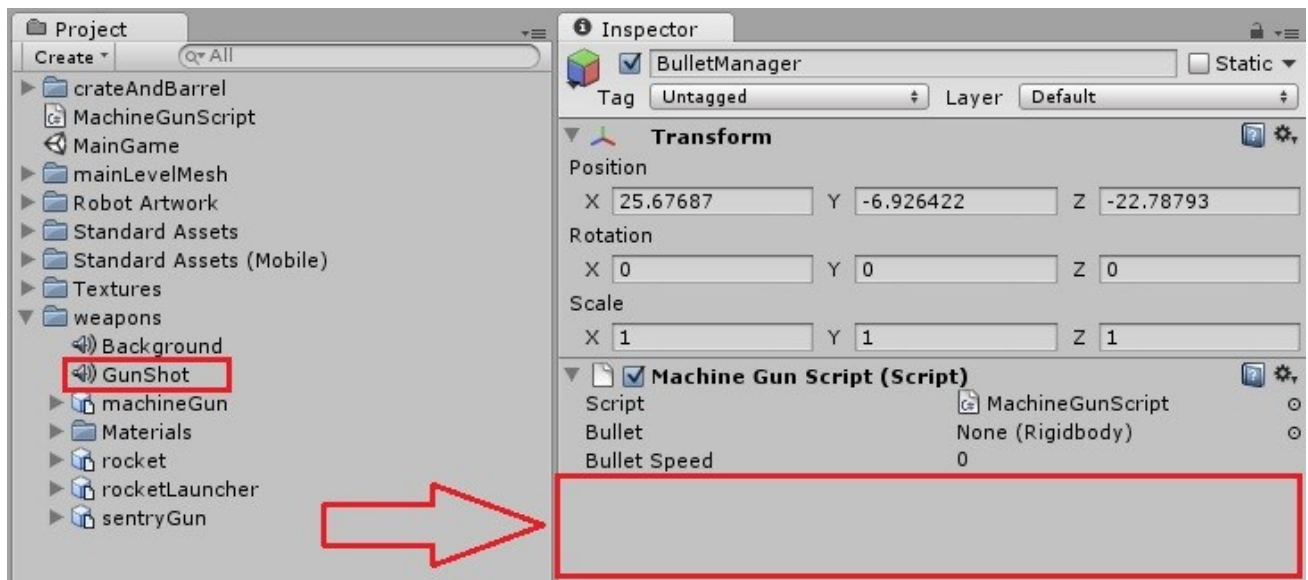


p.144 본문 내용 상세그림

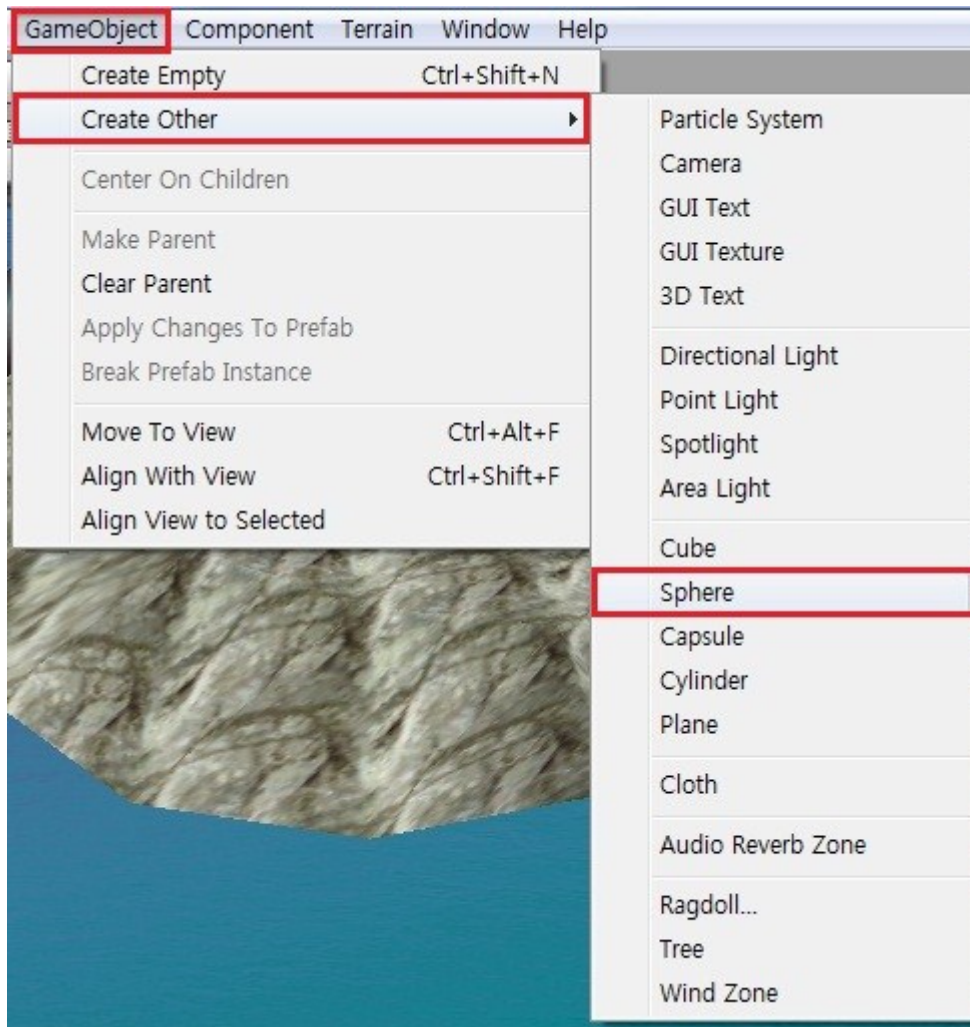




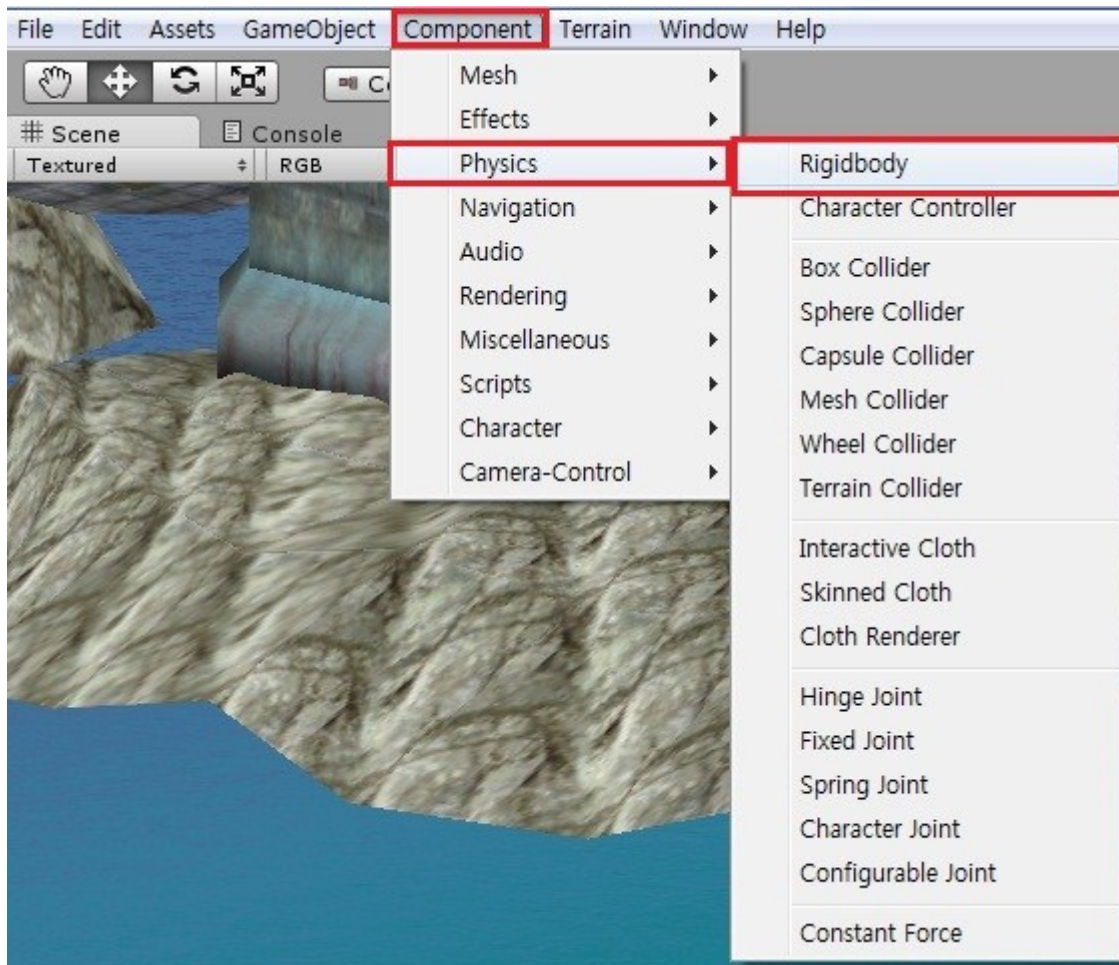
p.145 그림 4-44 캡처 화면 오류(background -> GunShot)



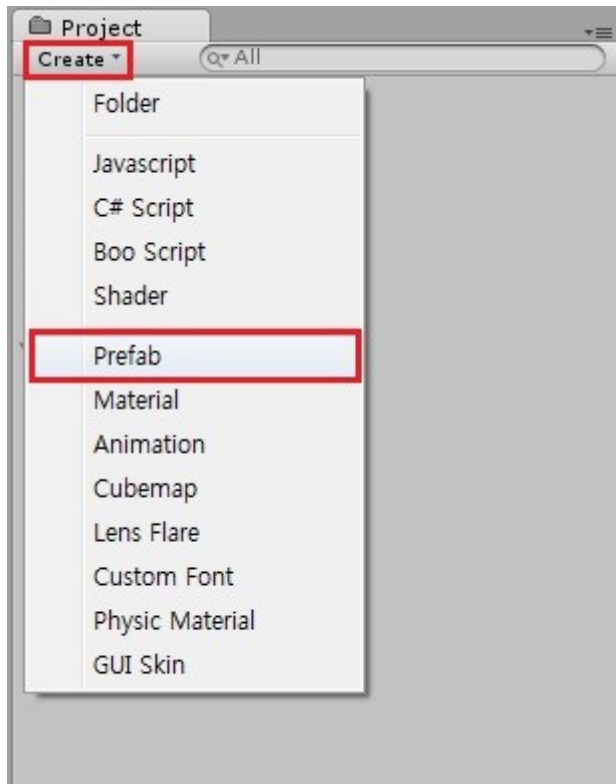
p.146 본문 첫 번째 줄 상세그림



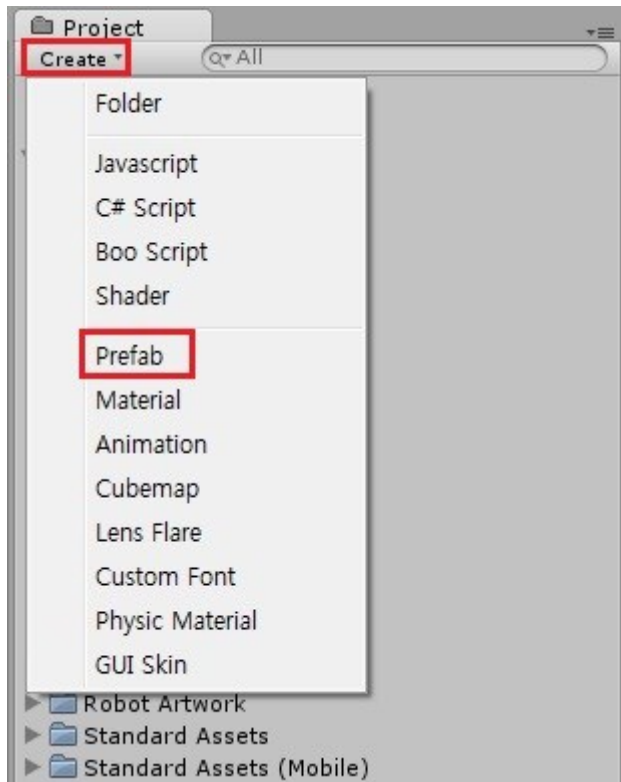
p.146 본문 네 번째 줄 상세그림

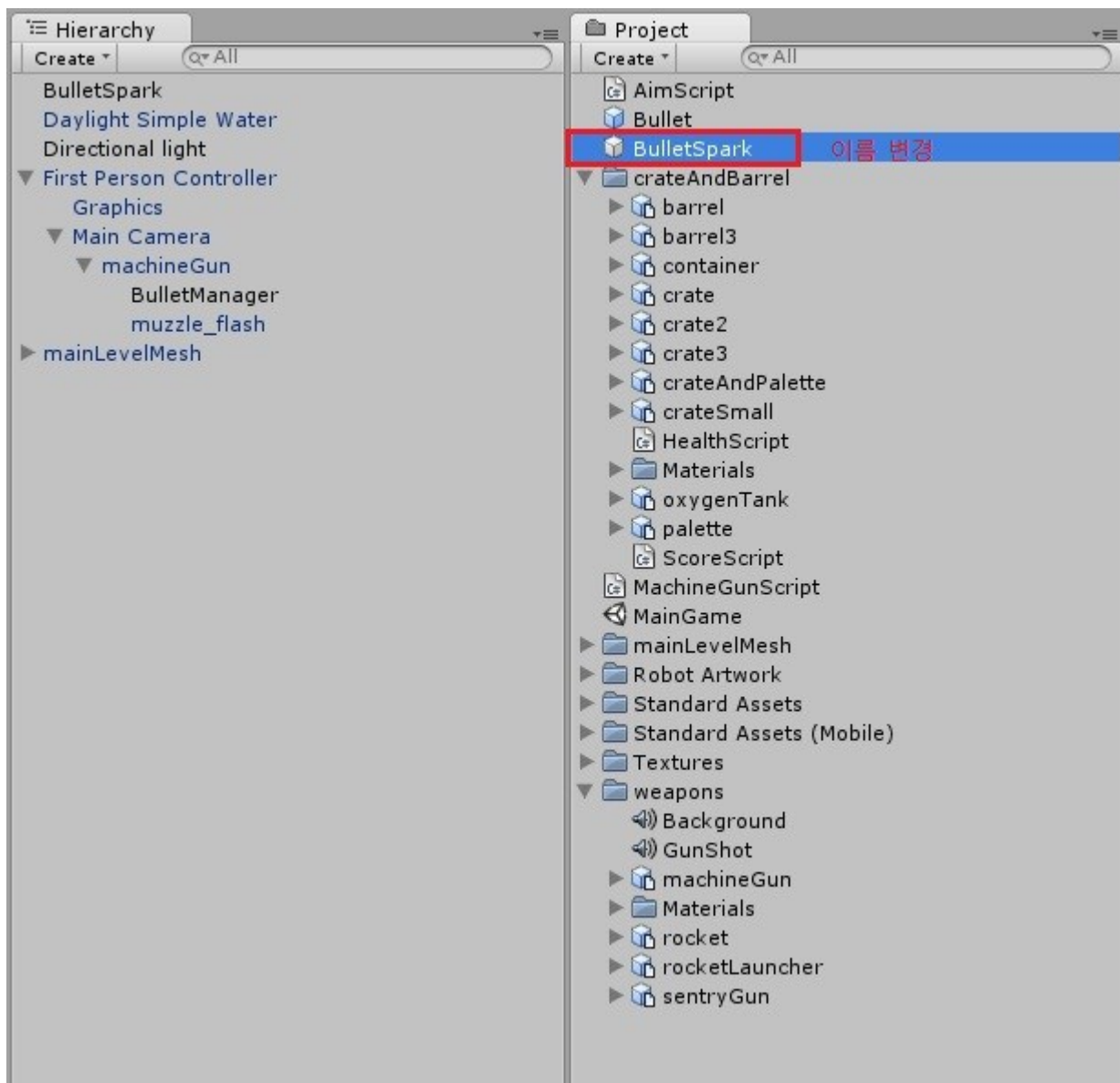


p.147 본문 첫 번째 줄 Bullet 프리팹 생성하기

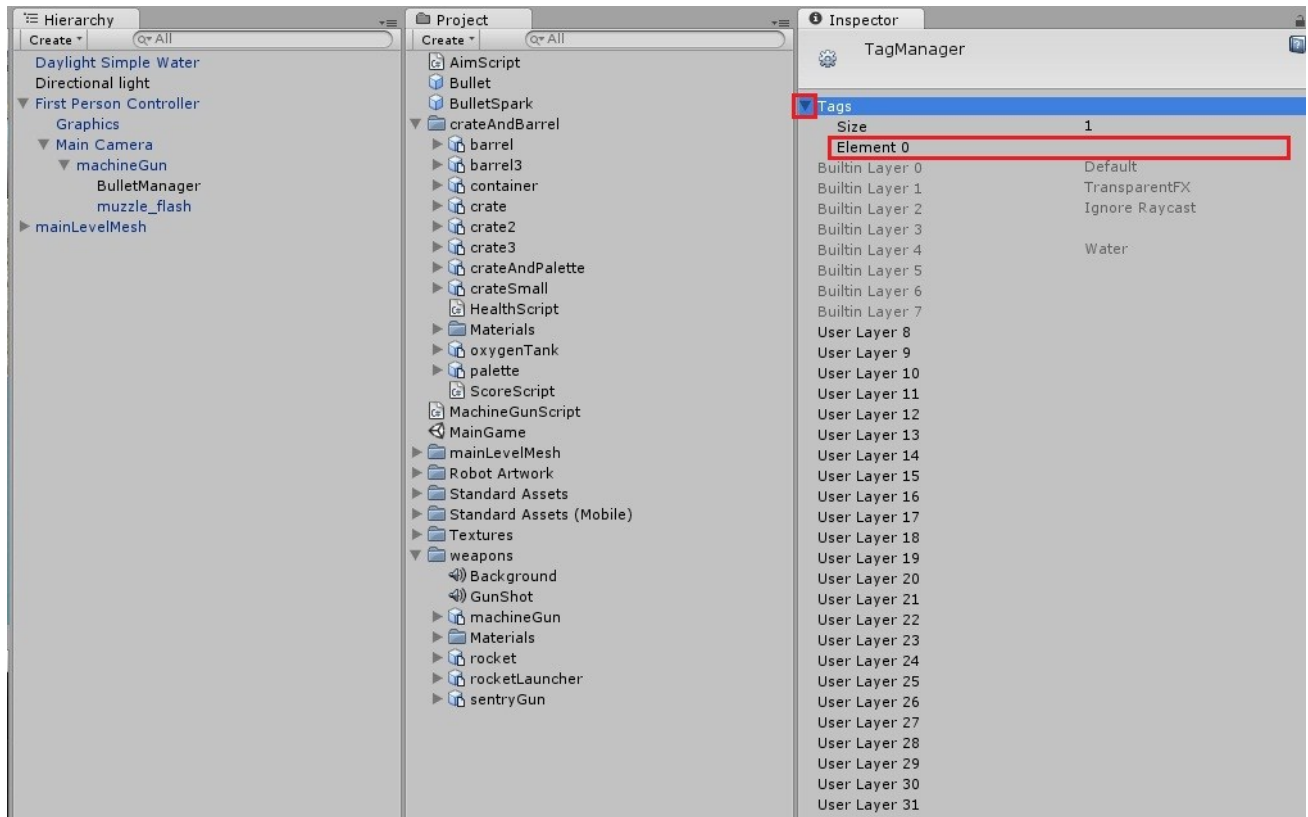


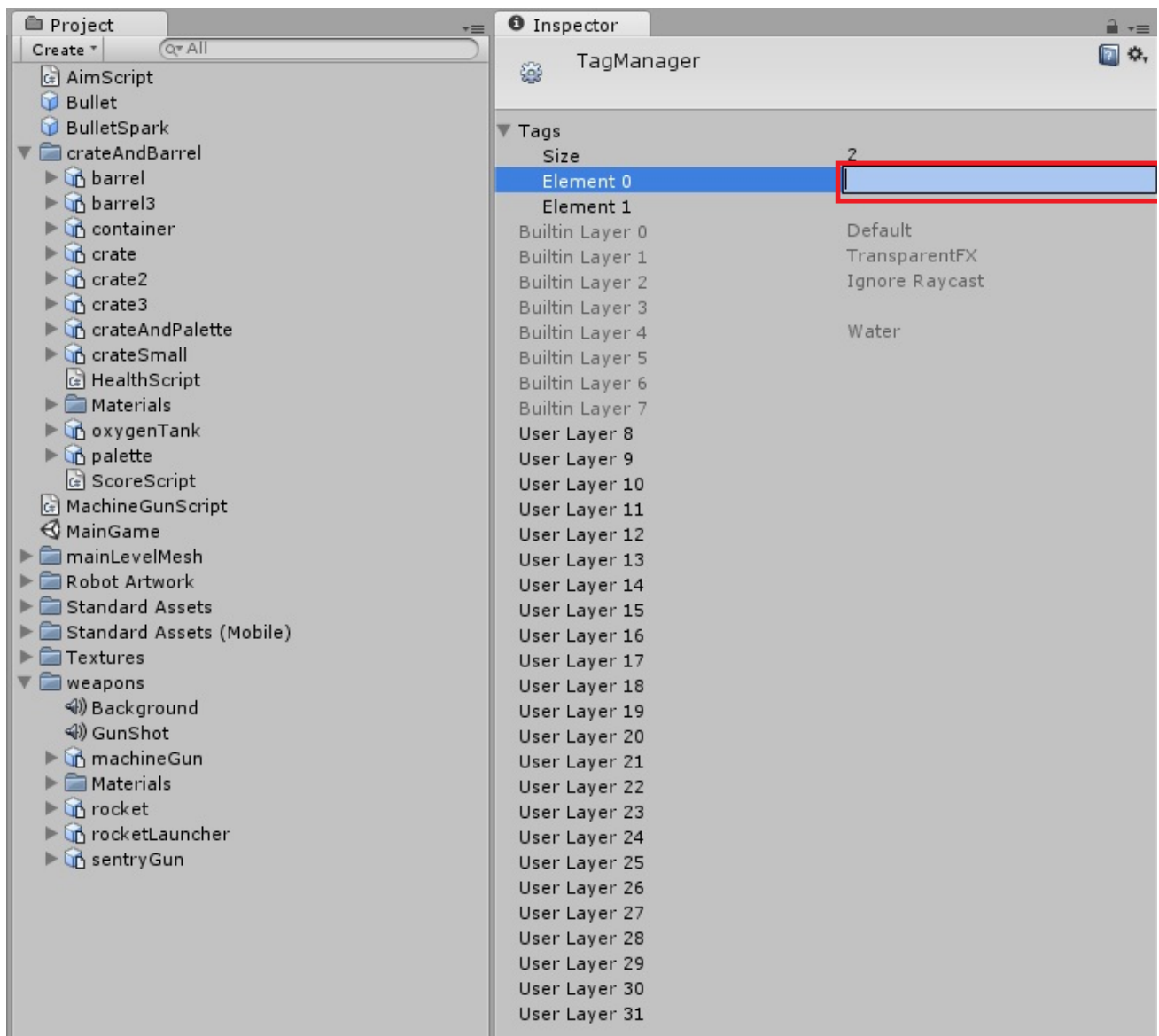
p.154 본문 두 번째 줄 프리팹 파일 생성하기

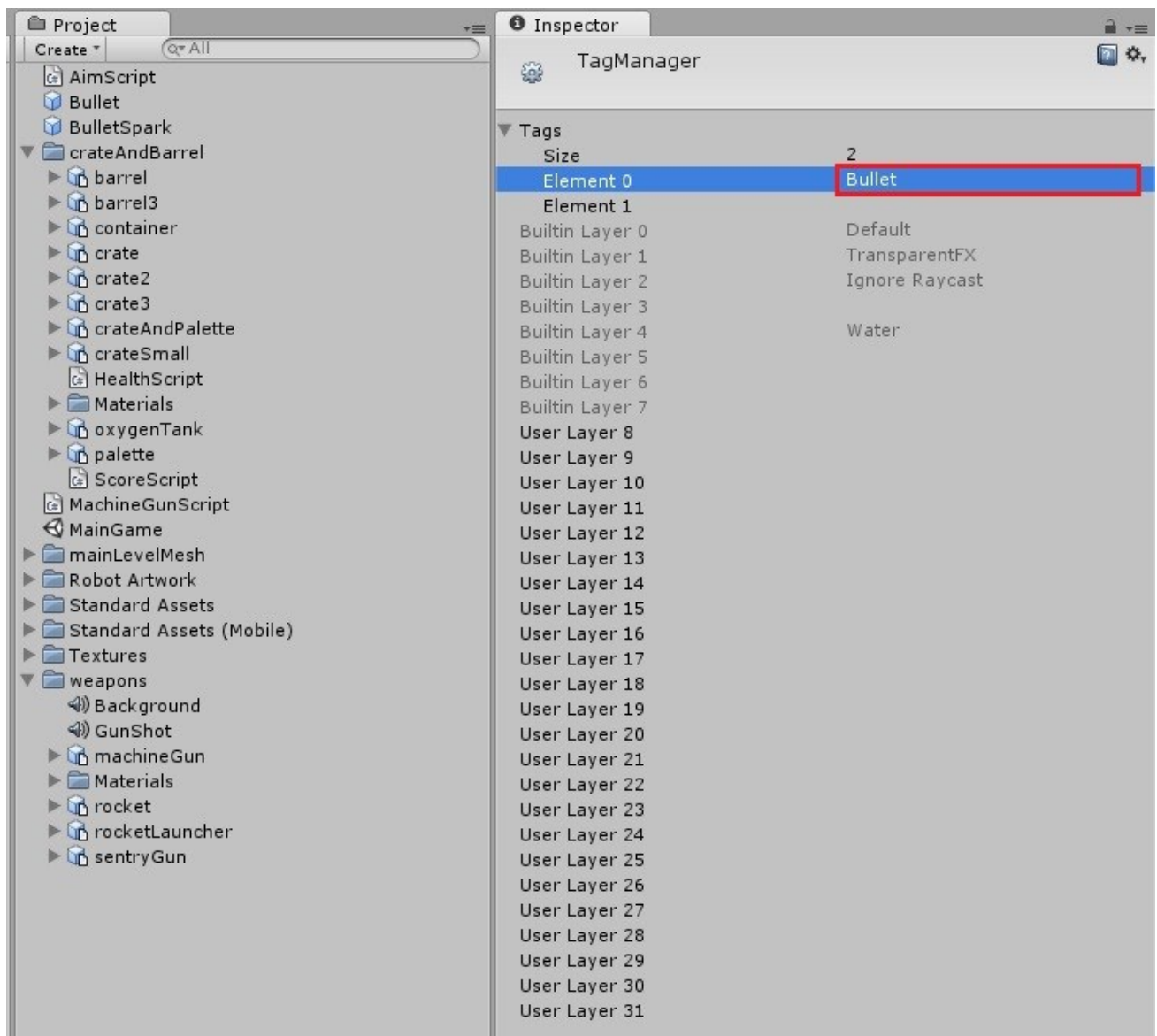




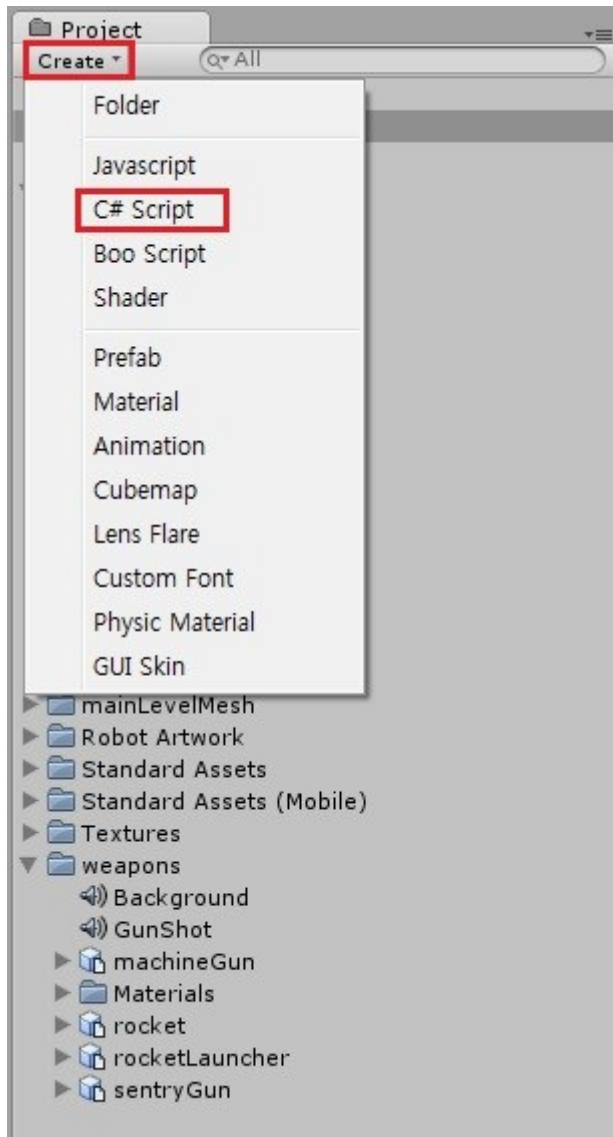
p.155 Tag 만들기 상세그림



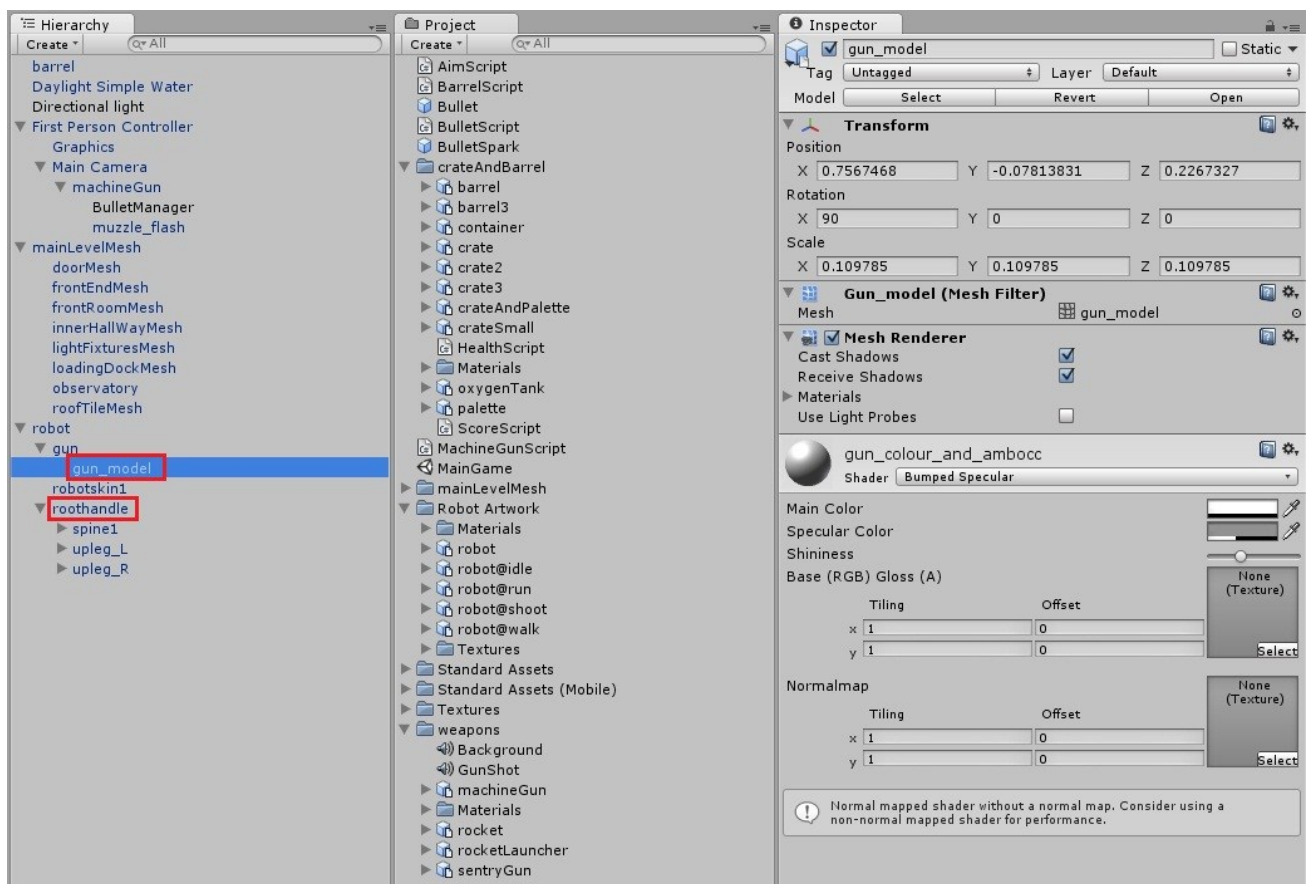




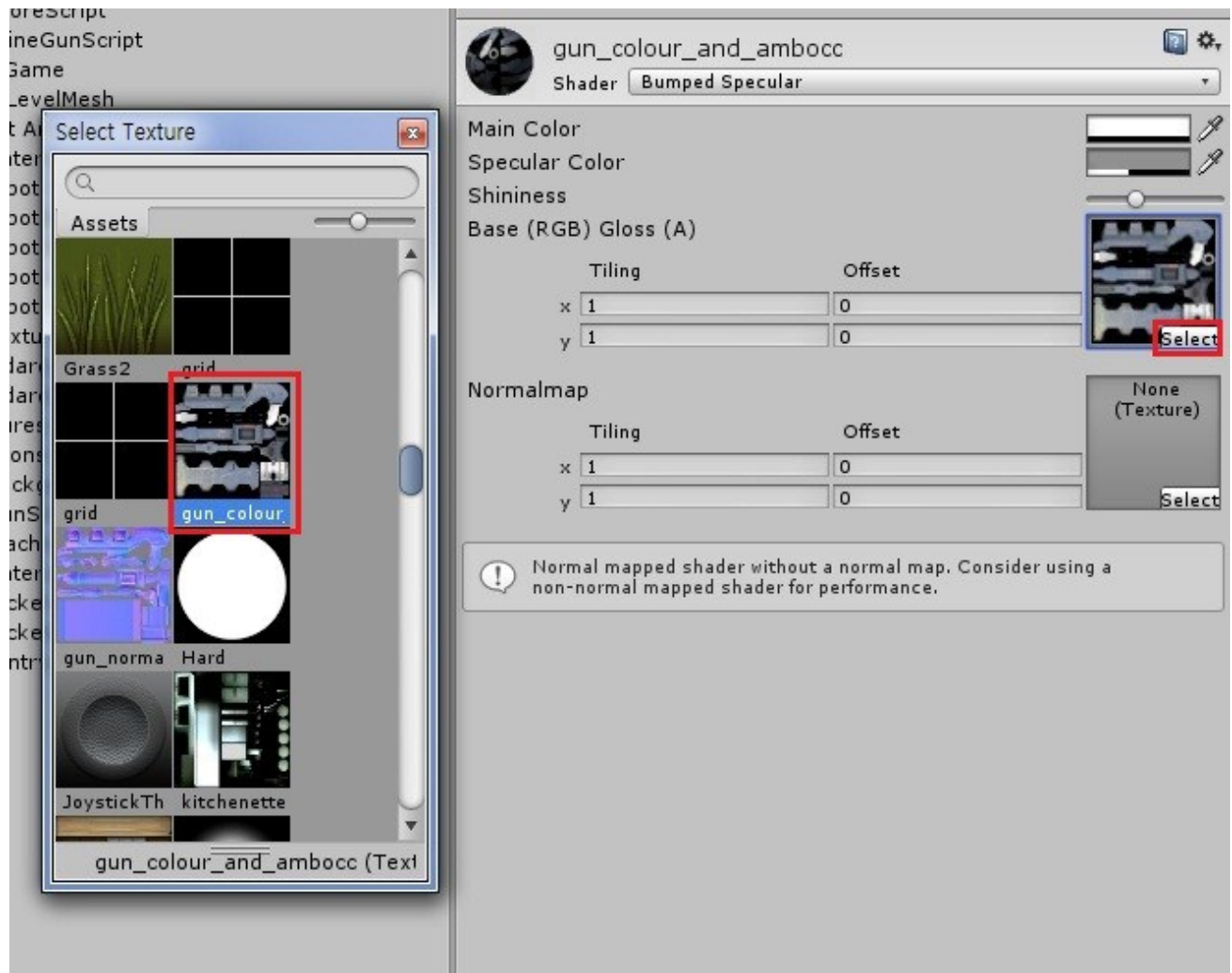
p.156 BulletScript 스크립트 파일 만들기 상세그림

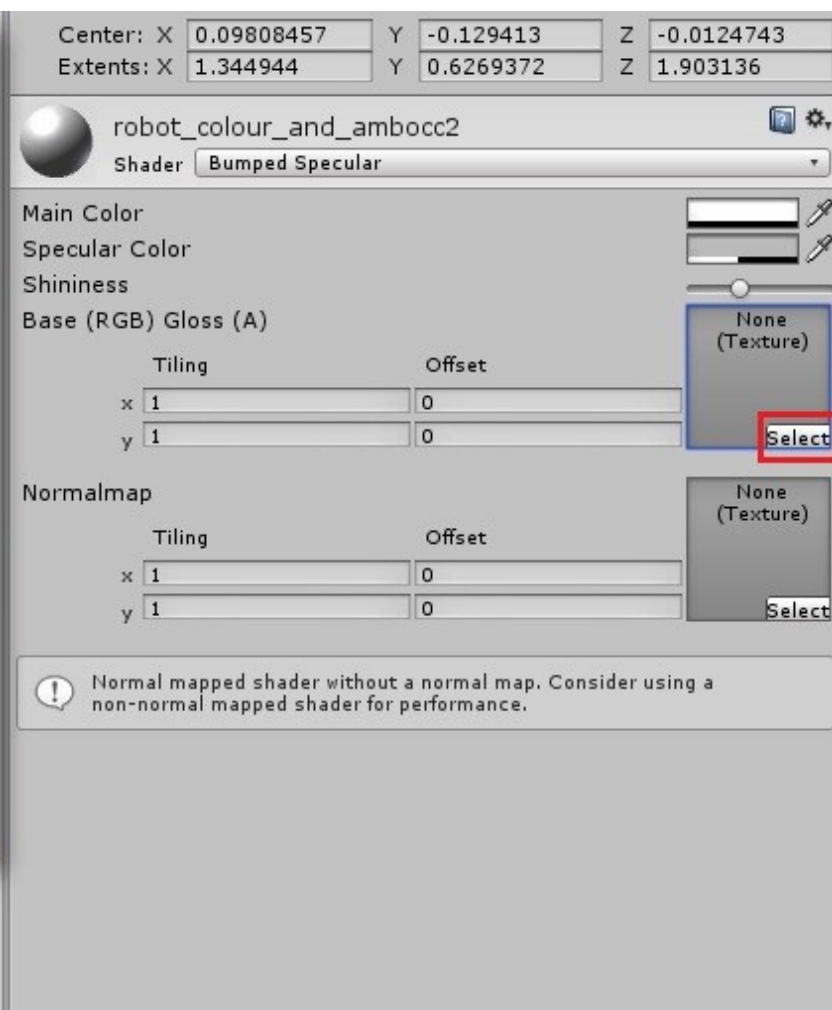
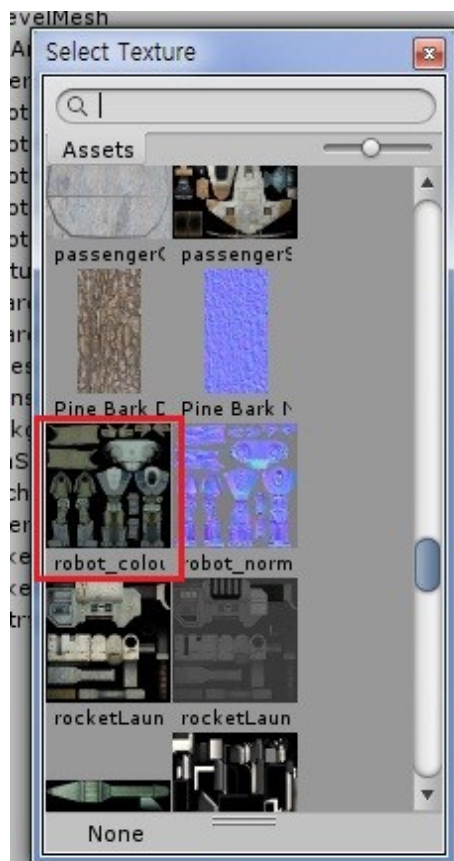


p.169 본문 세 번째 줄 (그림 4-87처럼 robot 객체 아래의 gun_model 객체와 roothandle 객체를 선택하고 각각의 머티리얼을 드래그하여 적용합니다. => 그림 4-87처럼 robot 객체 아래의 gun 객체 아래의 gun_model 객체에 해당 머티리얼을 적용하고 robot 객체 아래의 roothandle 객체를 선택하여 마찬가지로 해당 머티리얼을 적용합니다.)

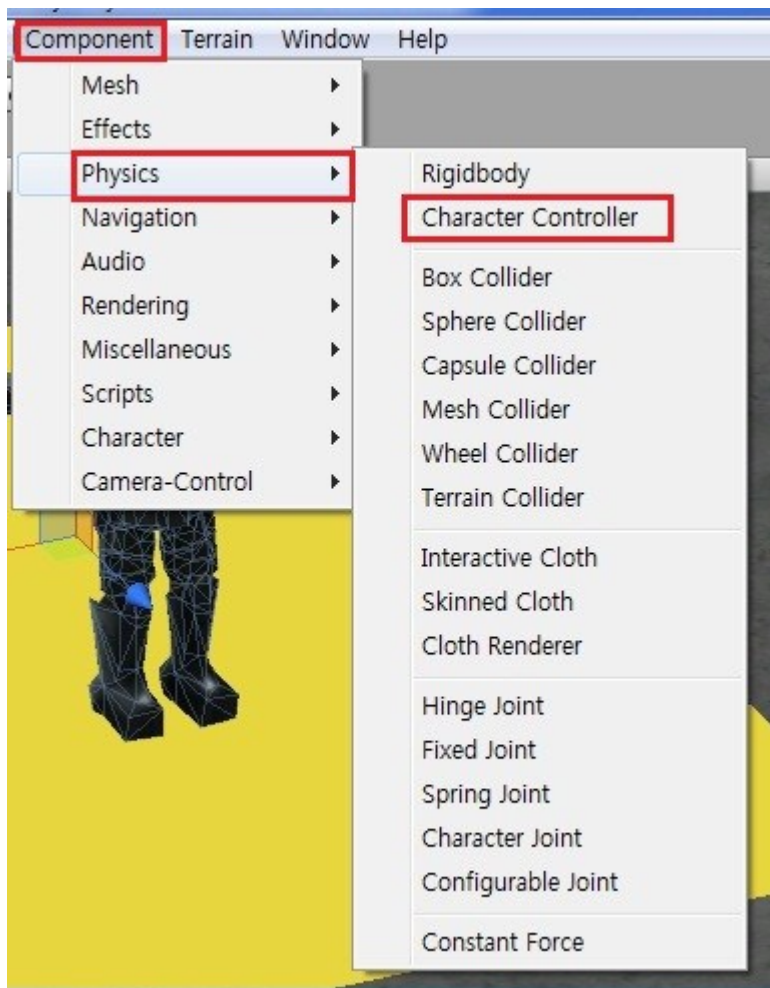


p.169 머티리얼 적용 상세그림

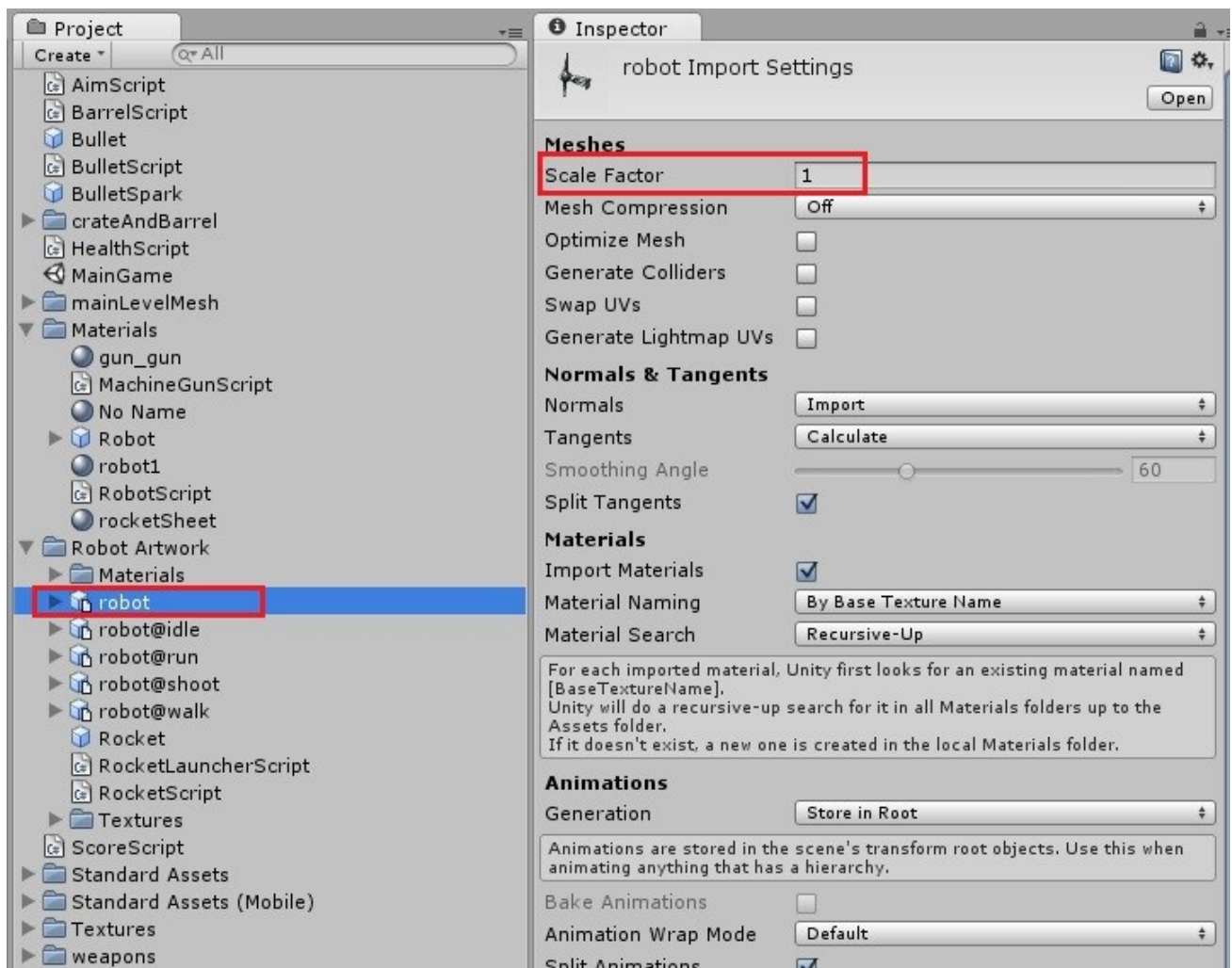


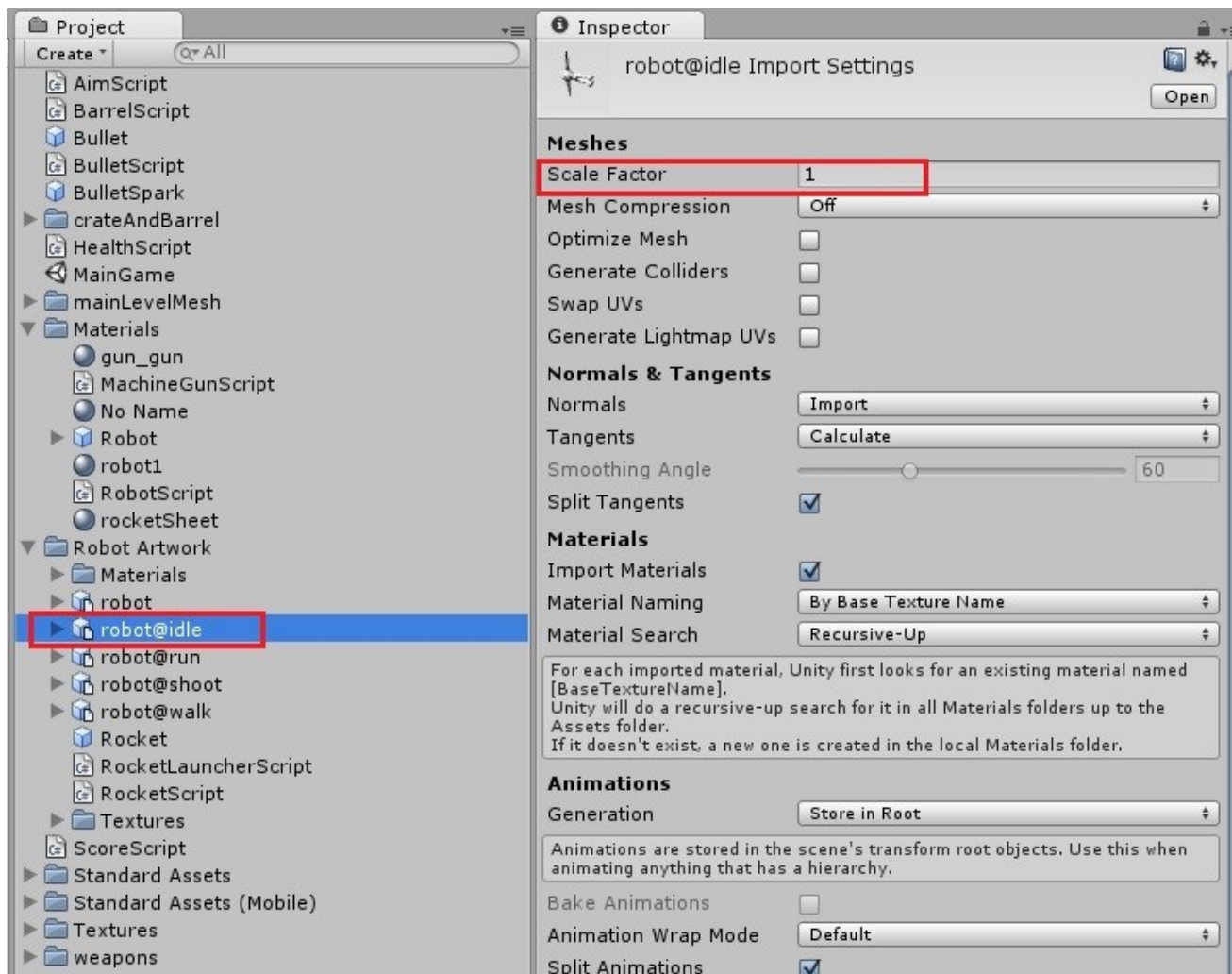


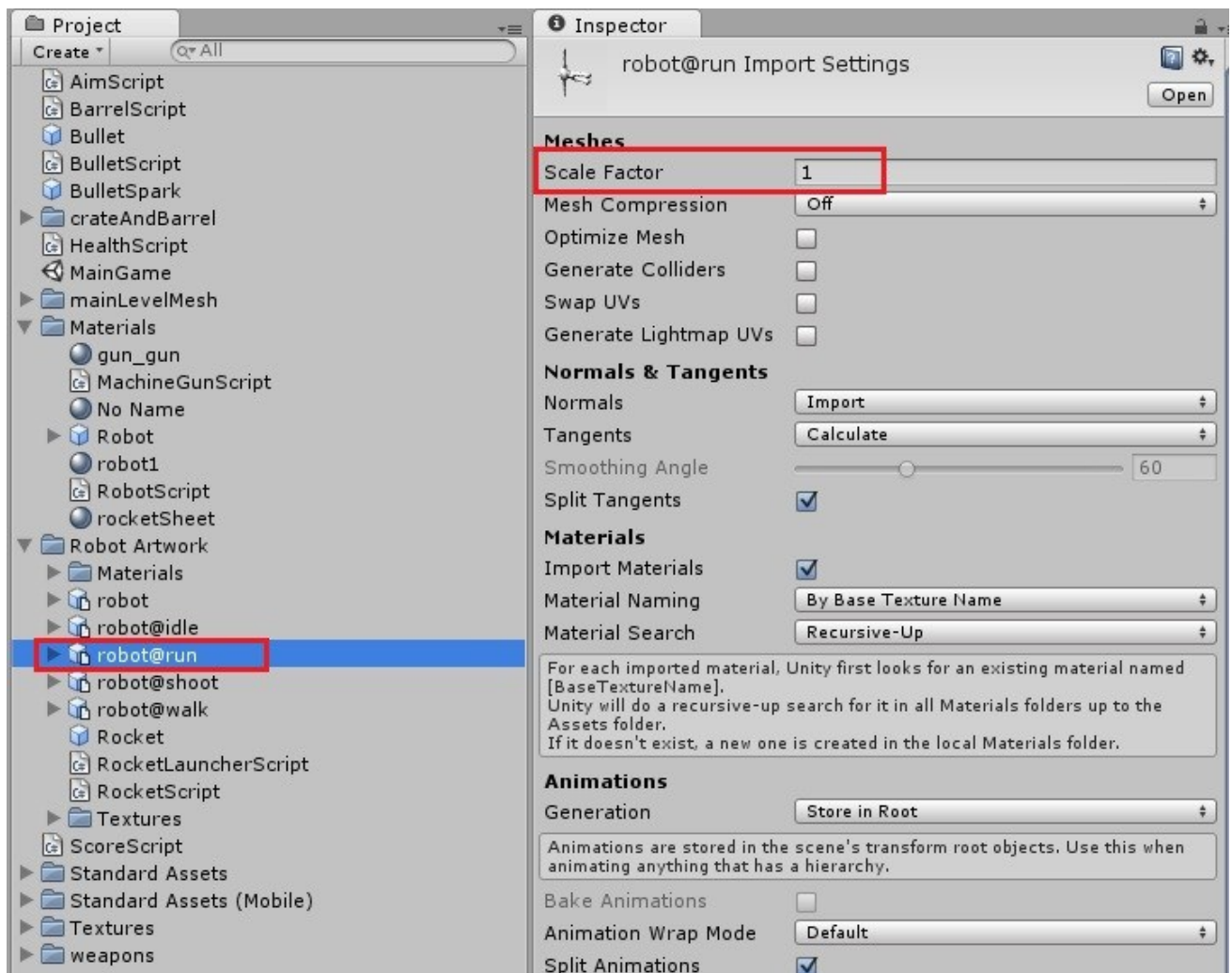
p.170 본문 세 번째 줄(그림 4-90처럼 Character Controller 컴포넌트를 설정합니다. => Character Controller 컴포넌트를 생성하고 설정합니다.)

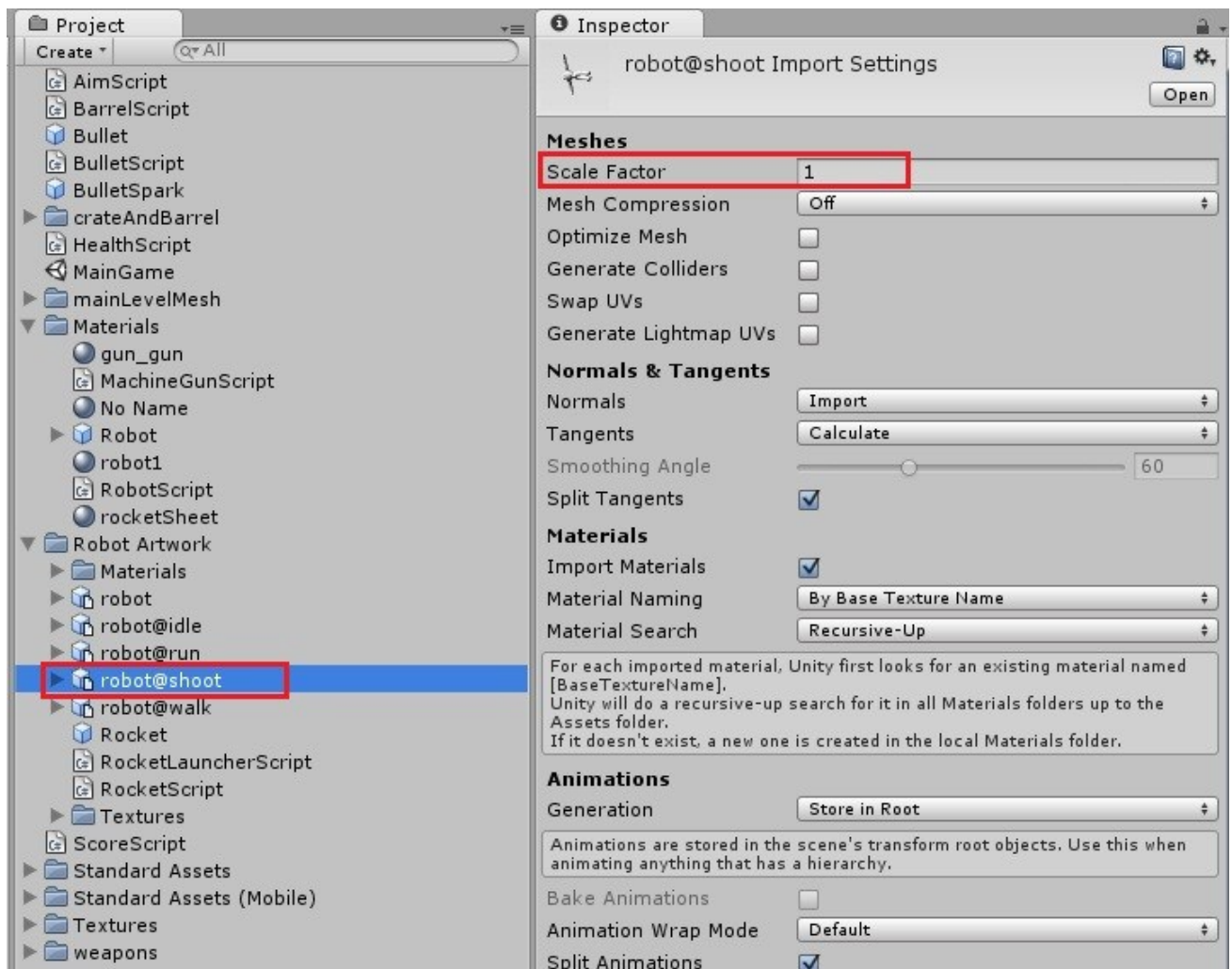


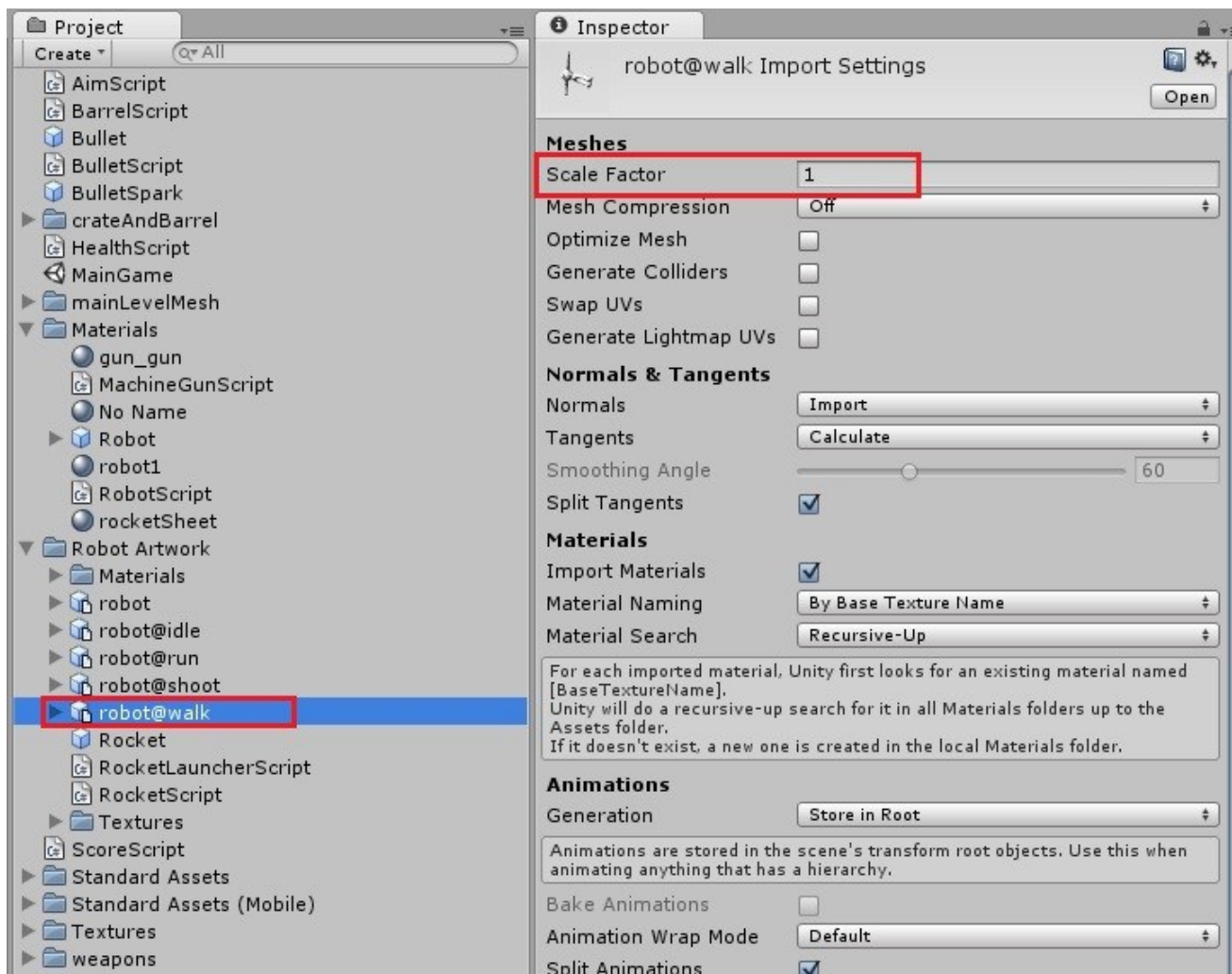
p.172 애니메이션 재생 시 팔, 다리가 생성되지 않을 때 => Scale Factor가 0.01로 기본 설정되어 화면 상에 보이지 않을 수도 있습니다. 따라서, 다음과 같이 Scale Factor를 설정하여 줍니다.



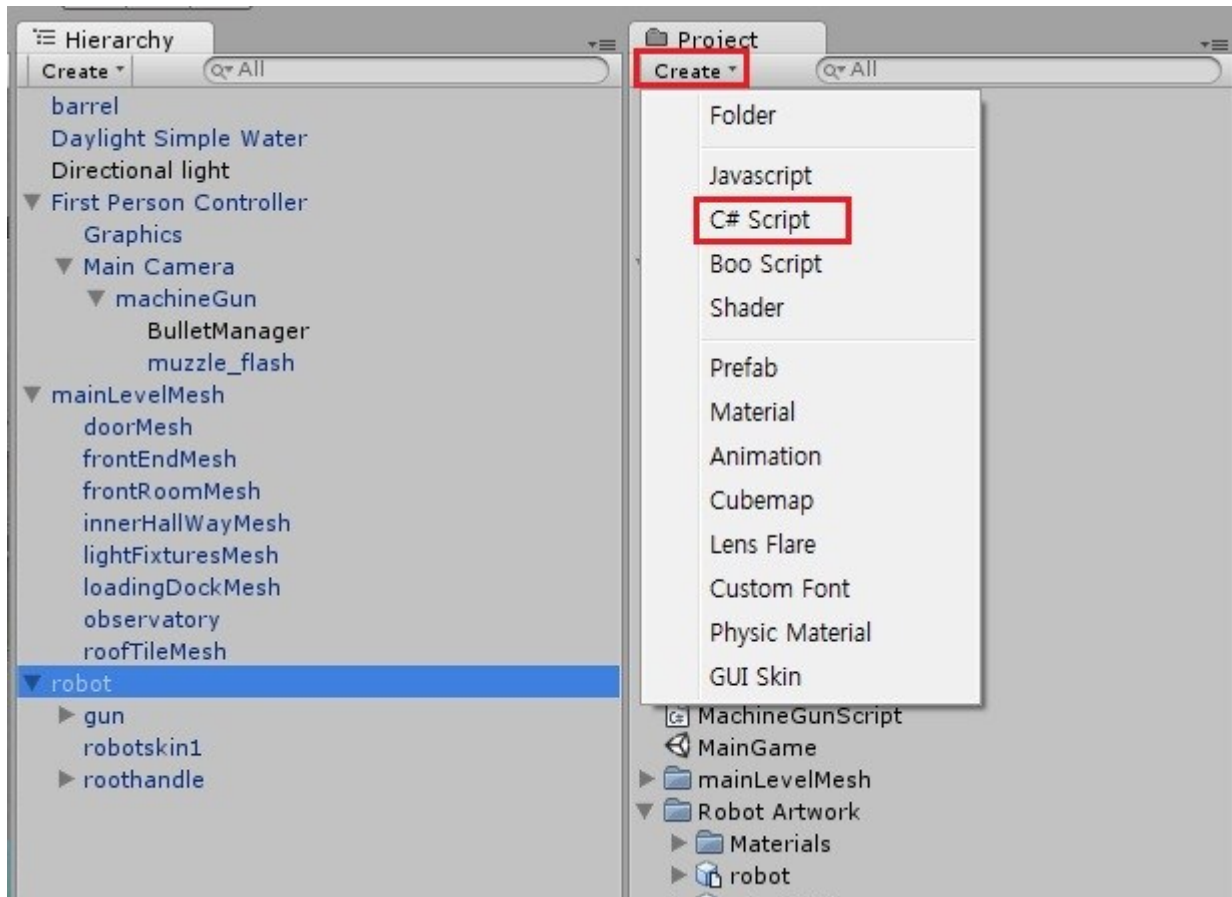




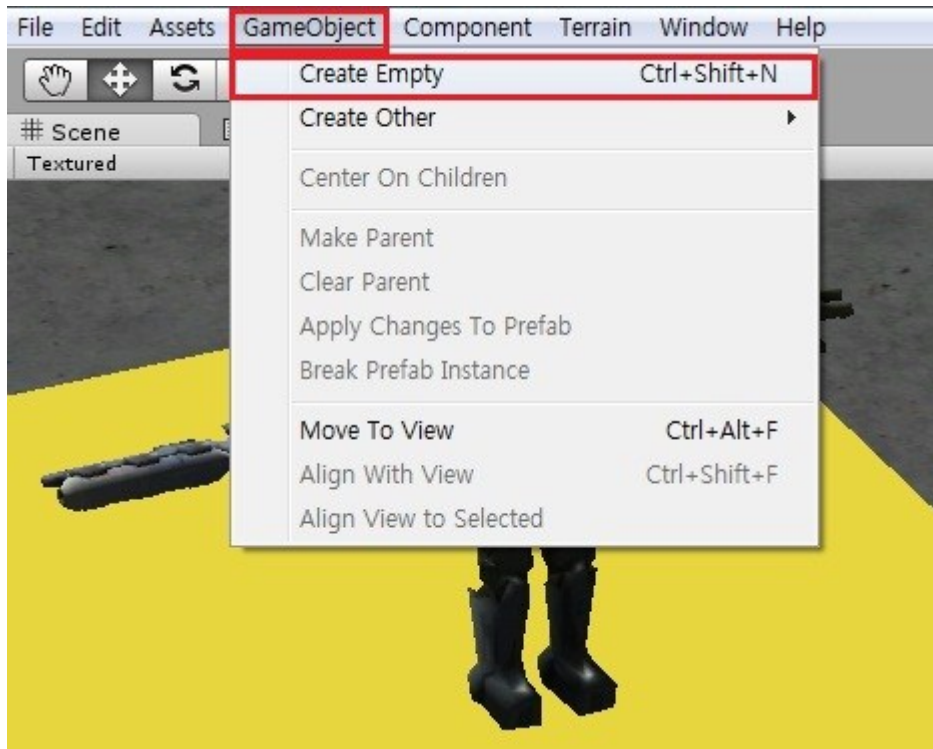




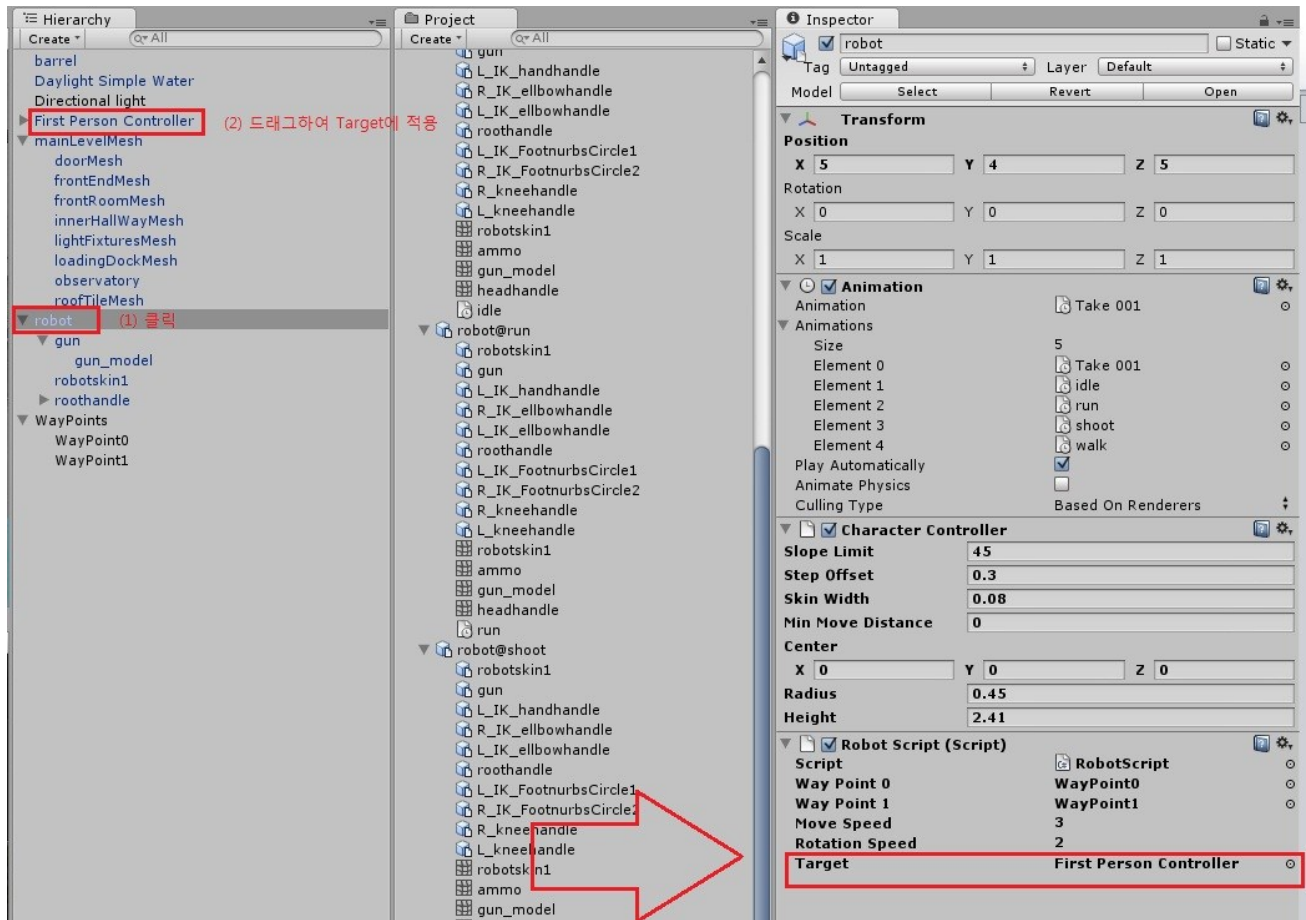
p.173 본문 두 번째 줄 RobotScript 스크립트 파일 생성하기



p.175 본문 아홉 번째 줄 Hierarchy 패널에 빈 객체 만들기



p.184 타겟 설정



p.194 그림 4-118 캡처 화면 오류(robot -> RocketLauncher)

