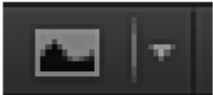


- 새 프로젝트 만들기
- 화면설정하기
 - 게임화면비율 16:9 → Game 뷰 화면비율을 16:9로 설정
 - Scene 뷰에서  를 클릭하고 Skybox, Fog, Flares 체크 해제
- SmartLead에서 수업자료 다운로드하고 유니티로 불러오기
 - Character 프리팹과 Directional light for Character 프리팹을 하이어나 키에 추가한다.
 - 원래 있던 Directional Light는 삭제한다.

- 하이어라키에서 Character를 선택한다.
 - Transform의 Rotation : 0, 180, 0
 - 연결되어있는 스크립트 3개를 모두 해제한다.
 - Idle Changer, Face Update, Auto Blink
- 하이어라키에서 Directional light for Character을 선택한다.
 - Position : 0, 0, 0 / Rotation : 40, 340, 230
 - Intensity : 1
- Main Camera를 선택한다.
 - Position : 0, 1.1, -2 / Clear Flags : Solid Color / Field of View : 30

캐릭터 회전시키기

- CamControl 스크립트를 만든다.
 - 마우스 클릭 값을 얻어오는 스크립트를 구성할 것이다.
 - 아래와 같이 코드를 입력한다.

```
void Update () {  
    if (Input.GetMouseButton(0))  
    {  
        Debug.Log("왼쪽 버튼 클릭");  
    }  
}
```

캐릭터 회전시키기

- CamControl 스크립트를 Main Camera에 연결한다.
 - 게임을 실행하여 제대로 동작하는지 확인한다.
 - Console 창에 왼쪽 버튼 클릭이라고 표시되어야 한다.

캐릭터 회전시키기

- 마우스 버튼을 누르고 움직이면 카메라가 상하좌우 및 회전을 하도록 다음과 같이 CamControl 스크립트를 수정한다.

```
void Update () {  
    if (Input.GetMouseButton(0)) {  
        Camera.main.transform.Translate (Input.GetAxisRaw("Mouse X") / 10,  
            Input.GetAxisRaw("Mouse Y") / 10, 0 );  
    }  
}
```

캐릭터 회전시키기

```
if (Input.GetMouseButton(1)) {  
    Camera.main.transform.Rotate (Input.GetAxisRaw("Mouse Y") * 10,  
        Input.GetAxisRaw("Mouse X") * 10, 0 );  
}
```

캐릭터 중심으로 카메라 회전시키기

- 카메라의 부모 오브젝트 만들기
 - 빈 오브젝트 생성하고 이름을 CamParent로 수정한다.
 - CamParent 의 Position을 0, 1.1, 0으로 설정한다.
 - 메인카메라를 CamParent의 하위개체로 놓아둔다.
 - 위의 모든 과정이 끝났다면 다음의 코드를 CamControl 스크립트에 추가한다.

캐릭터 중심으로 카메라 회전시키기

```
GameObject cameraParent;
```

```
void Start () {
```

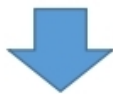
```
    cameraParent = GameObject.Find ("CamParent");
```

```
}
```


캐릭터 중심으로 카메라 회전시키기

- 다음의 스크립트는 아래와 같이 수정한다.

```
if (Input.GetMouseButton(1)) {  
    Camera.main.transform.Rotate (Input.GetAxisRaw("Mouse Y") * 10,  
    Input.GetAxisRaw("Mouse X") * 10, 0 );    }
```



```
if (Input.GetMouseButton(1)) {  
    cameraParent.transform.Rotate (Input.GetAxisRaw("Mouse Y") * 10,  
    Input.GetAxisRaw("Mouse X") * 10, 0 );    }
```

카메라를 줌인, 줌아웃하기

- 카메라 줌은 마우스 휠을 사용한다.
- 다음의 코드를 CamControl 스크립트에 추가한다.

```
Camera.main.fieldOfView += (20 * Input.GetAxis("Mouse ScrollWheel")) ;
```

```
if (Camera.main.fieldOfView < 10) {
```

```
    Camera.main.fieldOfView = 10;
```

```
}
```

카메라 위치를 초기화하기

- 마우스 휠을 누르면 처음 저장했던 초기값으로 위치를 초기화한다.
- 다음의 코드를 CamControl 스크립트에 추가한다.

Vector3 defaultPosition;

Quaternion defaultRotation;

float defaultZoom;

카메라 위치를 초기화하기

```
void Start () {
```

```
    defaultPosition = Camera.main.transform.position;
```

```
    defaultRotation = cameraParent.transform.rotation;
```

```
    defaultZoom = Camera.main.fieldOfView;
```

```
}
```

카메라 위치를 초기화하기

```
void Update () {
```

```
    if (Input.GetMouseButton(2)){
```

```
        Camera.main.transform.position = defaultPosition;
```

```
        cameraParent.transform.rotation = defaultRotation;
```

```
        Camera.main.fieldOfView = defaultZoom;
```

```
}
```