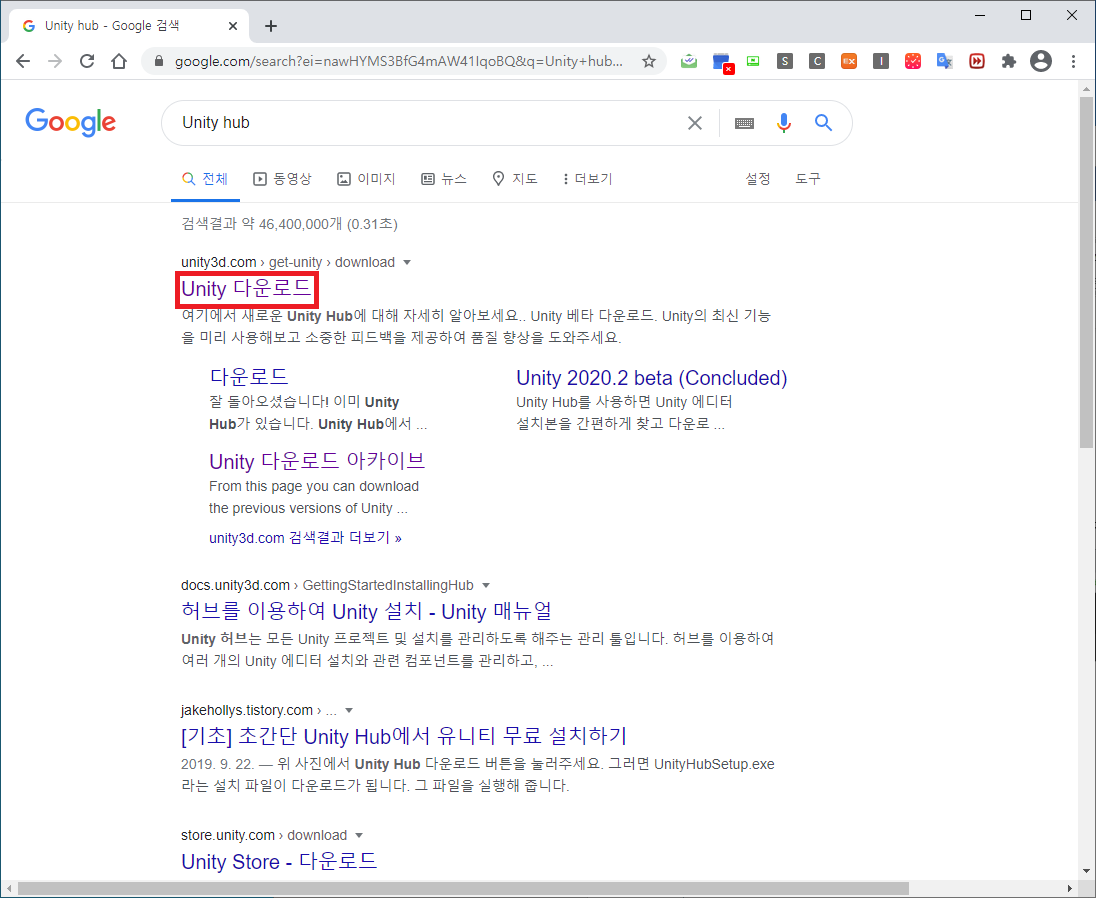
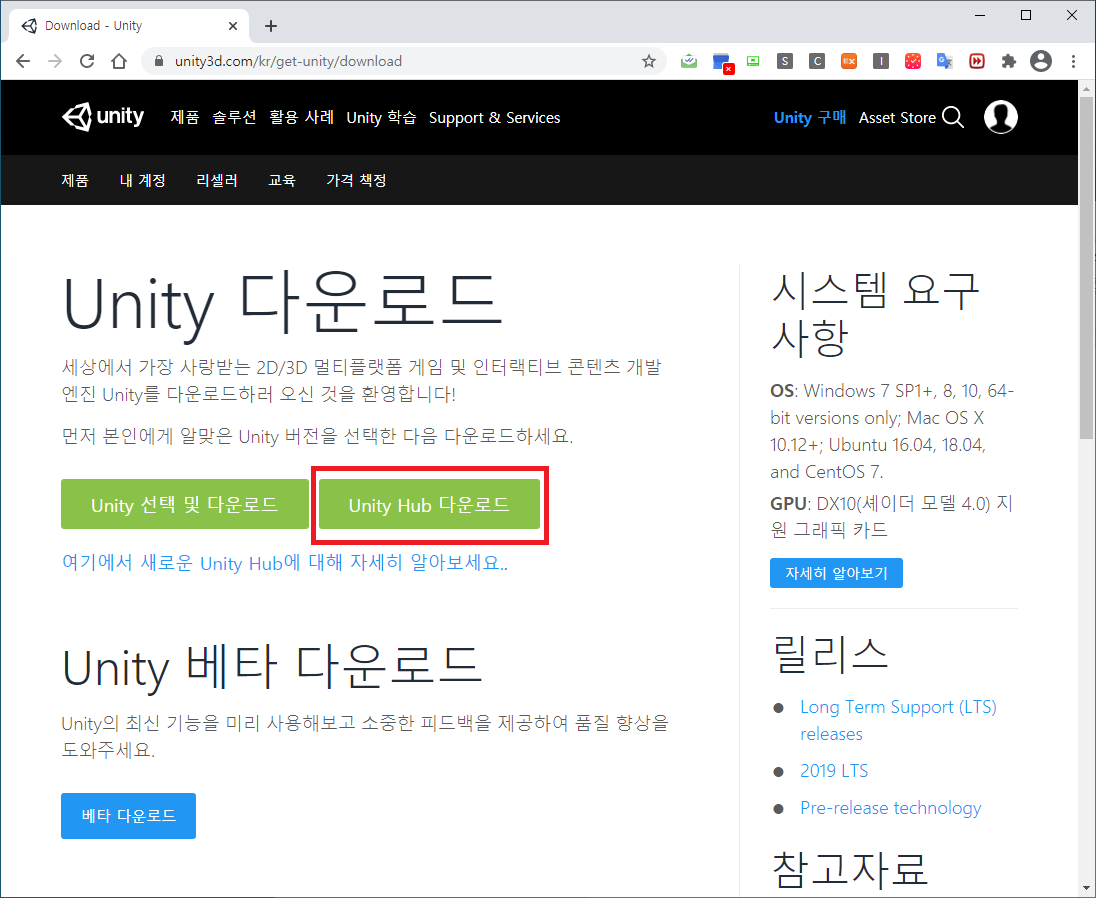
## **유니티 설치하기**

유니티를 설치하기 전에 유니티 허브를 먼저 다운로드 하겠습니다. 유니티 허브는 유니티 설치에 용이하고 여러 버전을 관리할 수 있는 매니저 프로그램이라고 생각하시면 됩니다.

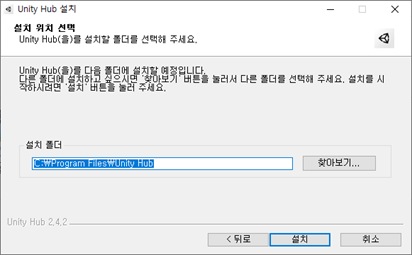


위의 그림처럼 유니티 허브를 검색하신 후 다운로드 페이지에 접속하셔서 유니티 다운로드 버튼을 통해 다운로드 해주시면 됩니다.

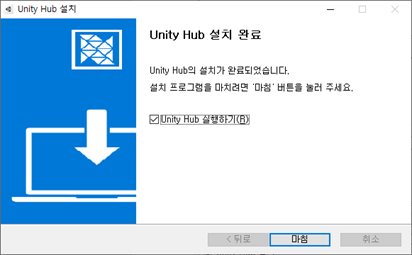


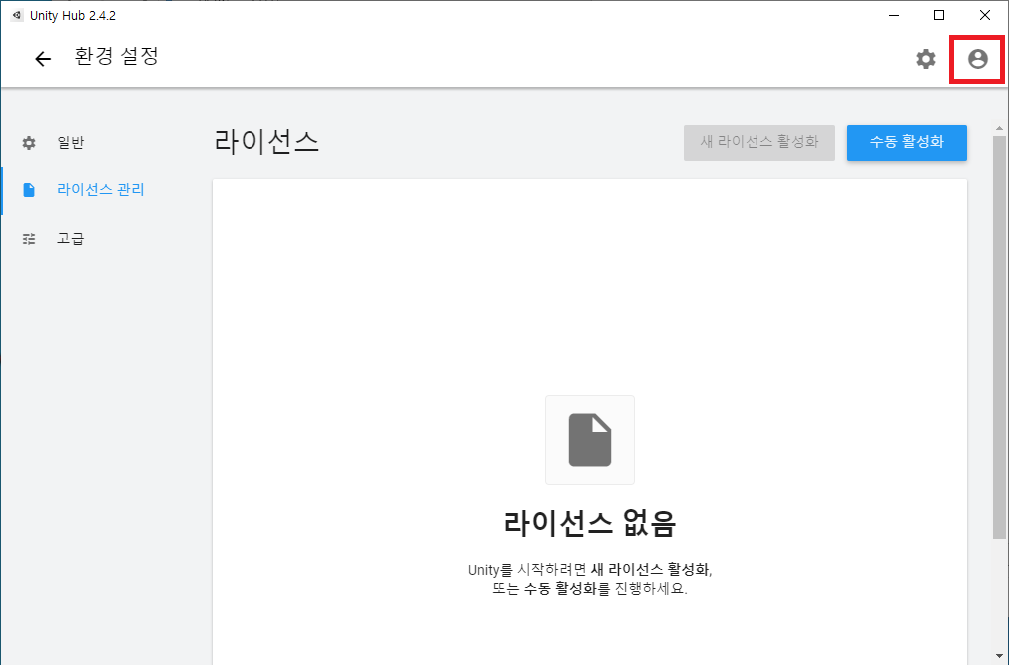
다운로드한 파일을 실행시키면 아래와 같은 설치 안내가 나올 텐데 따라서 설치해주시면 됩니다.



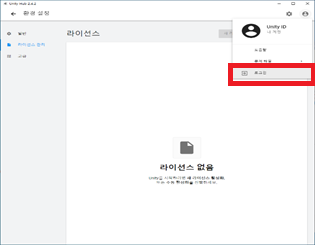


위의 화면은 설치 경로를 정하는 것인데 신경 쓰지 않으셔도 됩니다.

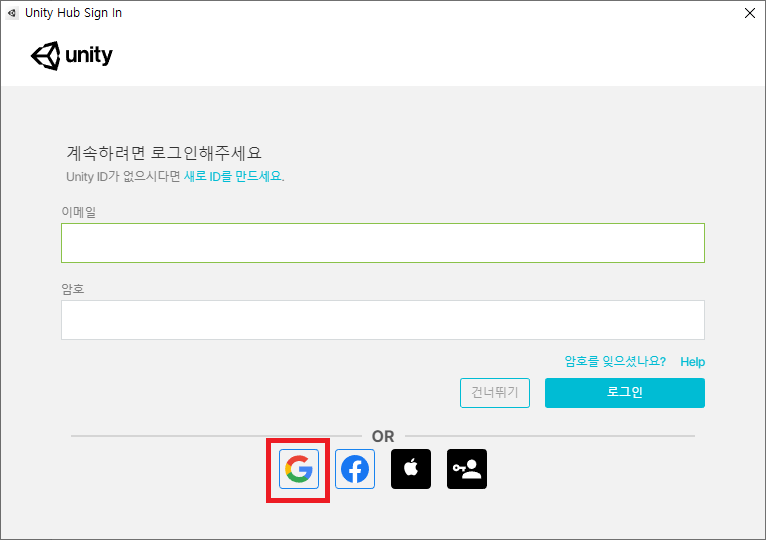




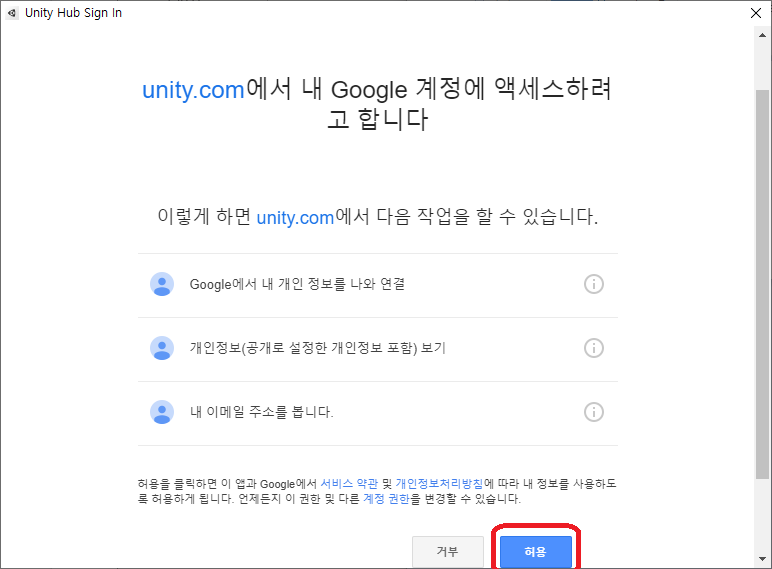
설치가 끝나고 유니티 허브를 실행시키시면 이런 화면이 보이실 텐데 우측 상단의 아이콘을 눌러서 로그인하여 라이선스를 활성화해주도록 합시다.



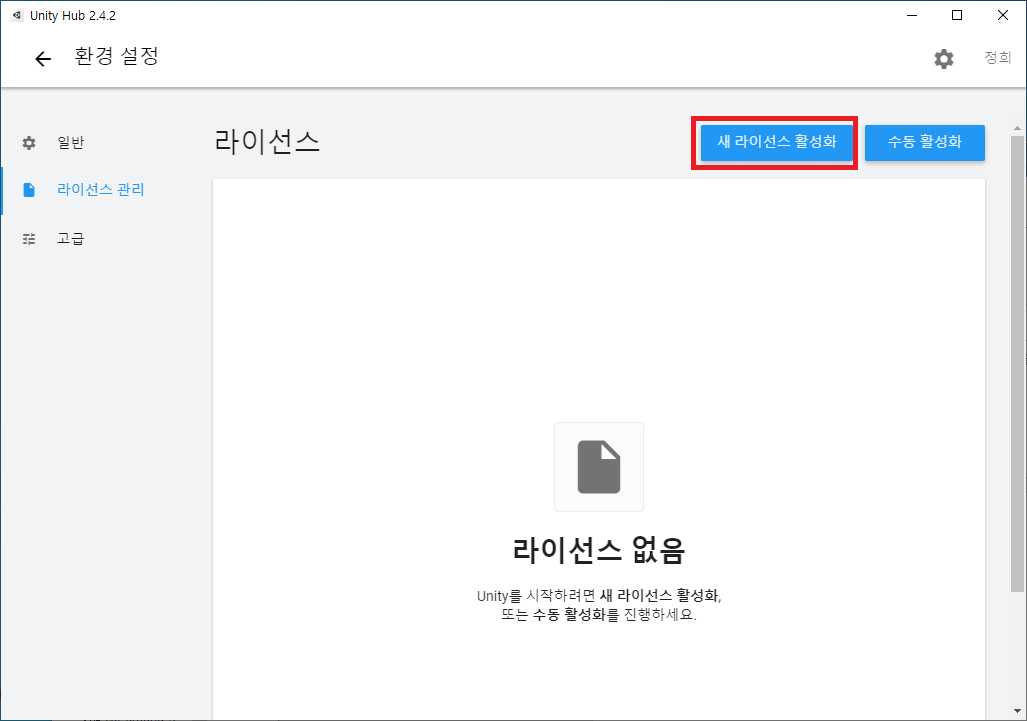
우측 상단을 누르시면 이런 창이 열리는데 밑에 로그인을 눌러서 진행해줍니다.



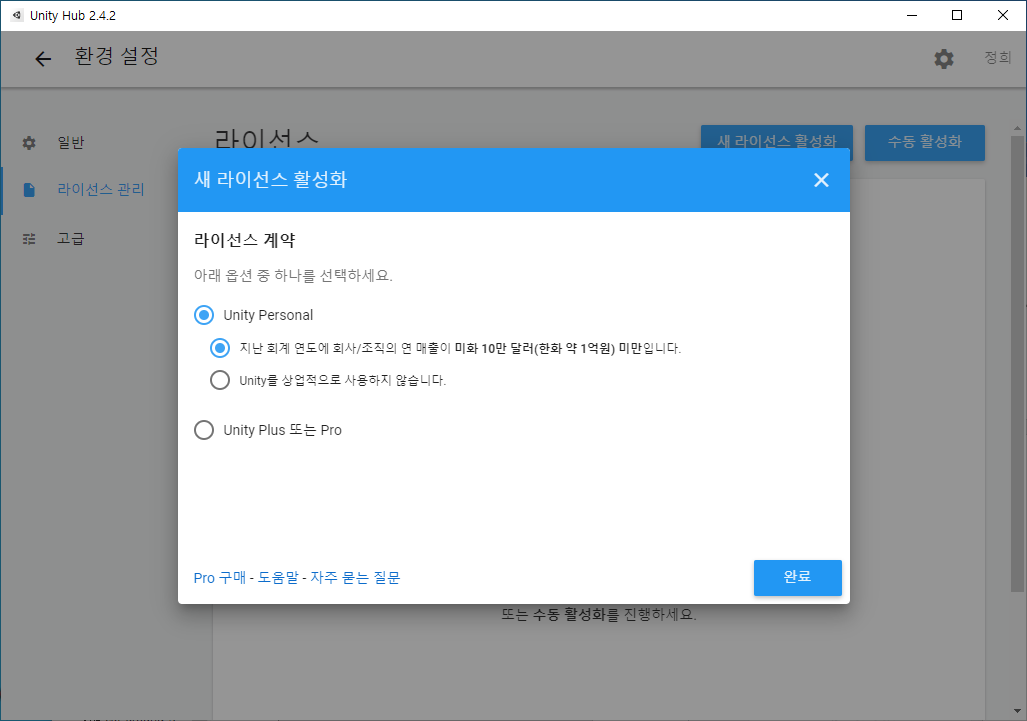
로그인 과정인데 보통은 구글 계정으로 로그인을 많이 합니다. 여기서는 구글 계정으로 로그인하겠습니다.



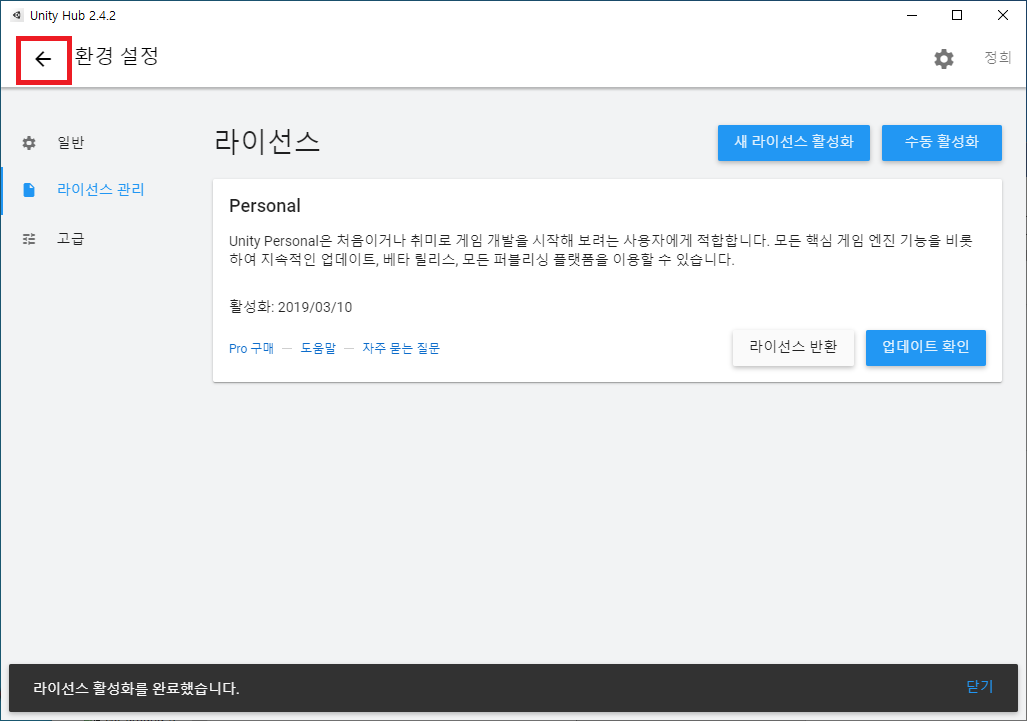
허용을 눌러서 진행합니다.



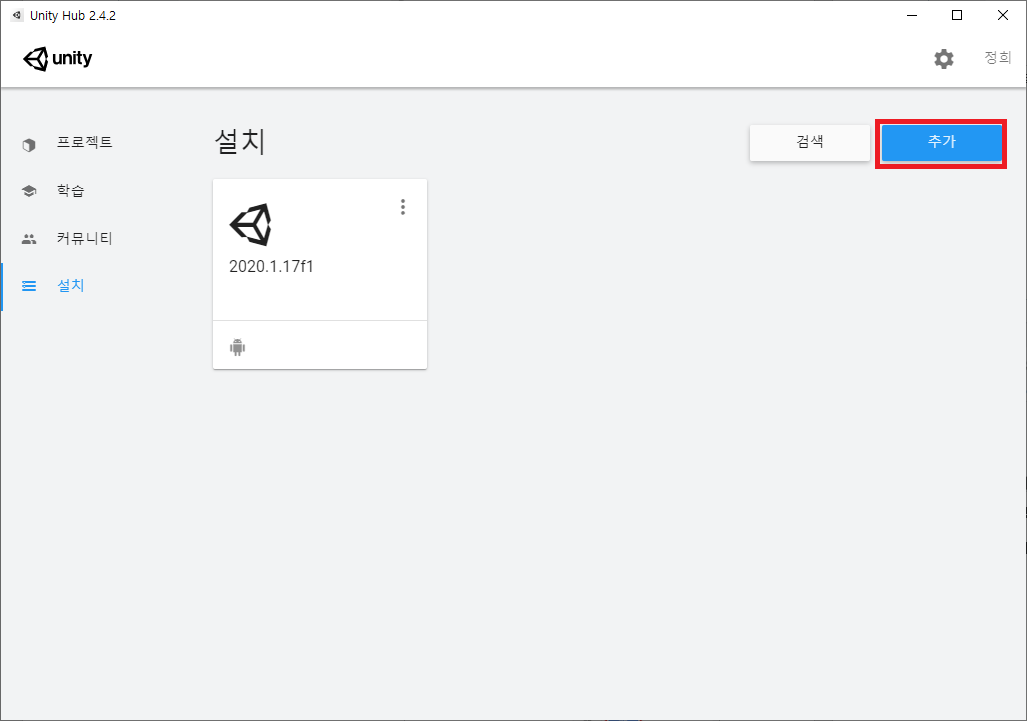
로그인을 하셨다면 이제 라이선스를 활성화할 차례입니다. 우측 상단의 새 라이선스 활성화 버튼을 눌러줍니다.



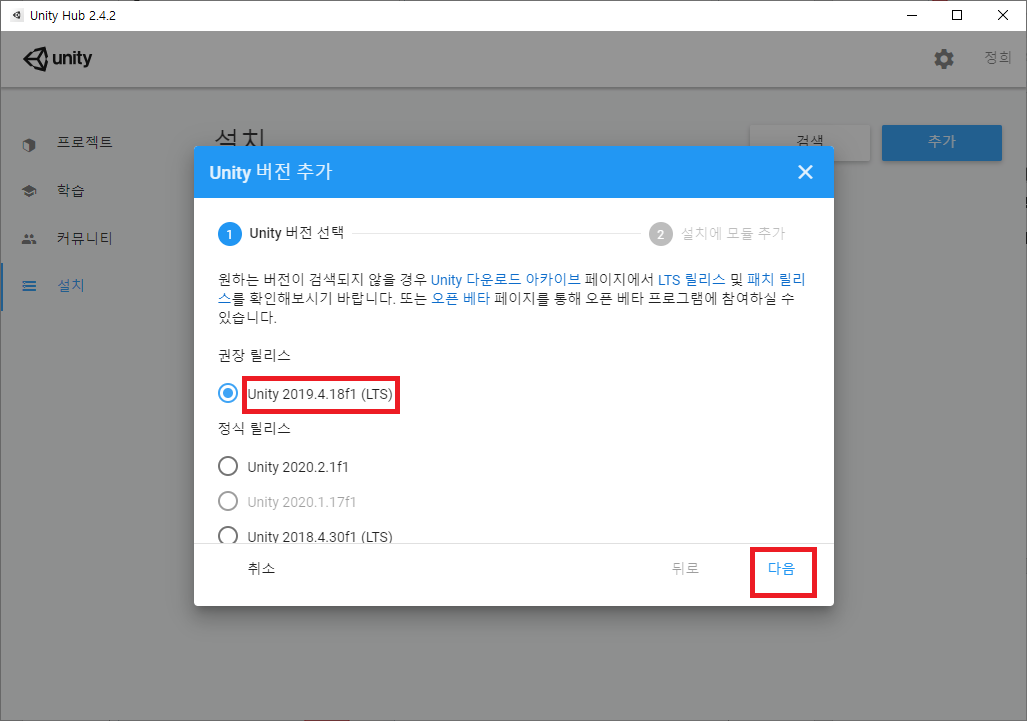
완료 버튼을 누르시고 조금 기다리시면 됩니다.



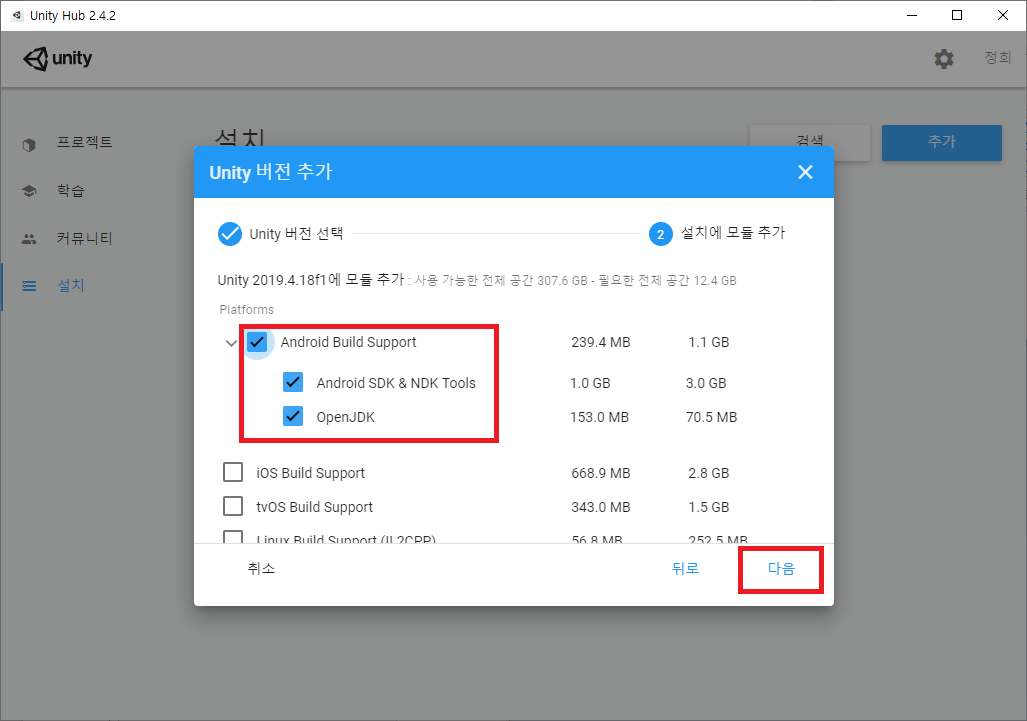
이제 라이선스가 활성화되었으니 좌측 상단의 화살표를 눌러 유니티를 설치합니다.



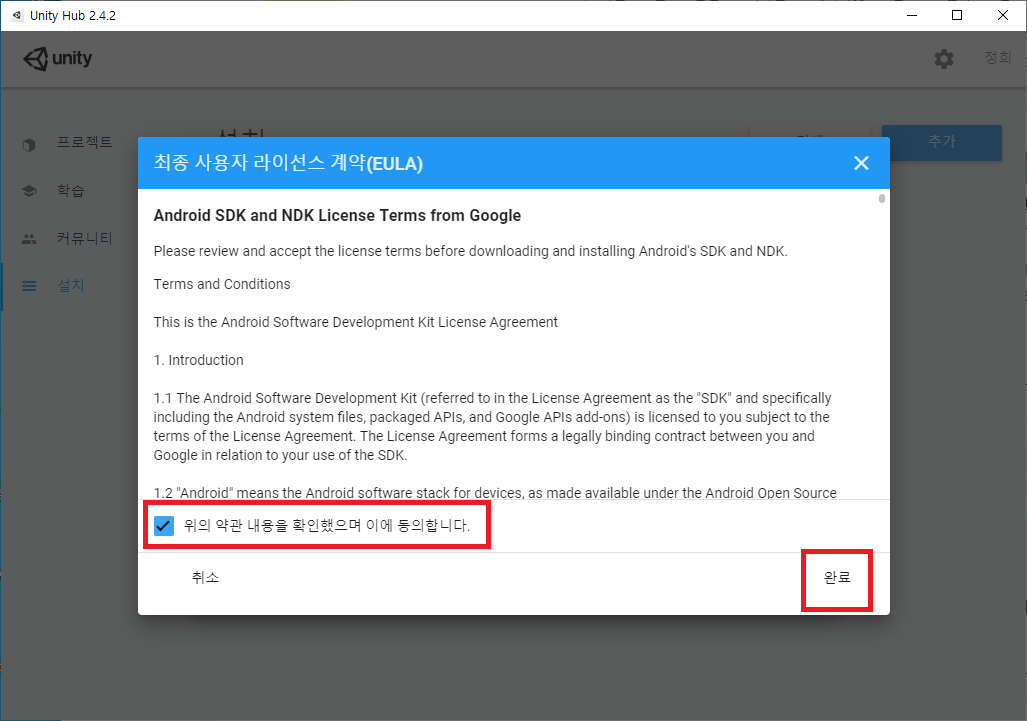
우측 상단의 추가 버튼을 눌러서 유니티를 설치합니다.



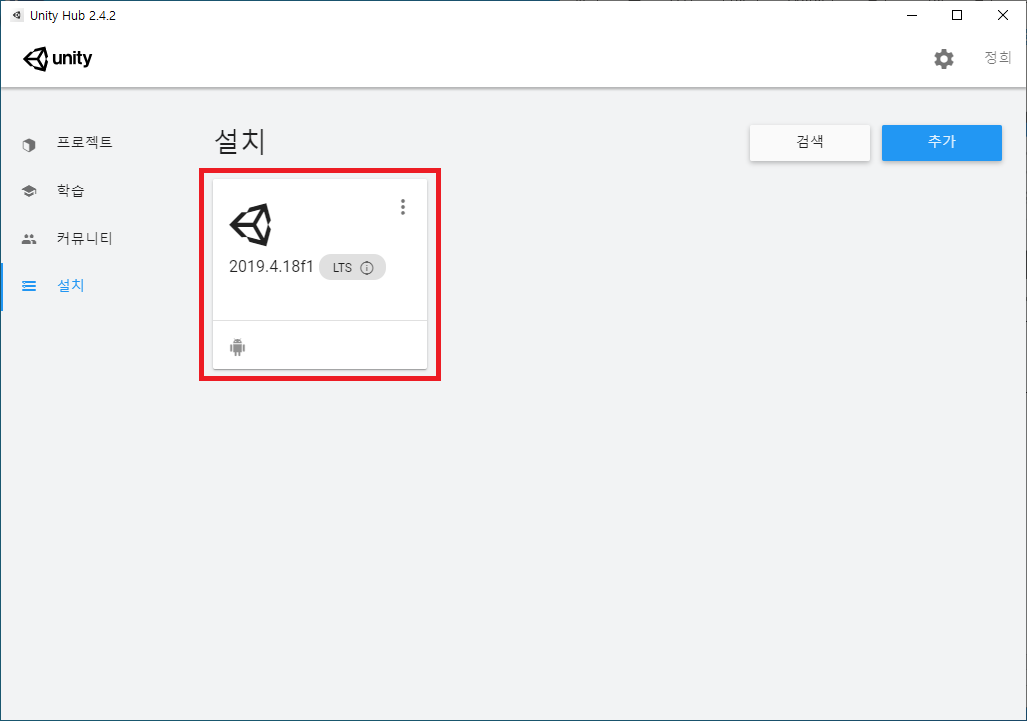
반드시 유니티 버전 **2019.4.18f1**을 다운 받아주세요. 버전이 다르면 제대로 작동하지 않을 수도 있습니다. 다운 받을 때 4. 뒤의 18f1 부분은 달라도 괜찮습니다.



Android Build Support 옆의 화살표를 눌러서 아래의 2개 항목(**Android SDK & NDK Tools 및 OpenJDK**)가 체크되어 있는지 반드시 확인해주세요.

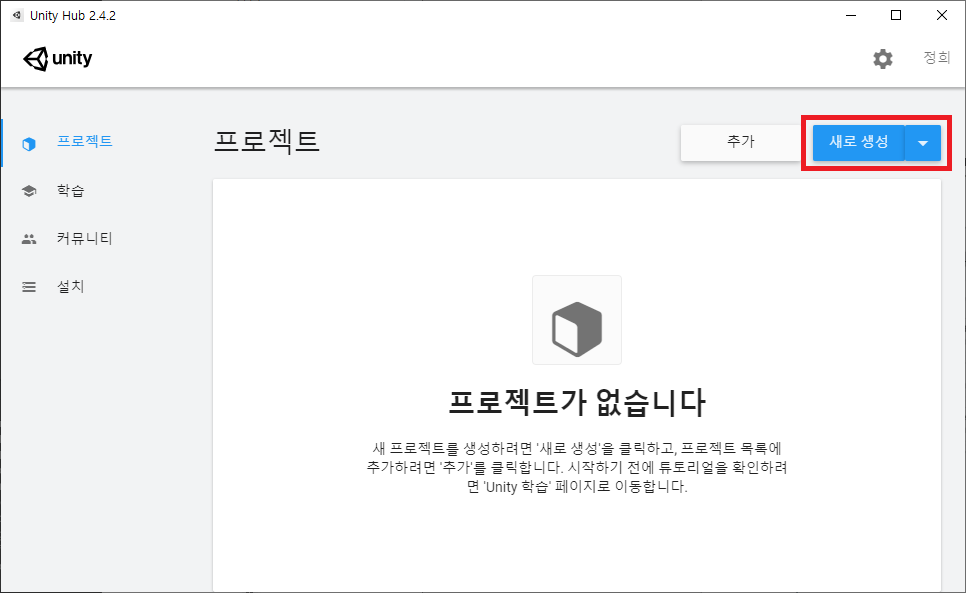


완료 버튼을 누르면 설치가 진행됩니다.

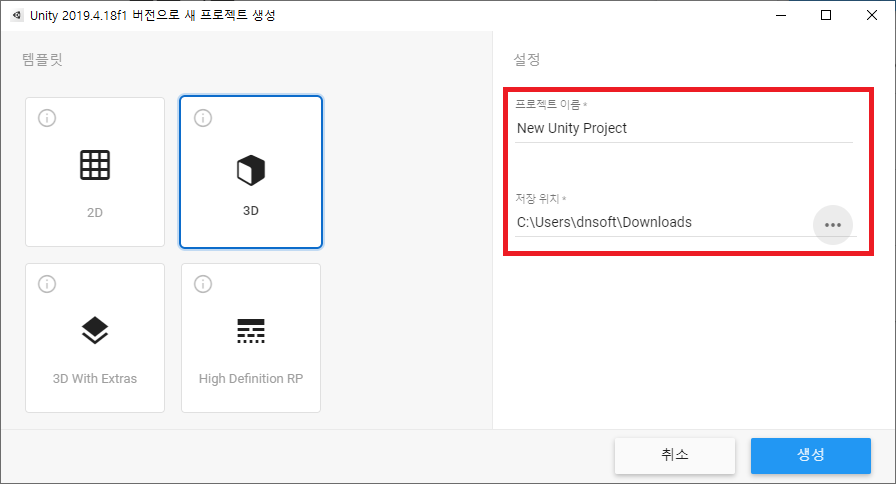


위의 화면처럼 나오면 설치가 끝났습니다.

## **유니티 실행하기**

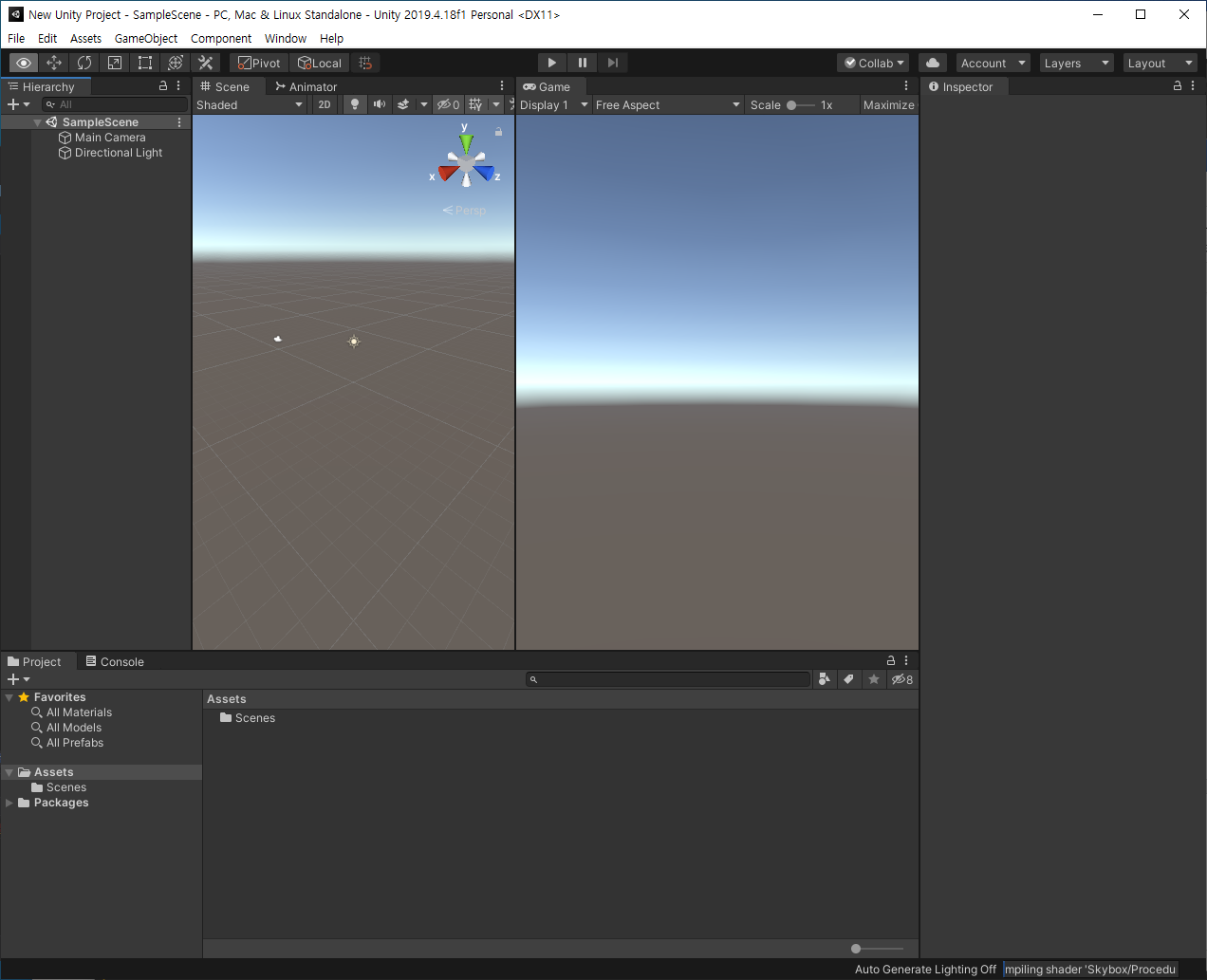
앞으로는 유니티를 실행할 때 유니티 허브를 켜서 실행해주시길 바랍니다. 

이제 프로젝트를 생성하겠습니다. 우측 상단의 새로 생성을 눌러줍니다.



생성을 누르시면 이런 화면이 나오실텐데 위는 프로젝트 이름이고 아래는 저장 위치입니다.

생성을 눌러서 프로젝트를 생성합니다.



프로젝트가 생성되었습니다.

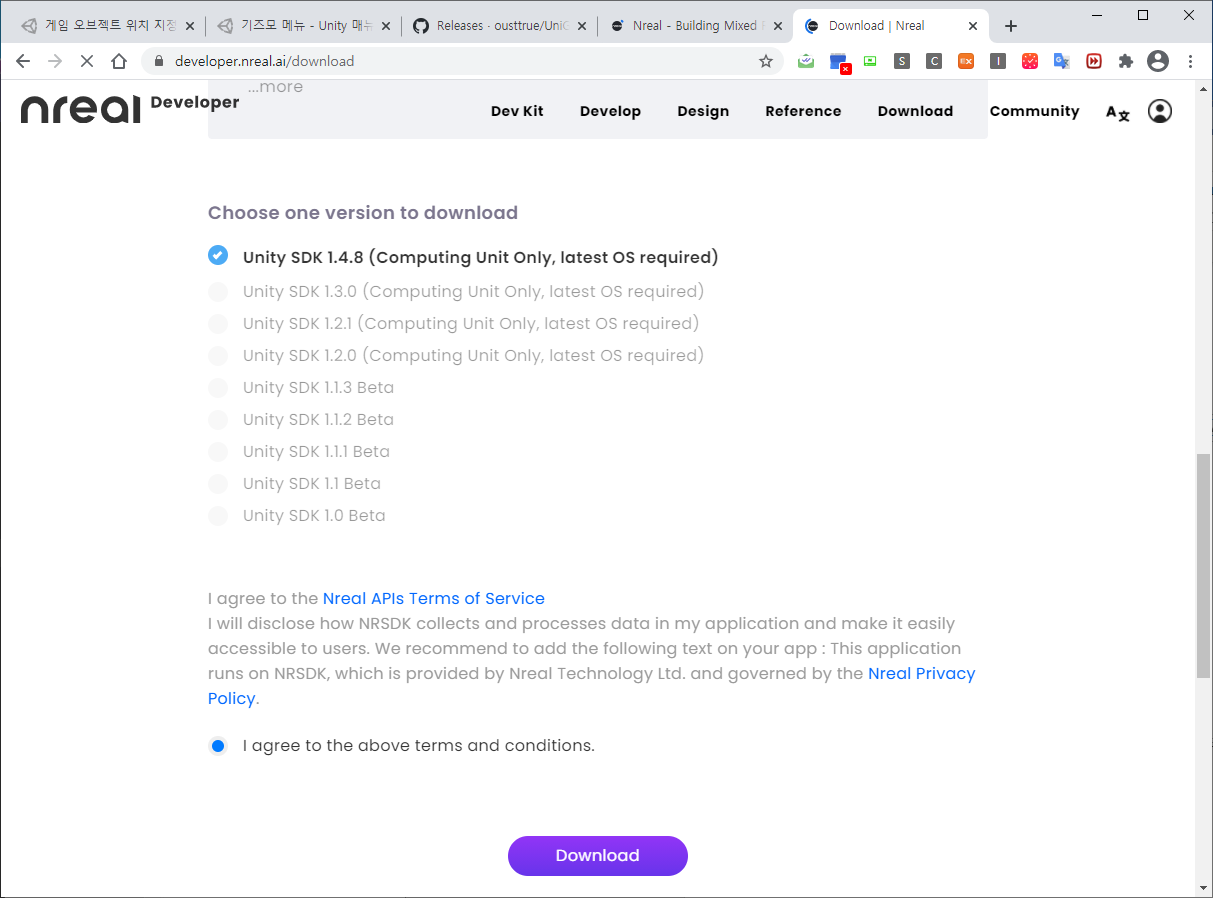
## **유니티 설정**

우선 Nreal을 사용하기 위한 설정을 먼저 하겠습니다.

Nreal SDK 파일은 다운로드를 받아도 됩니다.

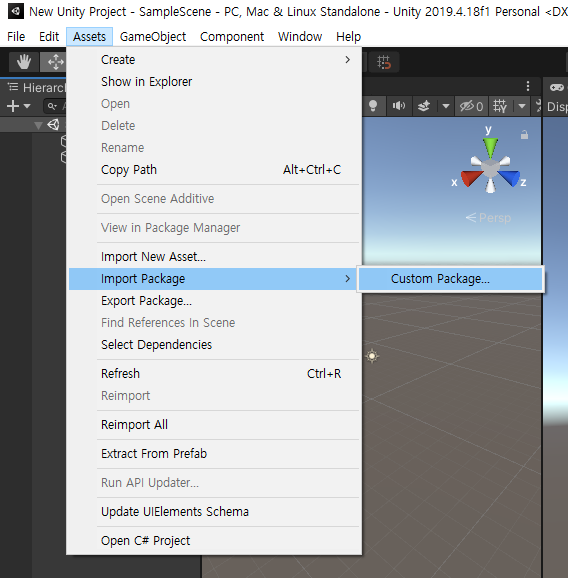
<https://developer.nreal.ai/download>

링크를 클릭하여 다운로드 페이지로 이동합니다.

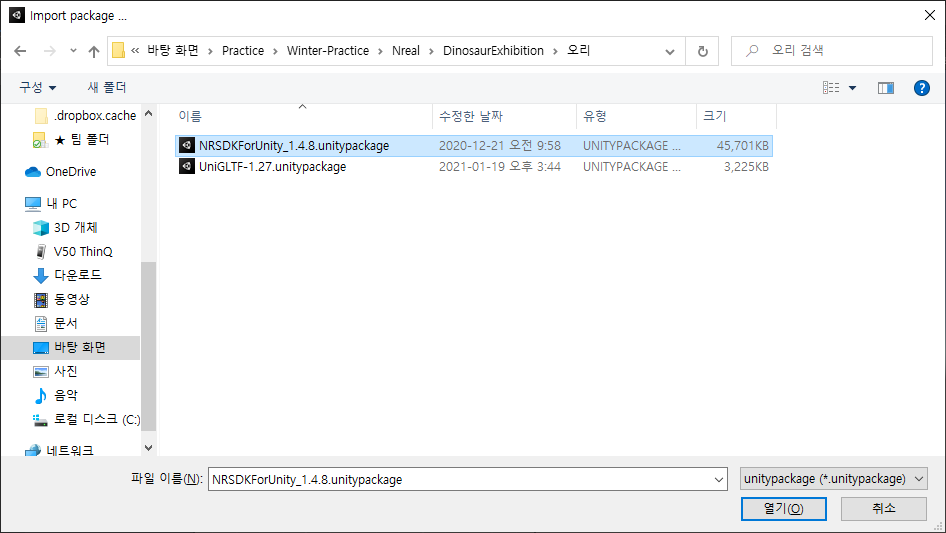


버전은 1.4.8 버전을 다운로드 해주시면 됩니다. 만약 다운로드가 안 되시면 로그인이 필요합니다.

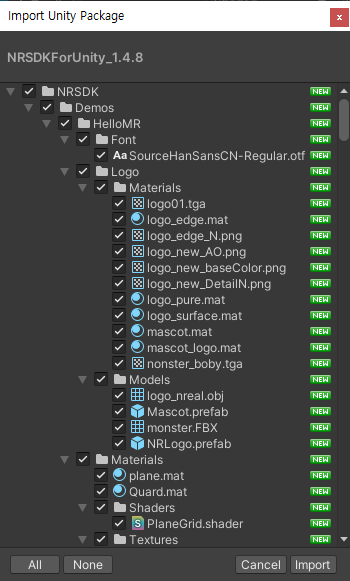
우측 상단의 사람 모양의 아이콘을 눌러서 회원가입을 하시고 로그인 하시면 됩니다.

아까 만들었던 유니티 프로젝트에서 임포트를 진행하겠습니다. 

프로젝트 위의 Asset -> Import Package -> Custom Package를 눌러줍니다.

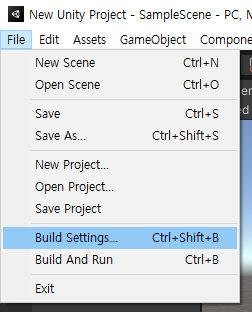


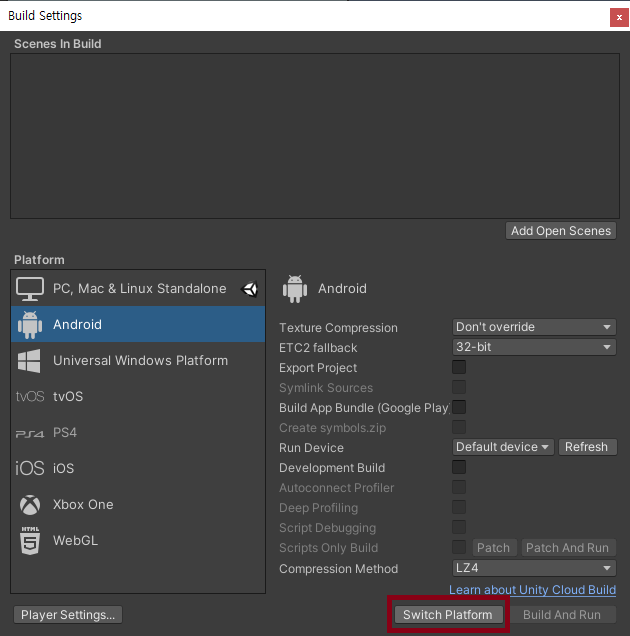
그리고 다운 받으셨던 NRSDK 파일을 눌러줍니다.

그리고 잠시 기다리면 왼쪽과 같은 창이 뜨는데

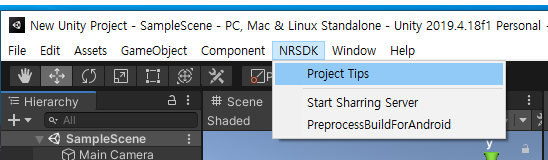
우측 하단의 Import를 눌러서 임포트를 합니다.

임포트가 끝나셨다면 프로젝트 위의 File -> Build Setting 을 눌러줍니다.



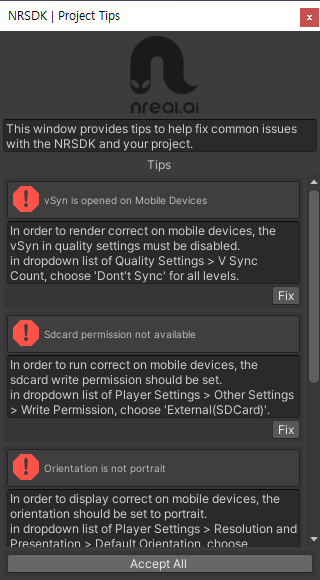


안드로이드를 선택하신 후 우측 하단의 Switch Platform을 눌러줍니다.



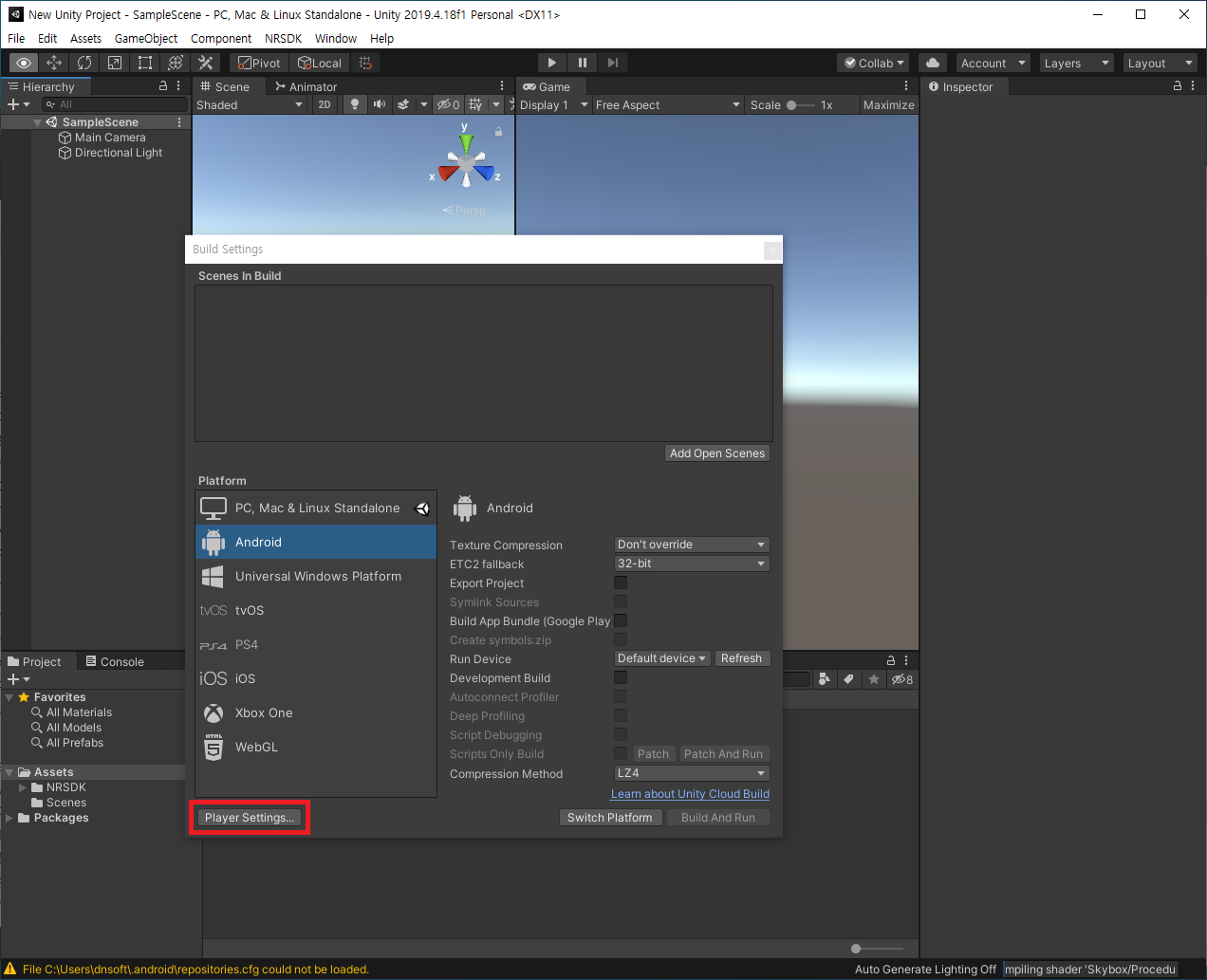
안드로이드까지 빌드가 바뀌셨다면 프로젝트 위의 NRSDK 라는 탭이 추가가 되었을 텐데요.

NRSDK -> Project Tips를 누른 후

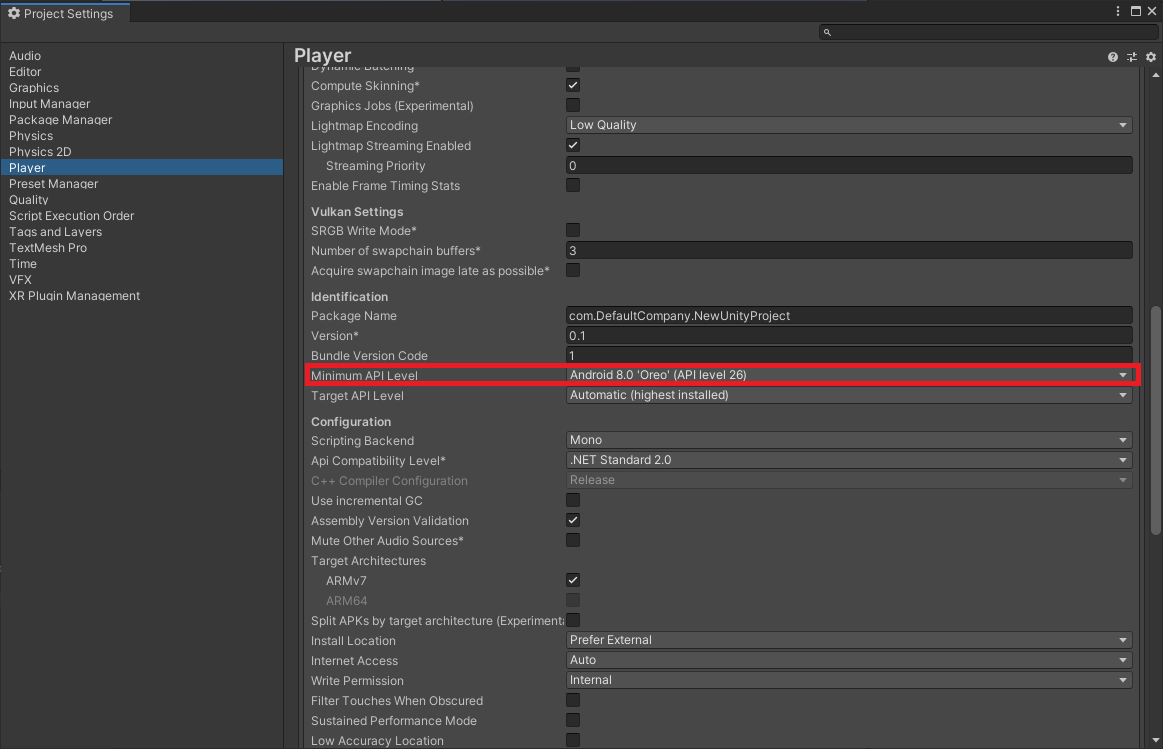


왼쪽과 같은 창이 뜨면 밑에 Accept All을 눌러줍니다.

그 뒤에 마지막으로 세팅 하나만 확인해주시면 됩니다. 프로젝트 위의 File -> Build Setting 을 눌러줍니다.



좌측 하단의 Player Setting을 눌러줍니다.



Minimum API Level 을 선택하셔서 8.0 이상으로 선택해주시면 설정이 완료되었습니다.