

Unity – 소개



NHN NEXT
서형석

Unity

The banner features a dark background with a teal, abstract, mountain-like shape on the left. The Unity logo is in the top right, and the version number '2017.1' is prominently displayed in the center. Below the version number is a paragraph of Korean text, and at the bottom are two buttons: 'Get Unity' and 'Discover what's new'.

unity

2017.1

새롭게 태어난 Unity 2017.1 을 소개합니다. 아티스트와 디자이너에게는 더 좋은 비주얼 스토리 제작이 가능하도록 도움을 드리고, 팀으로 협업할 때에는 생산성을 향상시킬 수 있도록 새로운 방식과 다양한 기능을 제공해 여러분의 성공을 도울 준비가 되어있습니다.

Get Unity

Discover what's new

Unity



Unity를 선택하는 이유

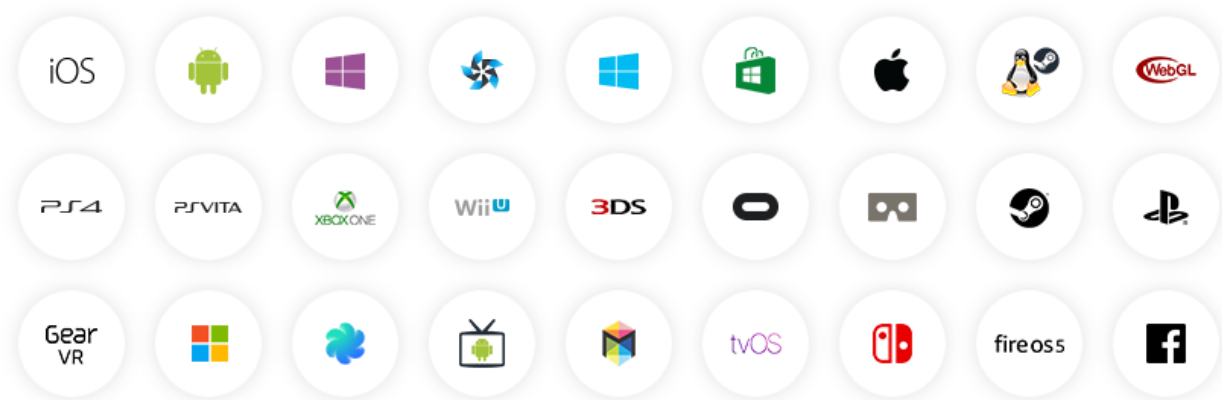
1. 배우고 사용하기 쉽다

2. 가격 무료

3. 멀티 플랫폼

4. 개발이 빠르다

업계를 선도하는 멀티플랫폼 지원



한 번의 빌드로 최대한 많은 잠재 고객에게 어디로든 배포하세요.

- 25개 이상의 플랫폼 모바일, 데스크탑, 콘솔, TV, VR, AR, 웹에 이르기까지
- VR/AR 혁명을 선도하는 Unity: Unity 파이프라인은 여러분의 콘텐츠를 최신 플랫폼으로 쉽게 가져올 수 있습니다. (Unity 2017에 곧 적용될 Vuforia, Google Tango, Microsoft Mixed Reality 지원)






Unity를 선택하는 이유

5. 다양한 서비스

게임 제작, 개선 및 게임을 통한 수익 창출을 위한 세계 수준의 서비스

Unity는 디벨로퍼를 위한 다양한 서비스를 통해 게임 개발, 사용자 참여 유도 및 유지 및 수익 창출을 도와드립니다.

Unity Ads, Unity Analytics, Unity Cloud Build 및 Unity Multiplayer는 Unity 에디터에 완벽하게 통합되어 있어, 가능한 한 심플하고 순조롭게 게임을 제작 및 관리하고 수익을 얻을 수 있게 해줍니다.

 <div>UNITY ADS 수익 향상 자세히 보기</div>	 <div>UNITY ANALYTICS 플레이어의 행태에 대해 실행 가능한 인사이트 얻기 자세히 보기</div>
 <div>UNITY CERTIFICATION Unity 기술 인증받기 자세히 보기</div>	 <div>UNITY CLOUD BUILD 자동으로 수행되는 빌드 생성 및 공유 자세히 보기</div>
 <div>UNITY COLLABORATE (BETA) 원활한 협동을 통한 창조 자세히 보기</div>	 <div>UNITY EVERYPLAY 고객 유도 및 이탈 방지 자세히 보기</div>
 <div>UNITY MULTIPLAYER 네트워킹이 만든 간편함 자세히 보기</div>	 <div>UNITY PERFORMANCE REPORTING 게임의 예외 놓치지 않기 자세히 보기</div>

Unity 활용 분야

1. 게임

2. 어플리케이션

3. 시뮬레이션

4. 애니메이션 등!

3D가 활용되는 모든 분야에서 활용 가능 (2D도 가능)

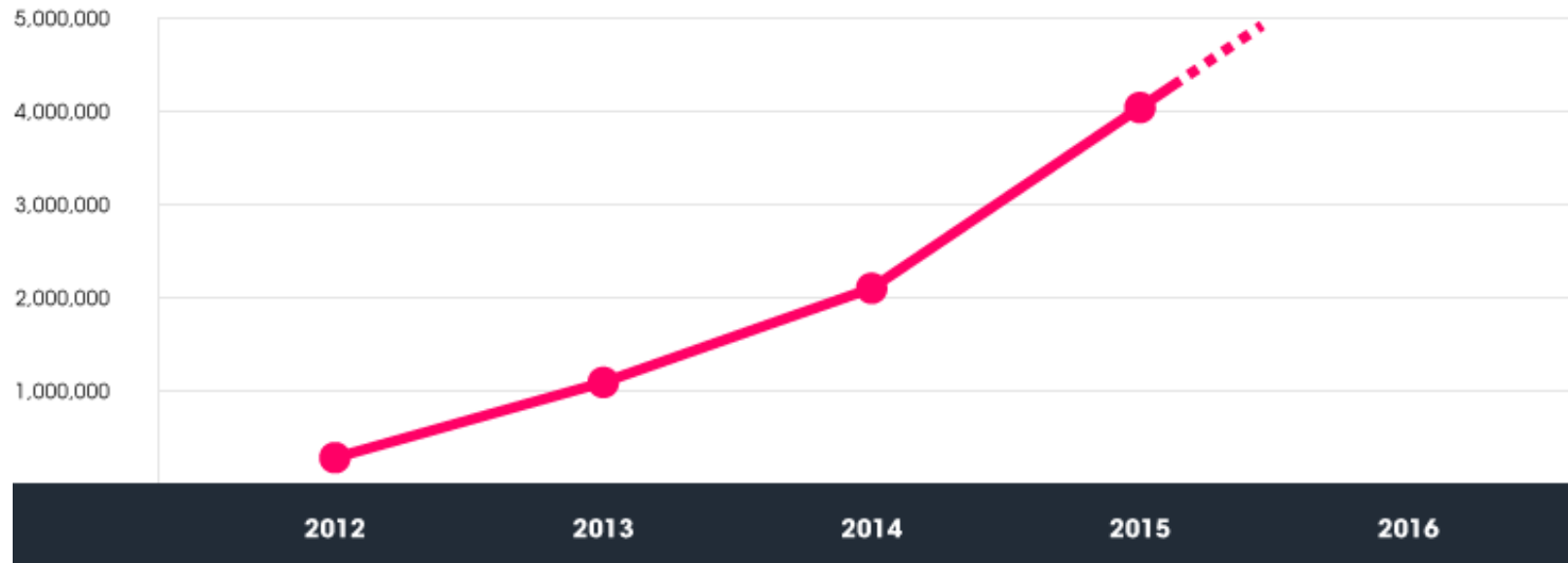
Unity는 만능인가?

1. 모든 플랫폼을 지원하지만, 모든 기능을 지원하지 않는다.
2. 잘 사용하지 못하면 효율을 내기 어렵다
3. Unity를 쓰기 전에 기본기를 잘 알아야 한다.
: 수학, 물리 등..

즉, 배우기는 쉽지만 쓰기도 좋지만
그 자체로 모든걸 해주는 것은 아니다.

그래도 Unity는..

전 세계 사용자들로부터 가장 많은 사랑을 받는 3D 엔진



5 Billion
다운로드

Made with Unity 게임(2016년 3사분기)

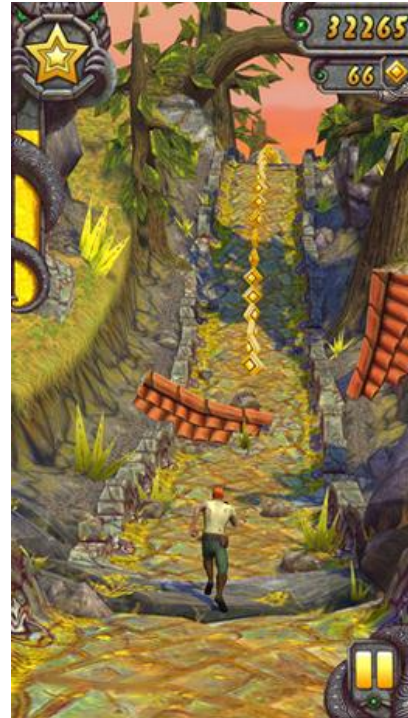
2.4 Billion
대의 모바일 장치(중복 제외)

에서 Made with Unity 구동 중

Unity – 개발된 프로젝트

● 템플런

- 이만지 스튜디오(Imangi Studios)에서 개발한 무한 달리기 게임
- 2014년 10억 다운로드를 이룬 게임



Unity – 개발된 프로젝트

● 길건너 친구들(Crossy Road)

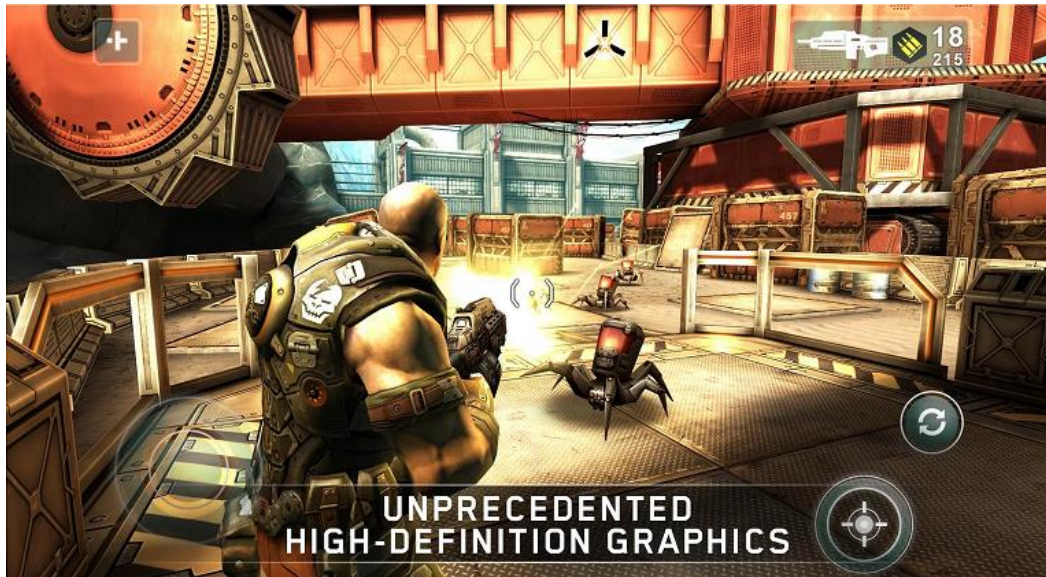
- 호주 개발자 2명에서 개발
- 프로토타입 2일
- 출시까지 6주 개발
- 3달동안 1000만불 수익



Unity – 개발된 프로젝트

● 쉐도우 건(Shadow Gun) / Dead Trigger 2

- 매드핑거 개발
- 유니티의 기술력을 내세우기 위해 제작된 게임



Unity – 개발된 프로젝트

● 언데드 슬레이어(Undead Slayer)

- 하이드어 김동규 대표 1인 개발.
- 유니티를 통한 1인 개발의 대표적인 사례



Unity – 개발된 프로젝트

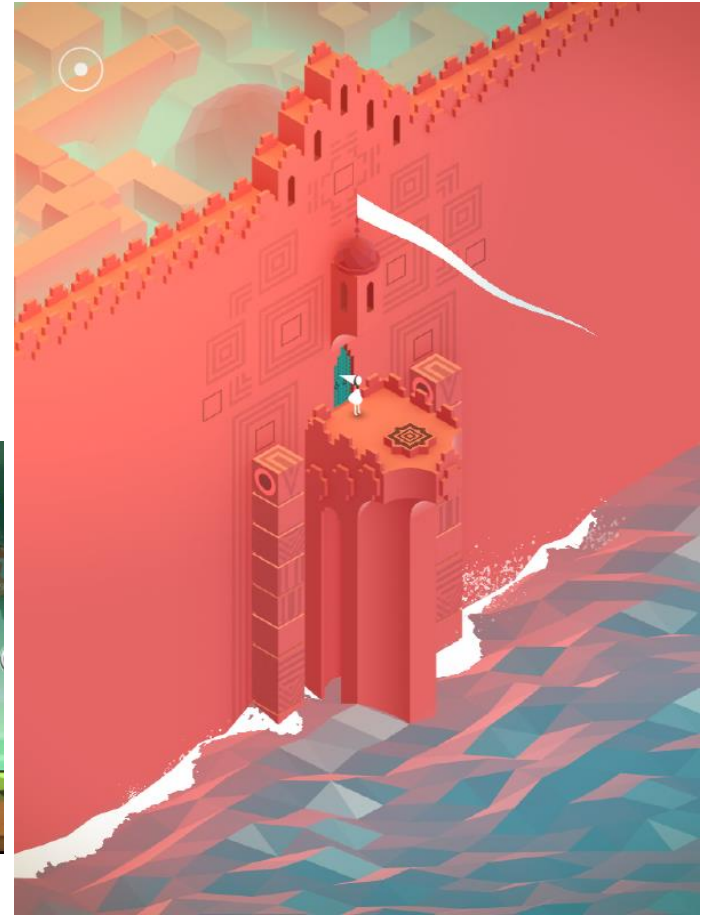
● 스매싱 더 배틀 / OverTurn

- 국내 1인 개발 사례
- Oculus 런칭 타이틀
- Steam 입점



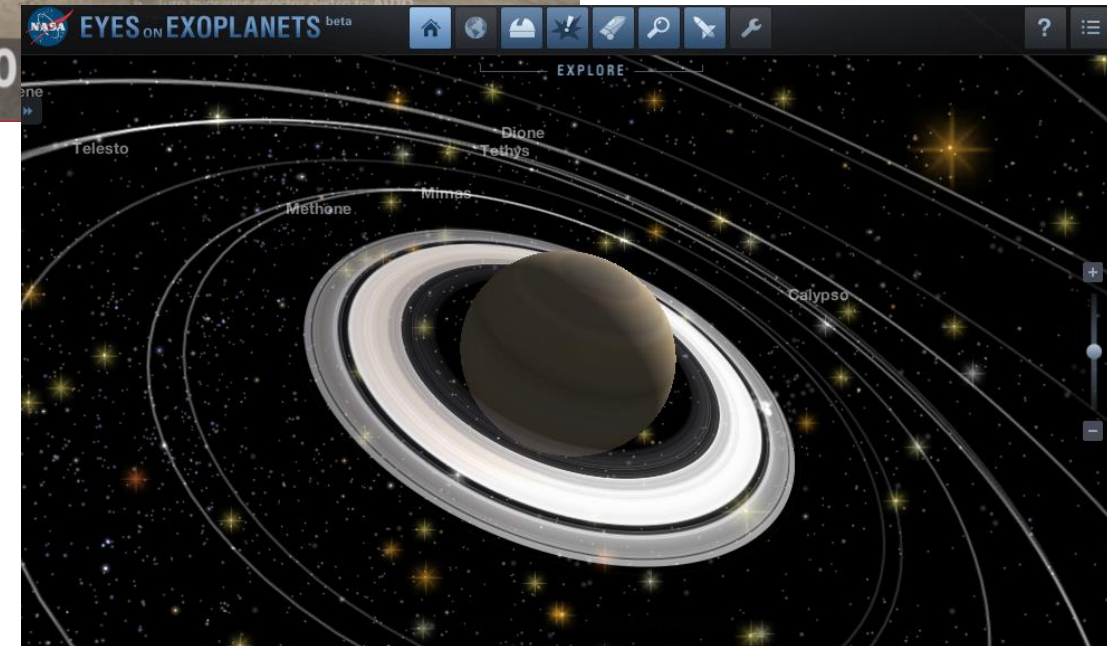
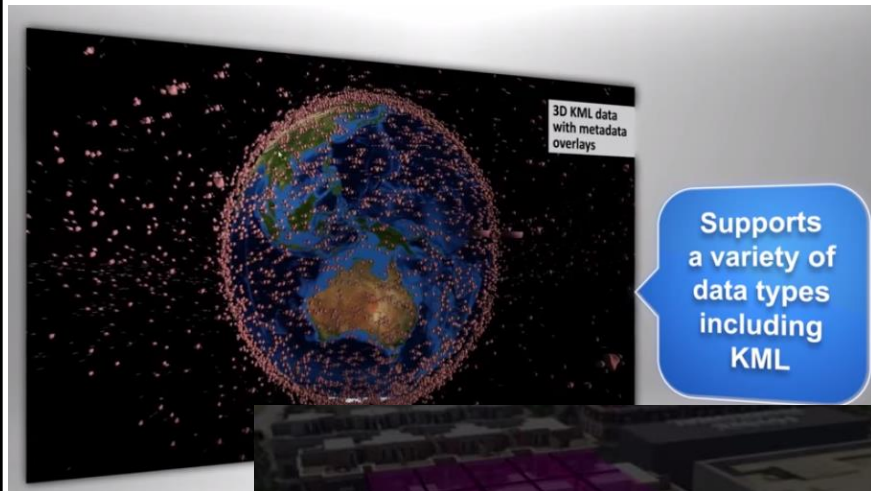
Unity – 개발된 프로젝트

● 그 외 수많은 게임들..



Unity – 개발된 프로젝트

● 게임 외의 분야



Unity – 설치

- Unity download



새롭게 태어난 Unity 2017.1 을 소개합니다. 아티스트와 디자이너에게는 더 좋은 비주얼 스토리 제작이 가능하도록 도움을 드리고, 팀으로 협업할 때에는 생산성을 향상시킬 수 있도록 새로운 방식과 다양한 기능을 제공해 여러분의 성공을 도울 준비가 되어있습니다.

Get Unity

Discover what's new

Unity – 설치

- Unity download

Personal

무료

입문자, 학생 등 Unity를 체험해 보고
자 하시는 분들에게 추천합니다.

Try Personal

• All core engine features

Unity – 설치

- Unity download

Please Note:

귀사의 연간 총 수익이 미화 10만 달러를 초과하거나 미화 10만 달러를 초과하는 펀드를 모금했을 경우에는 프로토타입 제작을 포함한 모든 작품 개발에 Unity Personal을 사용할 수 없습니다. 참조: [Terms of Service](#).

If you are not eligible to use Unity Personal, please [click here](#) to enter your email to see if you qualify for a free 30-day Unity Pro trial.



Terms of Service에 따른 규제사항에 따라 Unity Personal을 사용하는 것에 동의합니다.

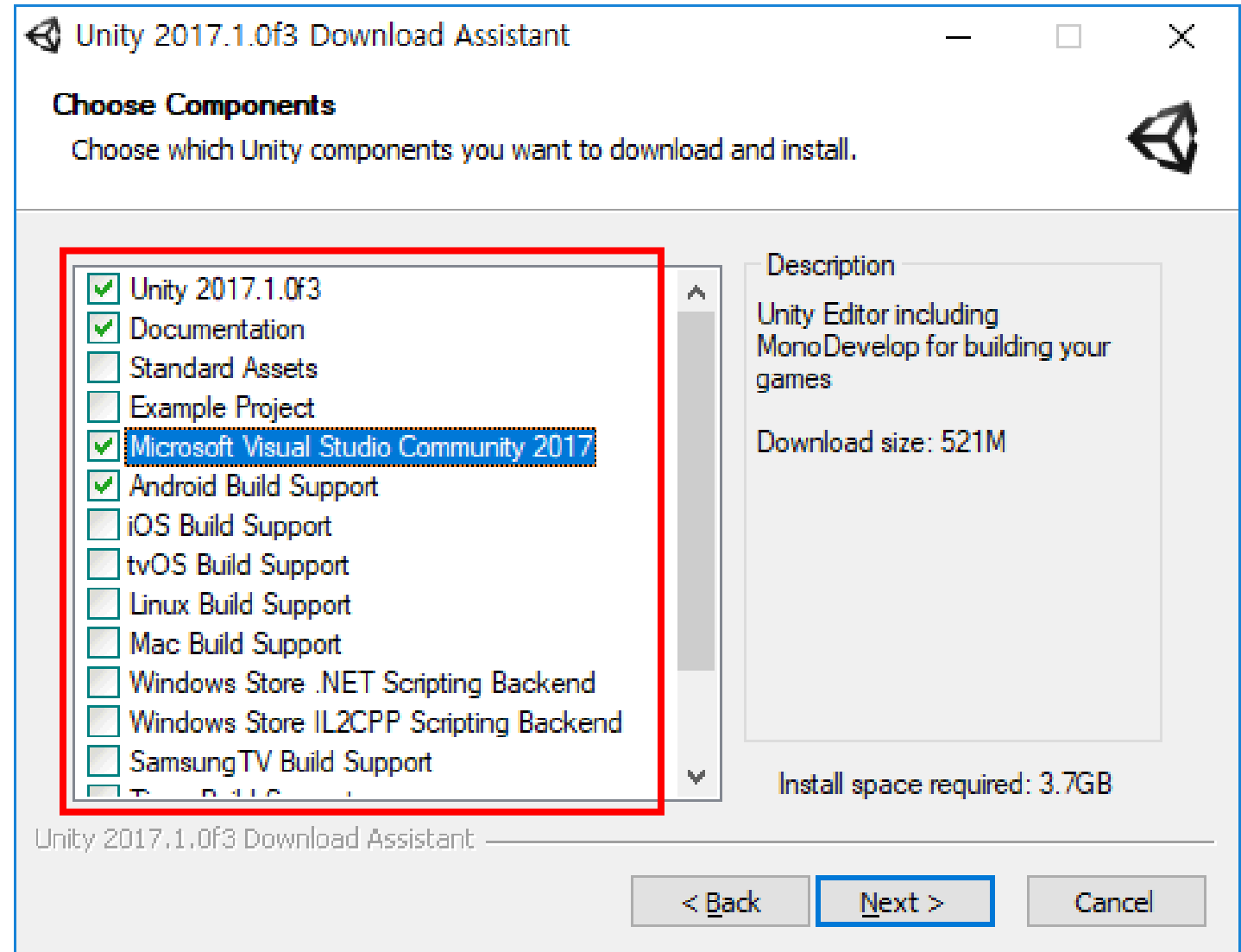


설치 프로그램 다운로드

버전 2017.1, 736KB

Unity – 설치

– Unity download



Unity – 용어정리

- 씬(Scene)

- ▷ 게임의 장면 또는 상태를 유니티에서 관리하는 단위
- ▷ 씬 관리를 통해서 게임의 레벨 및 상태를 구분

- 어셋(Asset)

- ▷ 엔진에서 사용되는 모든 자원(Resources)
- ▷ Resources : 3d model, audio, texture etc..

Unity – 용어정리

- **게임오브젝트(GameObject)**
 - ▷ 어셋의 기능을 처리하기 위한 오브젝트
 - ▷ 모든 게임오브젝트는 게임 공간상에 존재하기 위해 Transform 컴퍼넌트를 지님
- **스크립트(Script)와 컴퍼넌트(Component)**
 - ▷ 구현된 각각의 기능들을 컴퍼넌트라 호칭
 - ▷ 사용자들은 컴퍼넌트를 구현하고 게임오브젝트에 추가하여 기능을 동작시킴

Unity – 용어정리

- 프리팹(Prefab)

- ▷ 게임오브젝트에 구성된 기능들을 패키지로 묶어 시킨 어셋
- ▷ 씬에 배치된 프리팹들은 항상 원본 데이터를 기준으로 동작하나, 필요에 따라 해당 링크를 끊을 수 있음

Unity – 시작

Unity 2017.1.0f3

Projects

Learn

NEW

OPEN

MY ACCOUNT

Project name*

New Unity Project

Location*

D:\Unity_201708

Organization*

sdragoon

3D

2D

Add Asset Package

ON

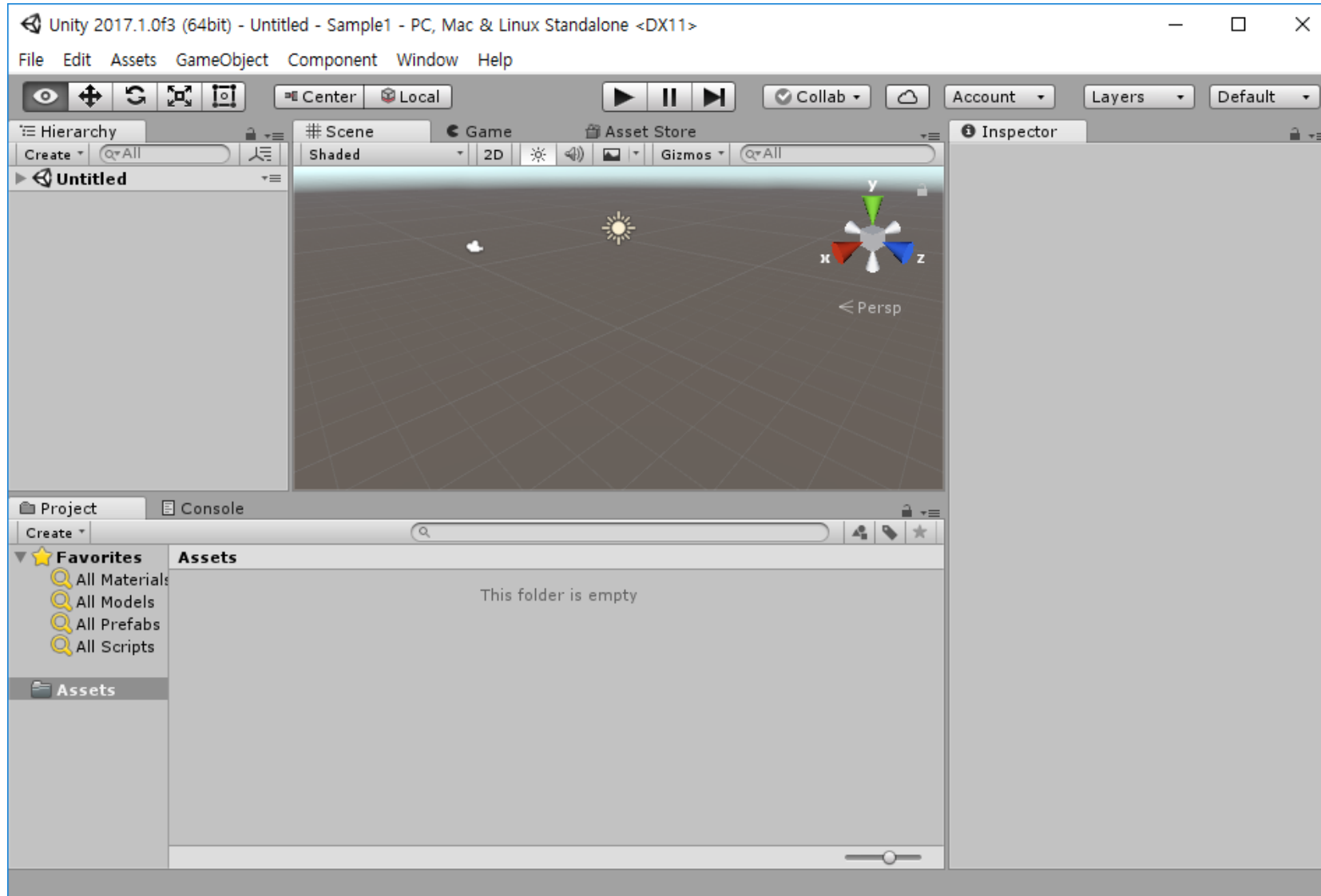
Enable Unity Analytics

?

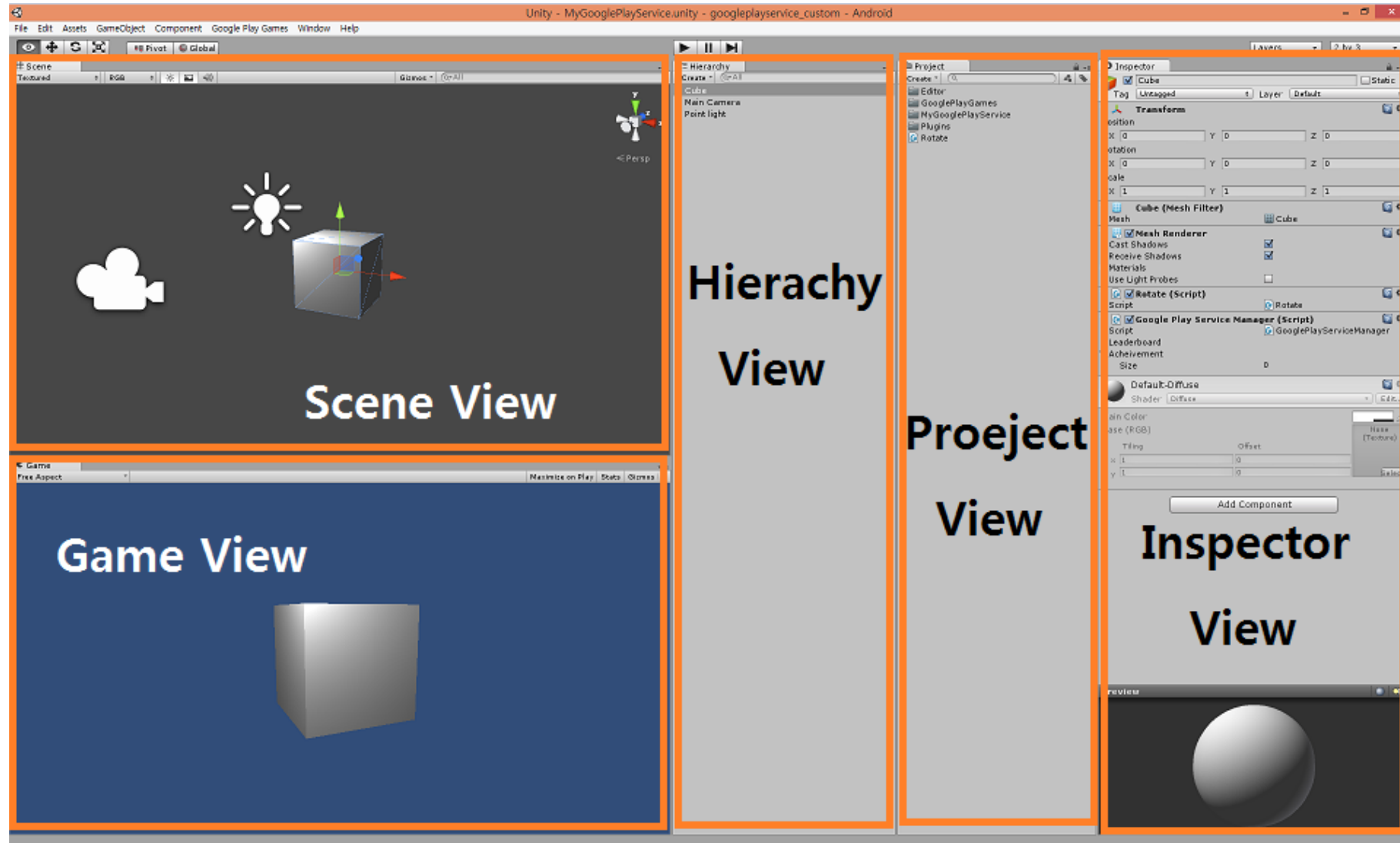
Cancel

Create project

Unity – Default Layout



Unity – Custom Layout



Unity – 기본 뷰(View)

- 씬(Scene) 뷰

- ▷ 3D 세상을 편집하기 위한 편집 뷰
- ▷ 오브젝트 배치, 회전, 크기 조절 등
게임을 개발함에 있어 항상 주시하게 되는 뷰

- 게임(Game) 뷰

- ▷ 게임이 구성되고 최종적으로 보여지는 뷰
- ▷ 이 뷰를 통해 실제 개발된 게임의 모습을 확인하거나 컨트롤이 가능

Unity – 기본 뷰(View)

- 계층(Hierarchy) 뷰

- ▷ 씬뷰 상에 배치된 수많은 오브젝트의 목록을 표시하는 리스트 뷰
- ▷ 게임상의 오브젝트 관리를 용이하게 하기 위해 계층구조로 관리를 가능케 하는 뷰

- 프로젝트(Project) 뷰

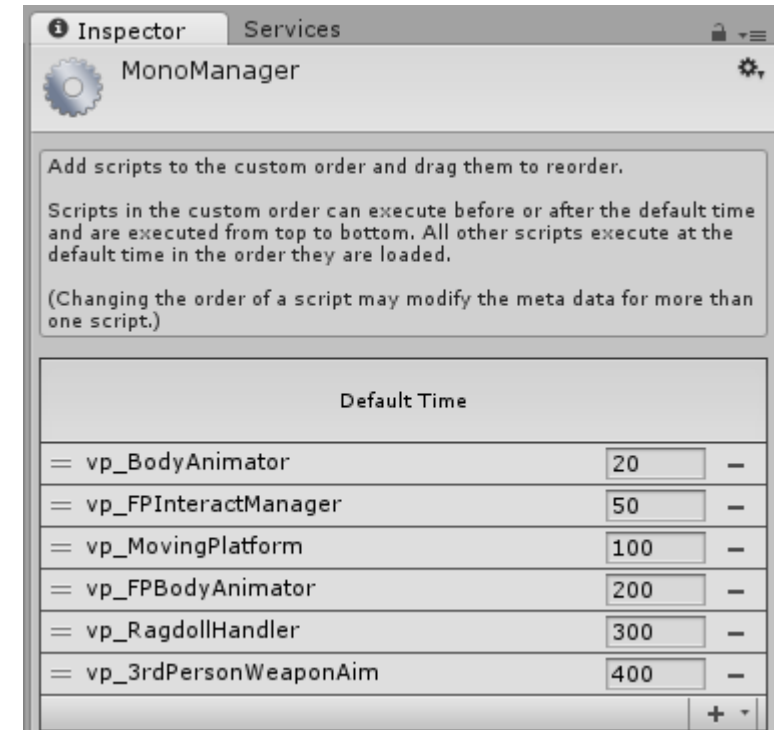
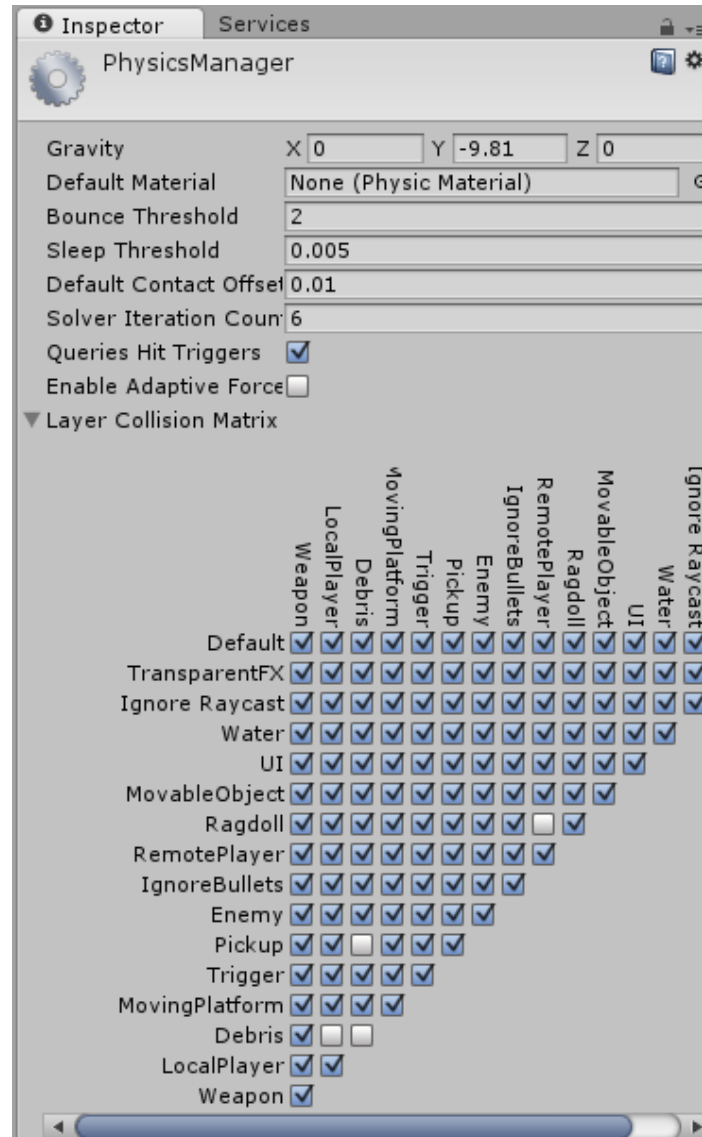
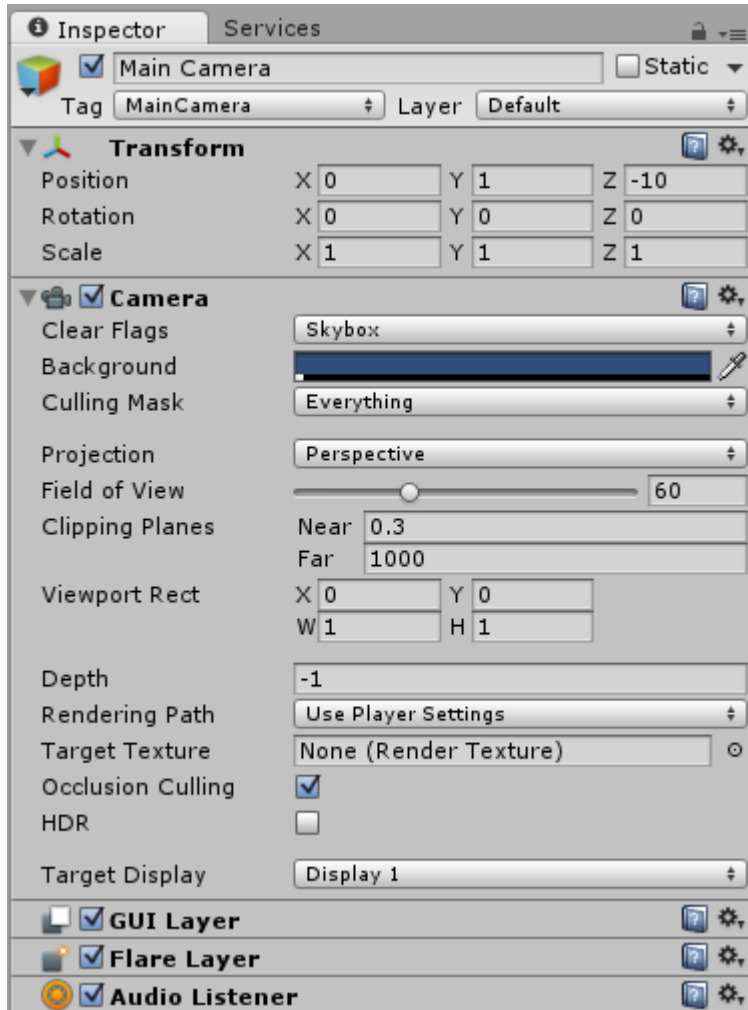
- ▷ 게임을 구성하는 다양한 어셋을 관리하기 위한 뷰
- ▷ 유니티 엔진에서 유일하게 하드디스크와 링크된 뷰

Unity – 기본 뷰(View)

- 인스펙터(Inspector) 뷰

- ▷ 선택된 기능 또는 게임오브젝트의 컴퍼넌트 내용을 보여주는 에디터 뷰
- ▷ 코드 수정 없이 인스펙터 뷰 상에 보여지는 값을 수정하여 테스트 가능

Unity – Inspector / Editor



Unity – Inspector / Editor

Character DB (Script)

CHARACTER

Default Character ID Kevin

Characters [11]

00 ID Kevin Prefab kevin Slot Count 1 IsDefault Edit Sounds Edit Ability [0]

01 ID Hannah Prefab HannahAll Slot Count 1 Price 6500 Coin Edit Sounds Edit Ability [1]

02 ID Eva Prefab Eva Slot Count 1 Price 32000 Coin Edit Sounds Edit Ability [1]