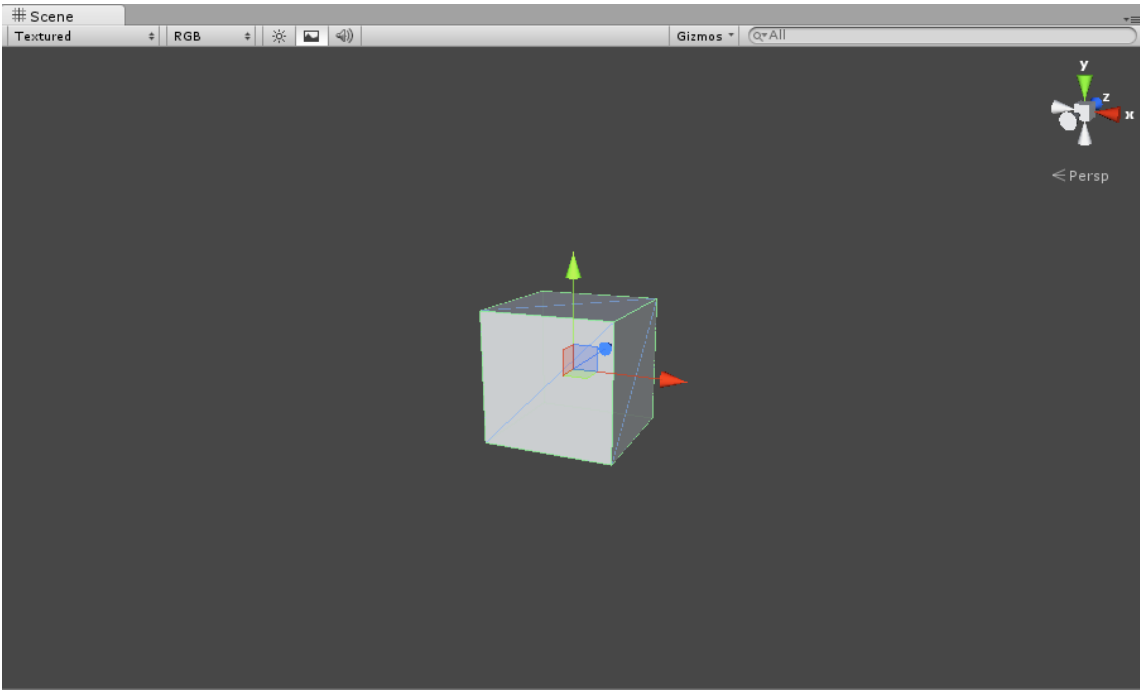


Unity – 인터페이스

NHN NEXT
서형석

Unity – 씬뷰 카메라 컨트롤

씬 뷰 카메라 컨트롤



컨트롤	컨트롤 방법
카메라 회전	마우스 우 클릭
씬뷰 중심 기준 회전	alt 키 누른 채로 마우스 왼쪽 클릭
카메라 횡 이동	마우스 휠 버튼
카메라 전/후 이동	마우스 휠 드래그
이동 가속	Shift 누르고 이동
카메라 자유 이동	마우스 오른쪽 버튼 + WASD(QE)
선택한 물체로 이동	물체 선택 후 F /물체 더블 클릭

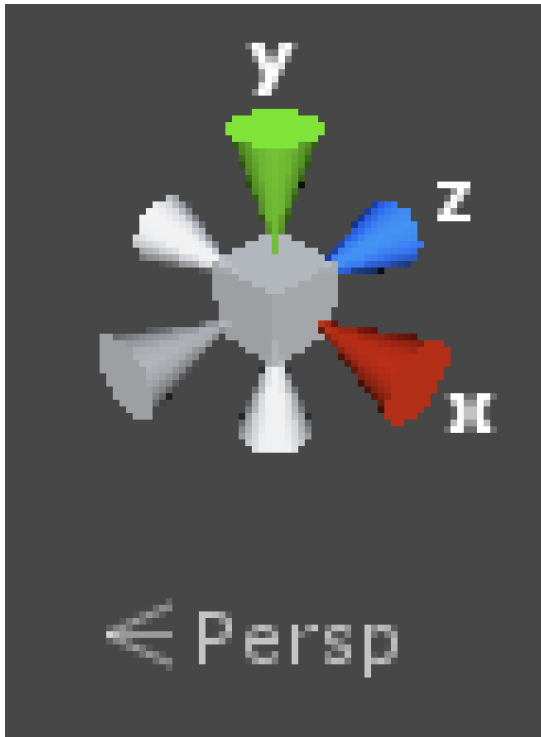
Unity - 기즈모

썬 기즈모



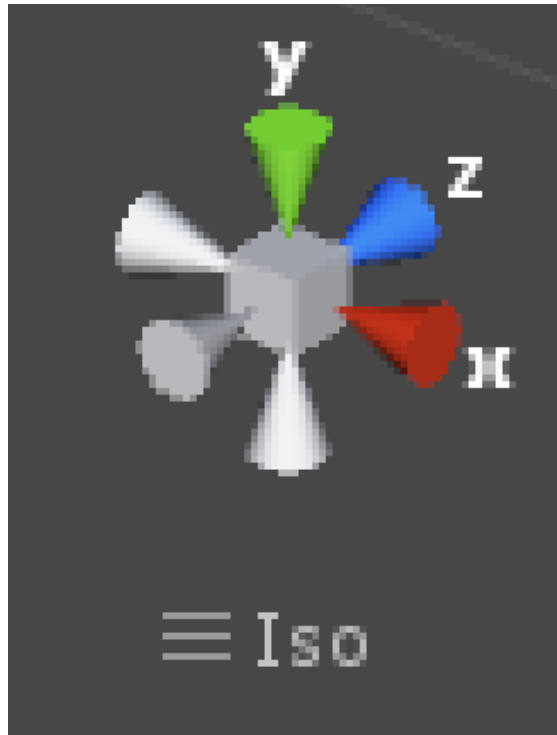
Unity

Camera Mode : Perspective Mode(원근감)



Unity

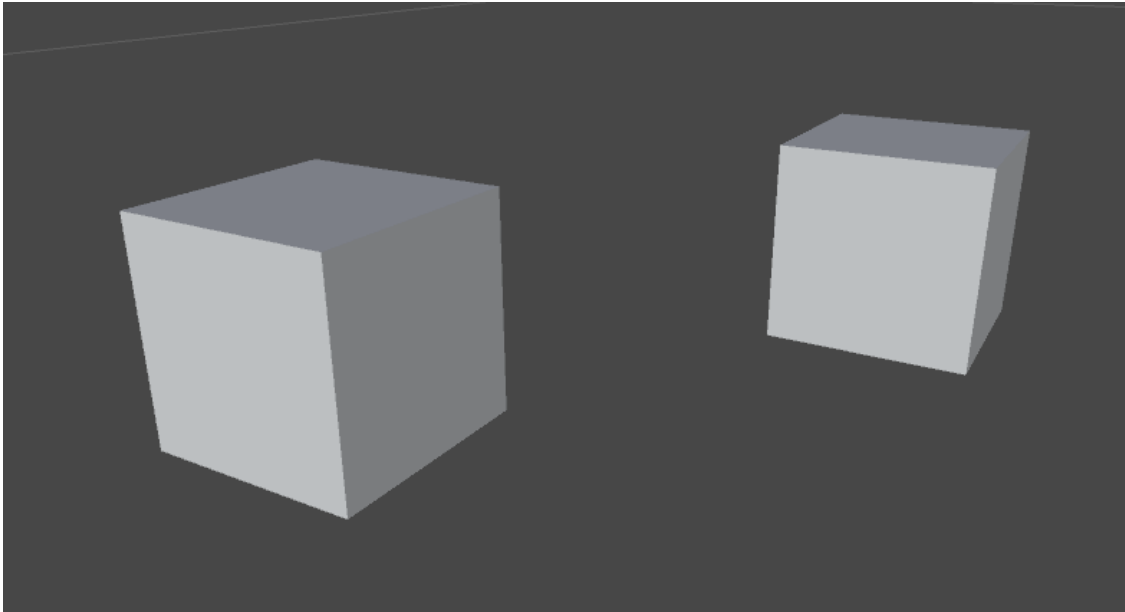
Camera Mode : Isometric Mode(직교투영)



Unity

- Perspective View

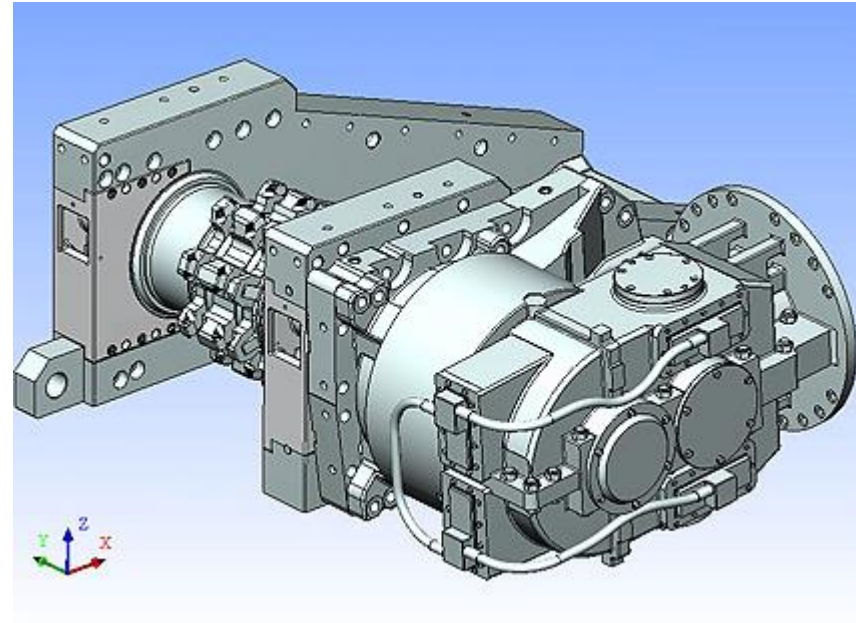
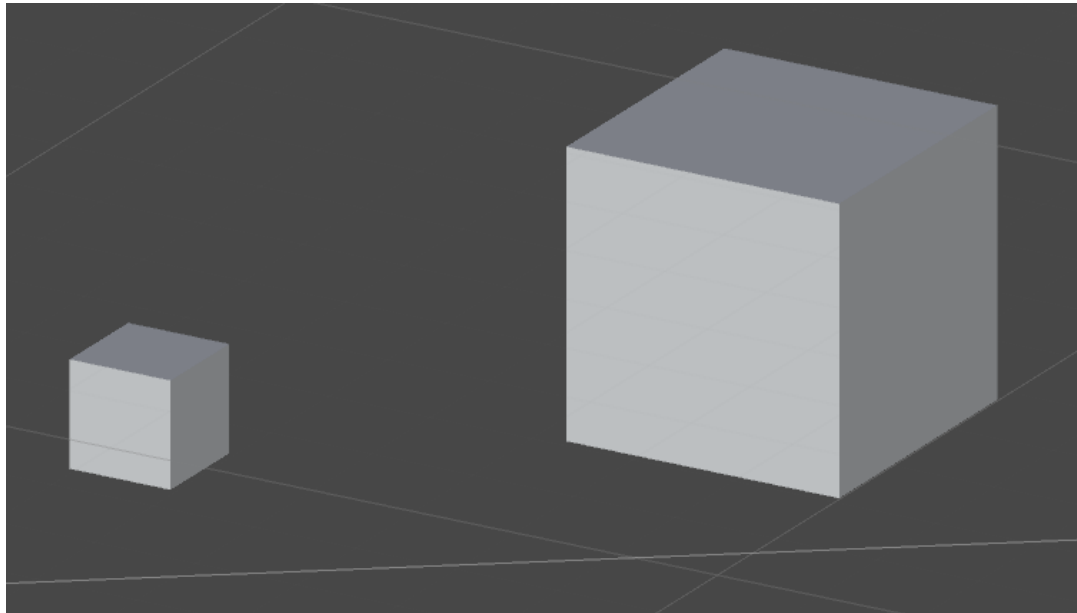
- ▷ 사람의 눈과 유사하게 보는 뷰
- ▷ 기본적으로 외곡된 뷰이기 때문에 오브젝트 배치시에는 불편할 수 있다.



Unity

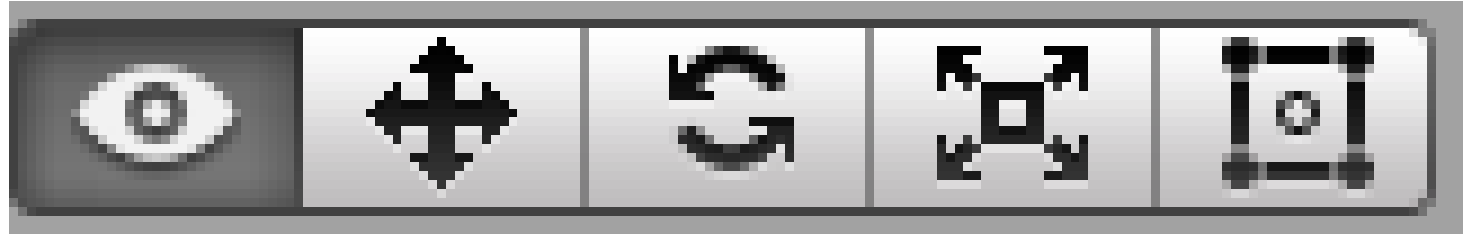
- Isometric(Orthographic)

- ▷ 현실에서 볼 수 없는 뷰
- ▷ 있는 그대로를 표현하기 때문에 오브젝트 제작 또는 배치시 유리

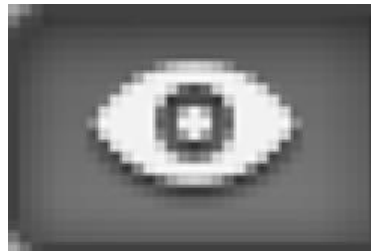


Unity

- 오브젝트 컨트롤



마우스 휠 클릭



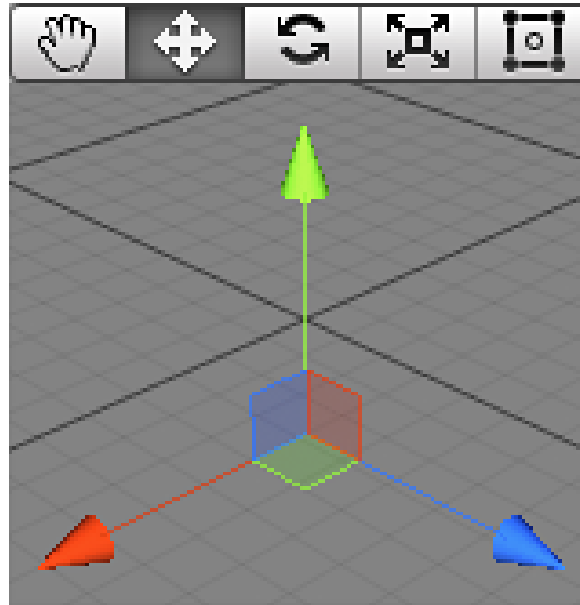
마우스 우(右)
클릭



alt + shift + 마우스 우(右) 클릭

Unity

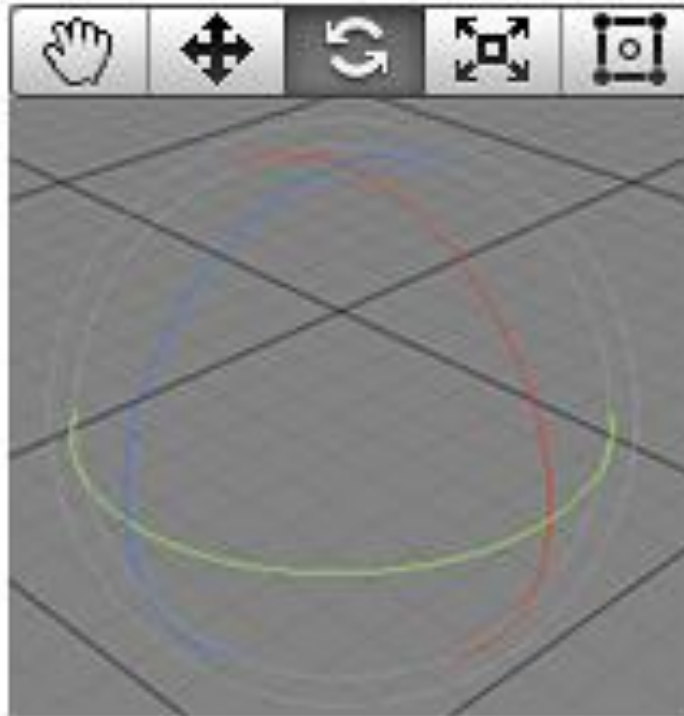
- 이동 컨트롤
: 단축키 W



Translate (W)

Unity

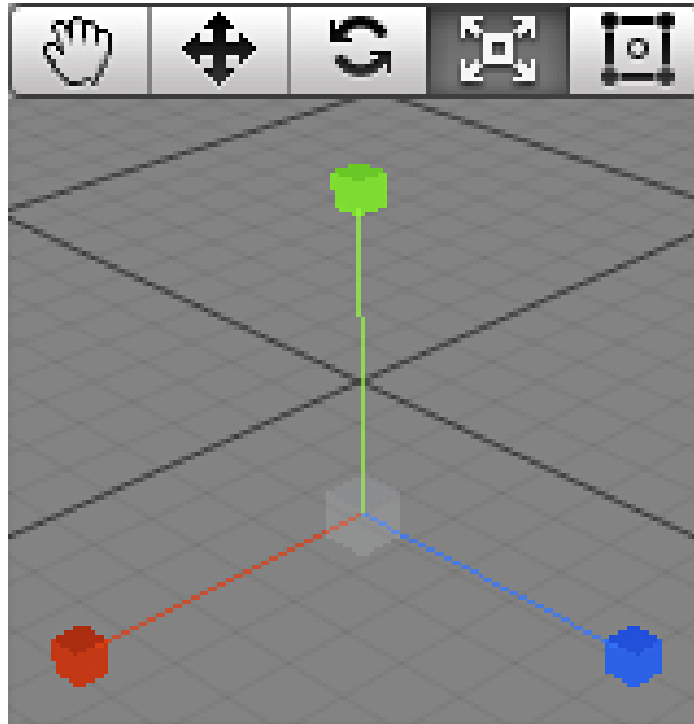
- 회전 컨트롤
: 단축키 E



Rotate (E)

Unity

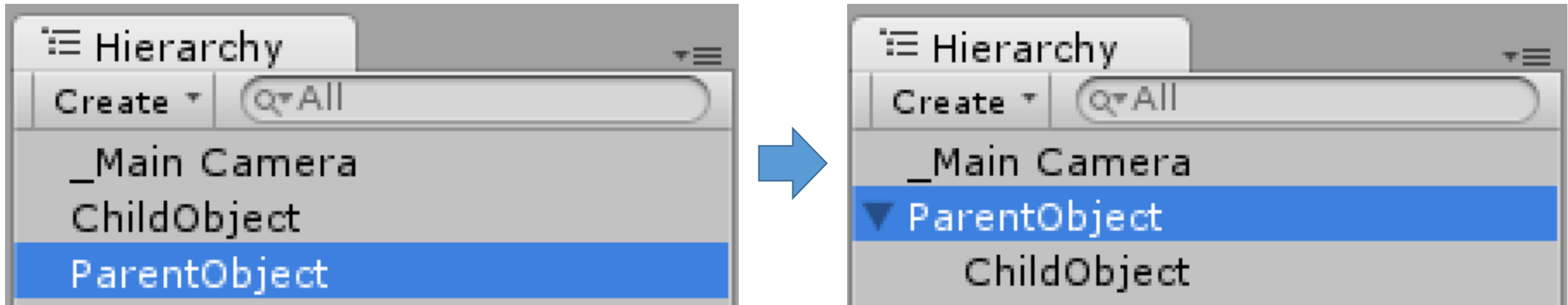
- 크기 컨트롤
: 단축키 R



Scale (R)

Unity - 계층구조

- 계층뷰에서 계층구조 설정



- 계층 구조는 계층 뷰와 스크립트 구현을 통해 구성 가능
- 자식 오브젝트는 부모의 Transform 컴퍼넌트 영향을 받음

Unity – 오브젝트 검색

- 검색 바

: 씬 뷰, 계층 뷰, 프로젝트 뷰에 존재

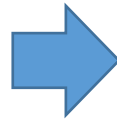
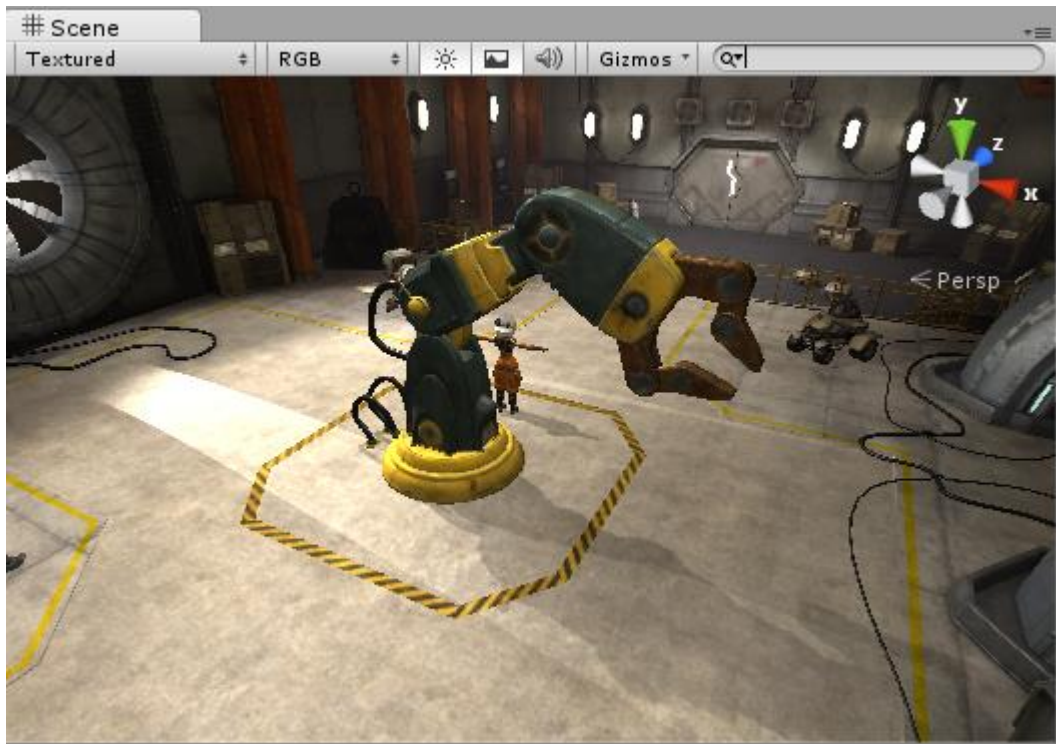
이 바를 사용하여 어셋들을 빠르게 검색할 수 있다.



Unity – 오브젝트 검색

- 검색 예시

: 검색 후보들만 원색 컬러를 가지며,
검색에서 제외된 어셋들은 흑백화 된다.



Unity – 오브젝트 검색

- 프로젝트 뷰
: 하드디스크와 연결된 유일한 뷰

