

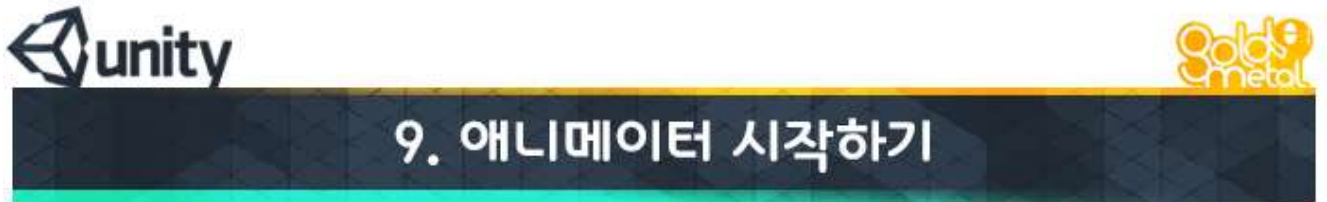
[유니티 기초] 9. 애니메이터 시작하기 유니티·개발

2015. 9. 23. 22:47

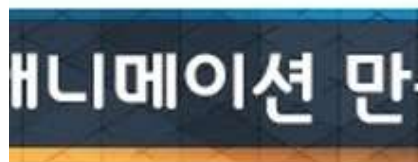
http://blog.naver.com/gold_metal/220490285634

안녕하세요.
골드메탈입니다.

이번 시간에는 애니메이션이 포함된 모델을 불러서
유니티에 적용하는 방법에 대해 다루어보겠습니다.



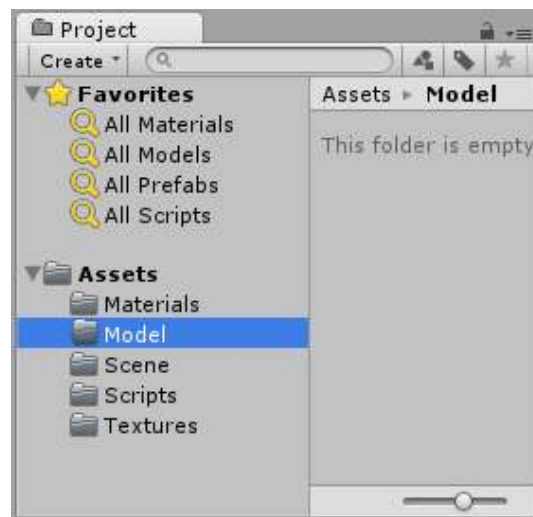
모델은 블렌더 강좌에서 다루었던 것으로
FBX 파일로 저장해둔 상태입니다.



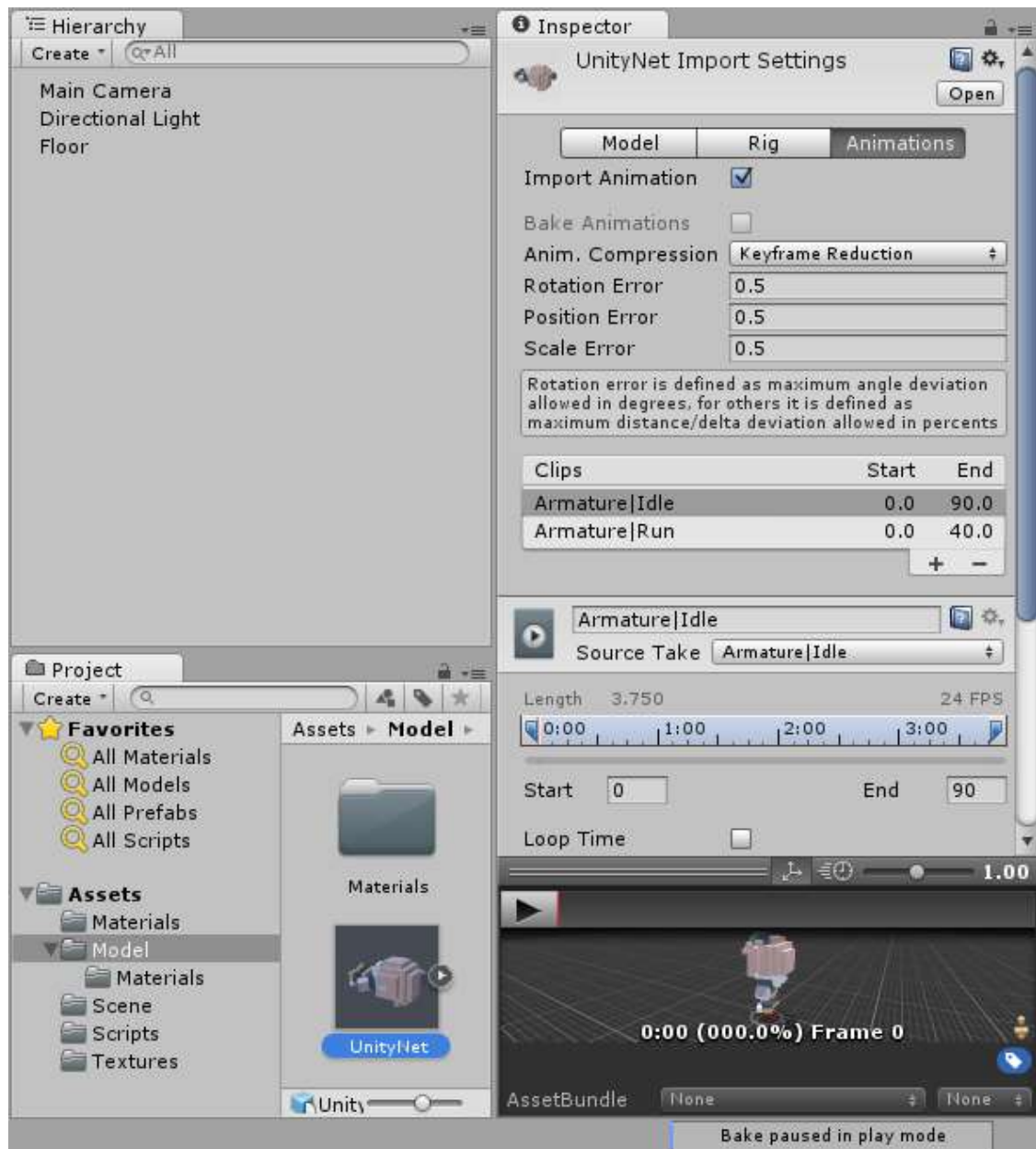
[블렌더] 3. 애니메이션 만들기

안녕하세요.골드메탈입니다.드디어 블렌더의 감초, 애니메이션 만들기에 대해알아보는 시간이 왔습니다.저번 시간에 만들어 둔 복셀
모델로진행하...

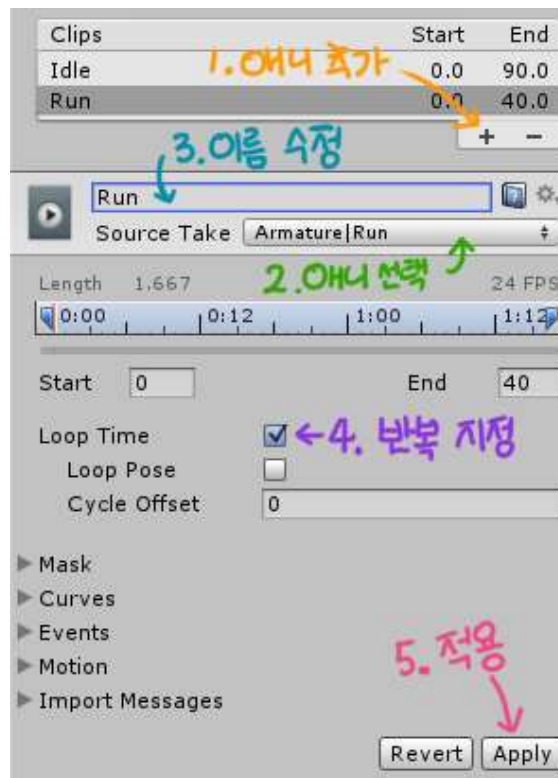
blog.naver.com



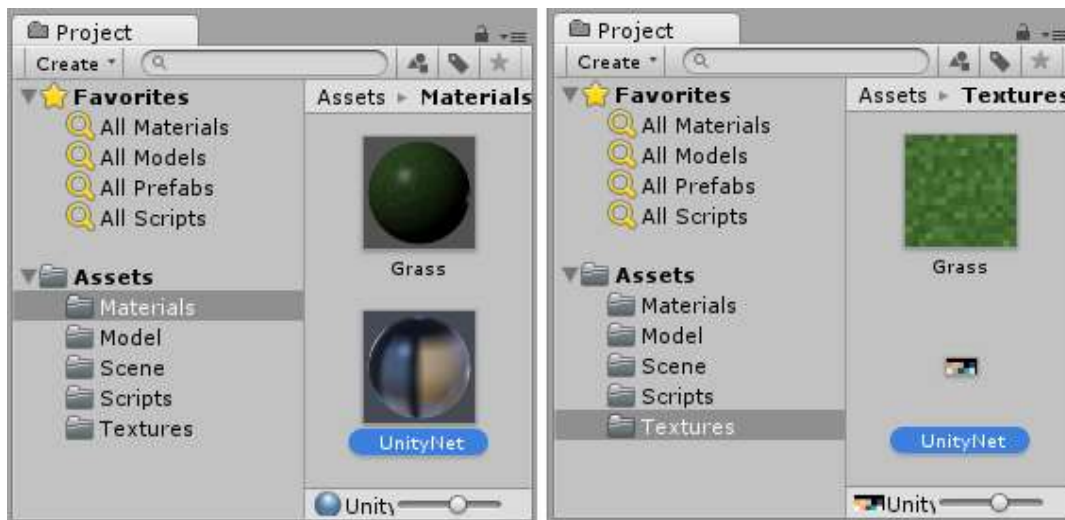
먼저 모델을 놓아둘 폴더를 만듭니다.



애니메이션이 포함된 모델과 텍스처를 애셋으로 가져다 놓습니다.
오른쪽 속성창을 보면 애니메이션에 대한 옵션들이 많이 있지요.



먼저 애니메이션부터 설정해줍니다.
 위 그림에 나열된 순서대로
 모델에 사용될 애니메이션 리스트를 만들어줍니다.

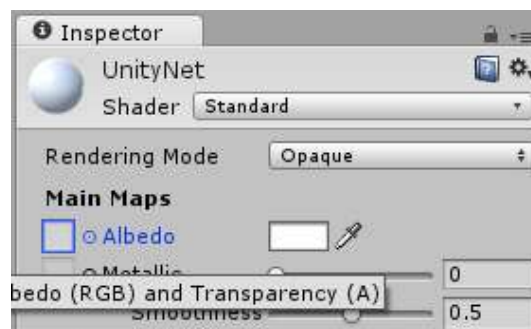


모델을 유니티 애셋으로 넣으면
 메테리얼 파일이 자동으로 생기는데,
 이것은 모델에 쓰였던 텍스쳐 파일을 토대로 만들어집니다.

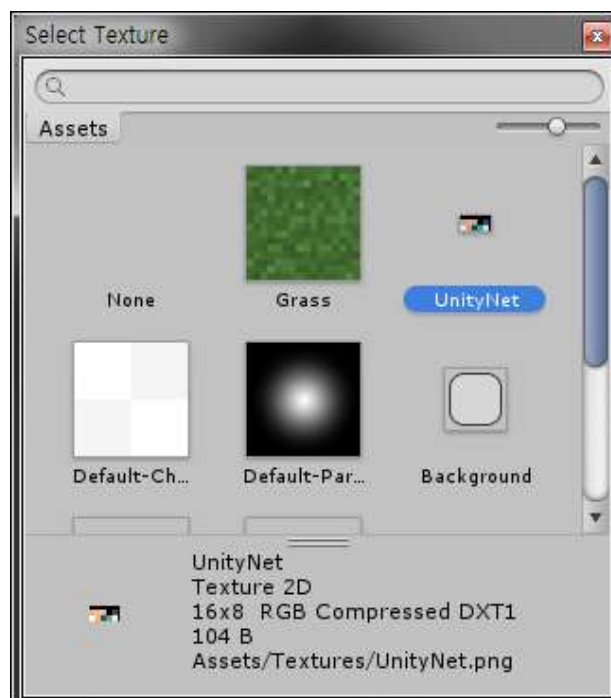


실제 사물에 재질이 있듯이
3D모델에도 재질을 담당하는 메테리얼을 가지고 있습니다.
모델의 색상 또한 여기에 포함되지요.

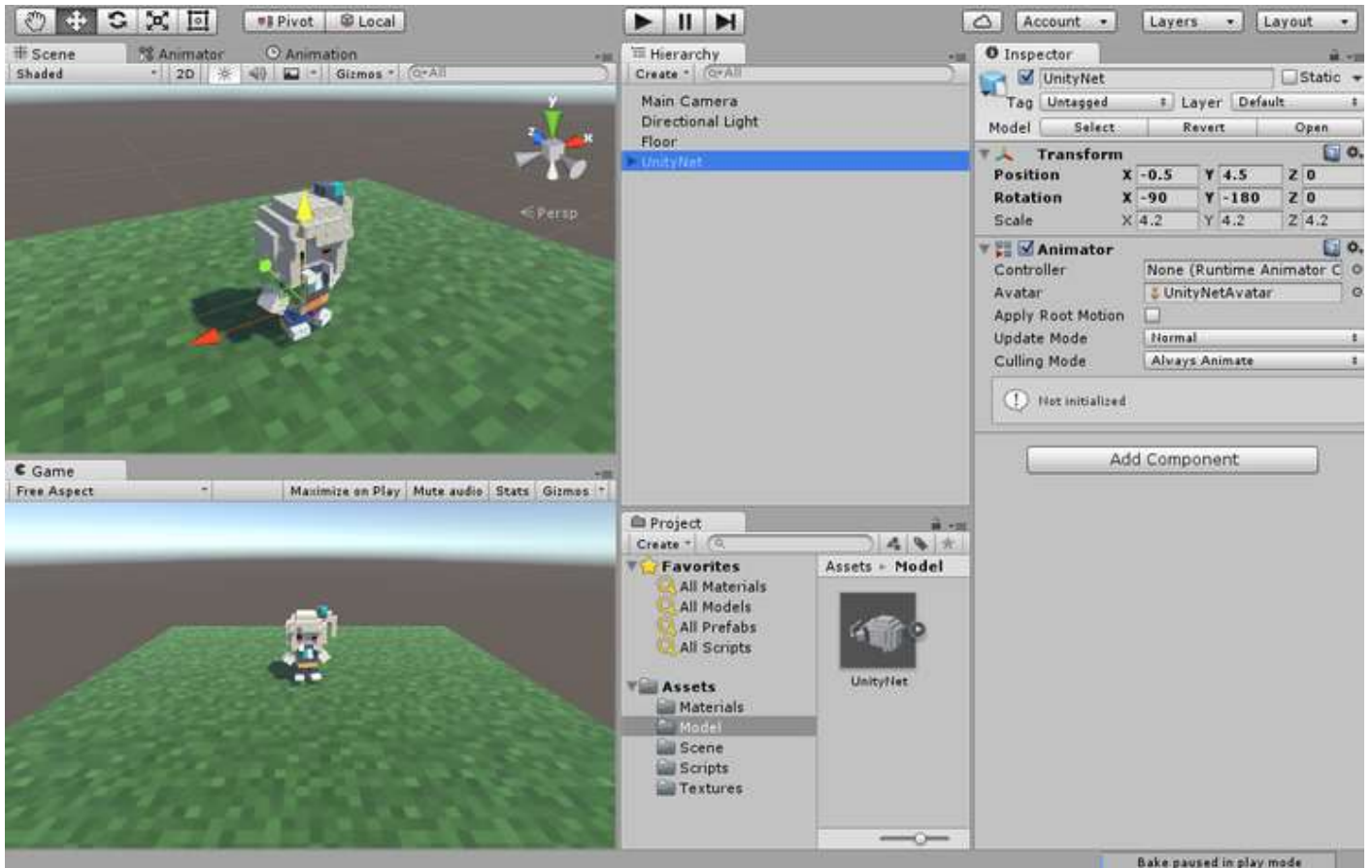
만약 모델을 유니티로 넣었는데
석고상 마냥 하얗게 나온다면,
텍스처 파일을 직접 지정해야 합니다.



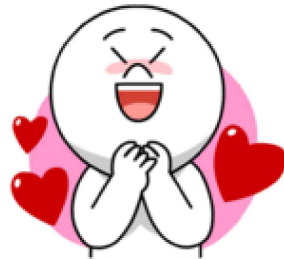
모델의 메테리얼을 선택한 다음,
Albedo 옆의 동그라미를 클릭합니다.



그럼 텍스처 선택 창이 나옵니다.

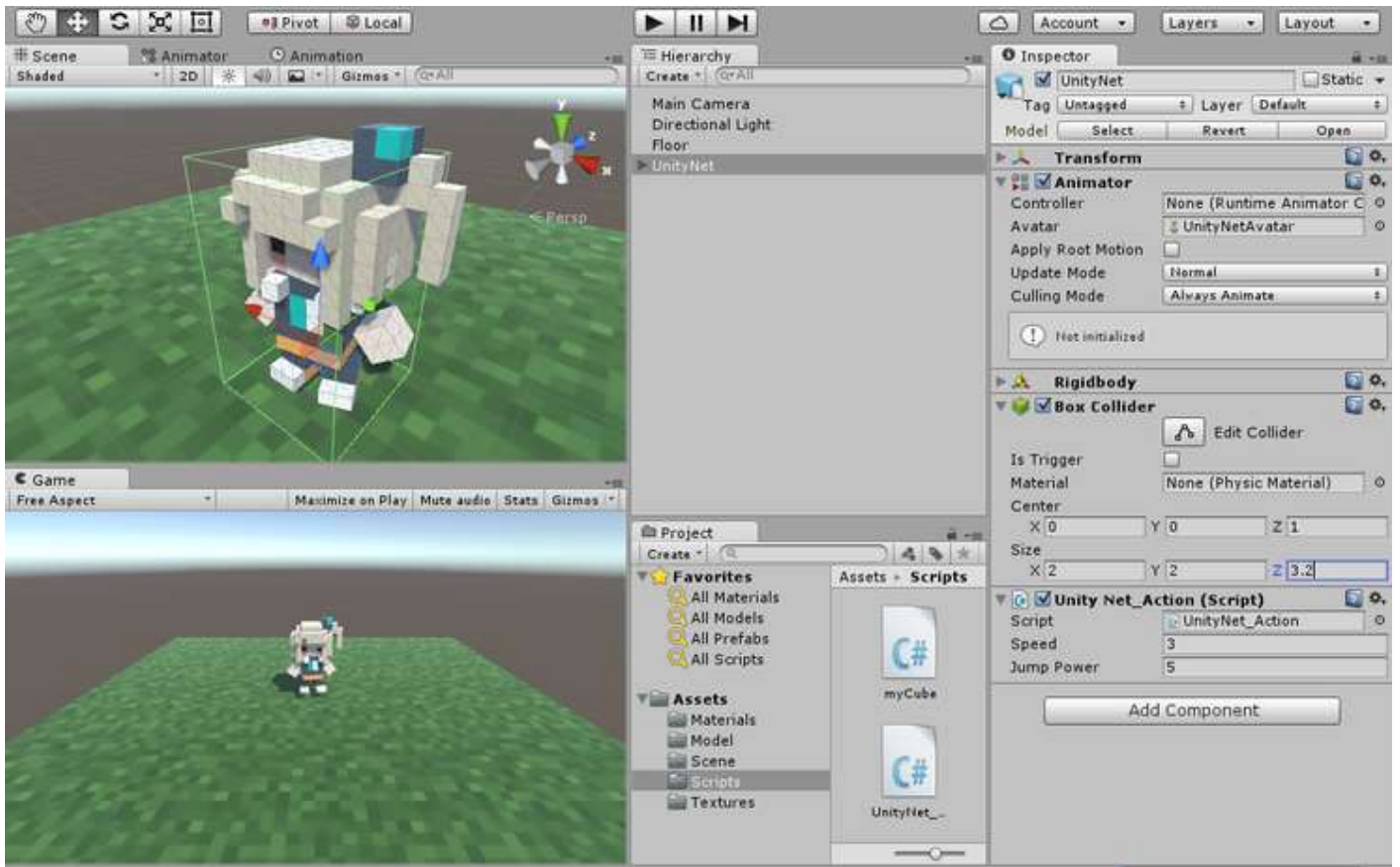


자, 이제 장면 안으로 투입!

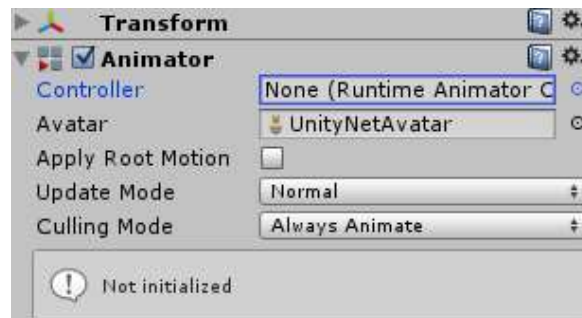


아이고, 참으로 이쁘네~

고생해서 만든 모델이 게임에 들어간 모습을 보니
보람찬 느낌이 드네요.

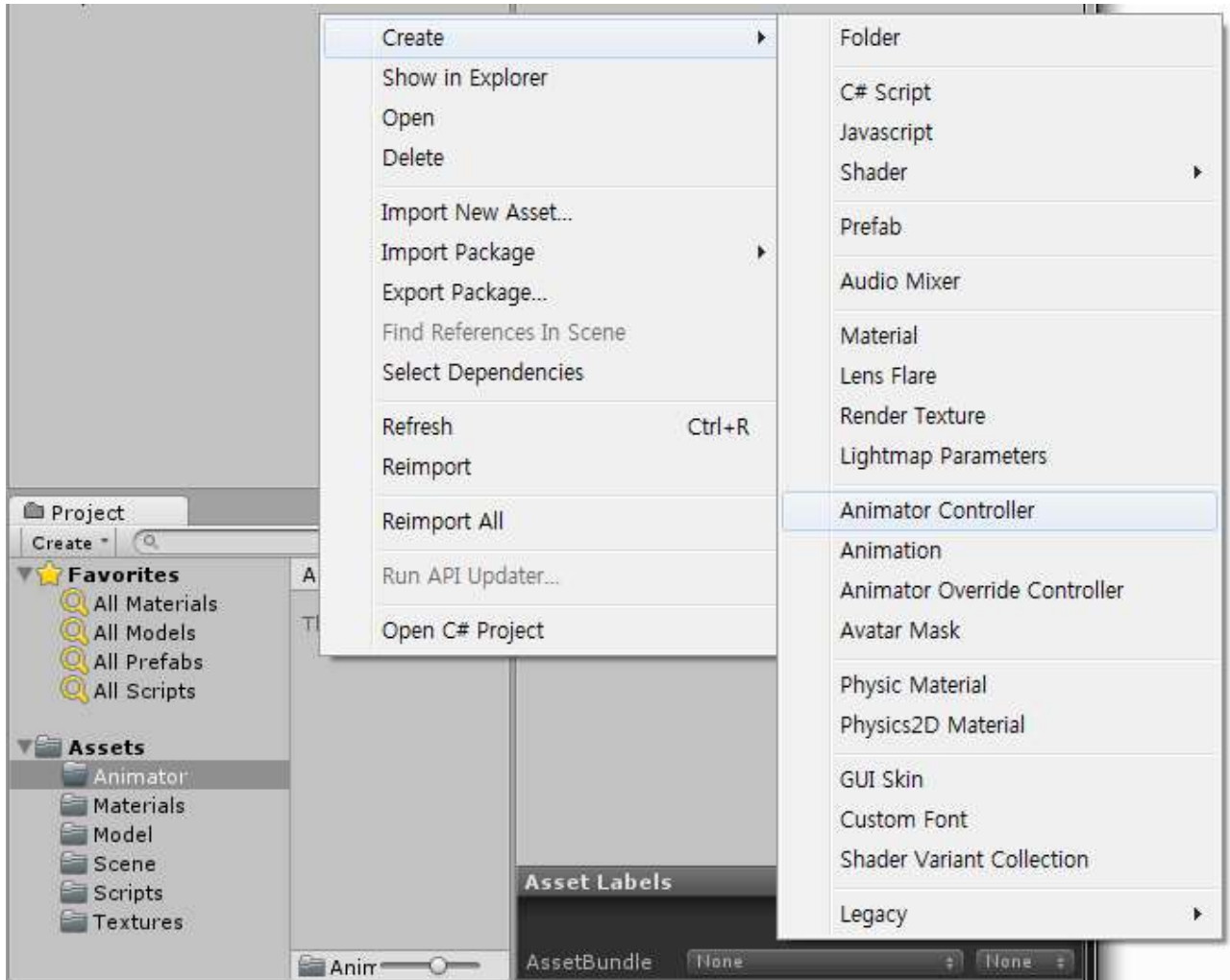


지난 편에서 배운 것을 활용하여
캐릭터에 물리 효과가 적용되도록 셋팅합니다.
충돌체(Collider) 크기 또한 모델에 맞춰 적절히 늘려줍니다.

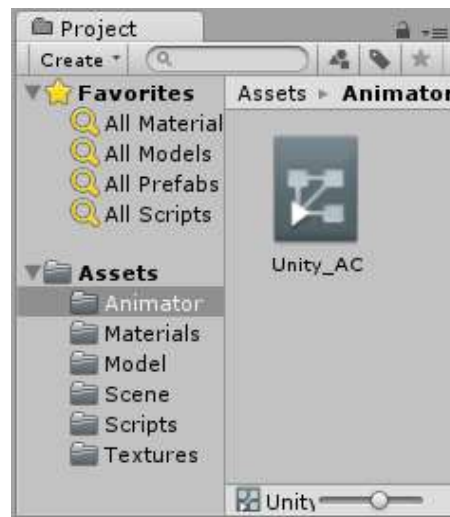


애니메이션을 포함한 모델은
애니메이터가 자동으로 추가되어 있습니다.

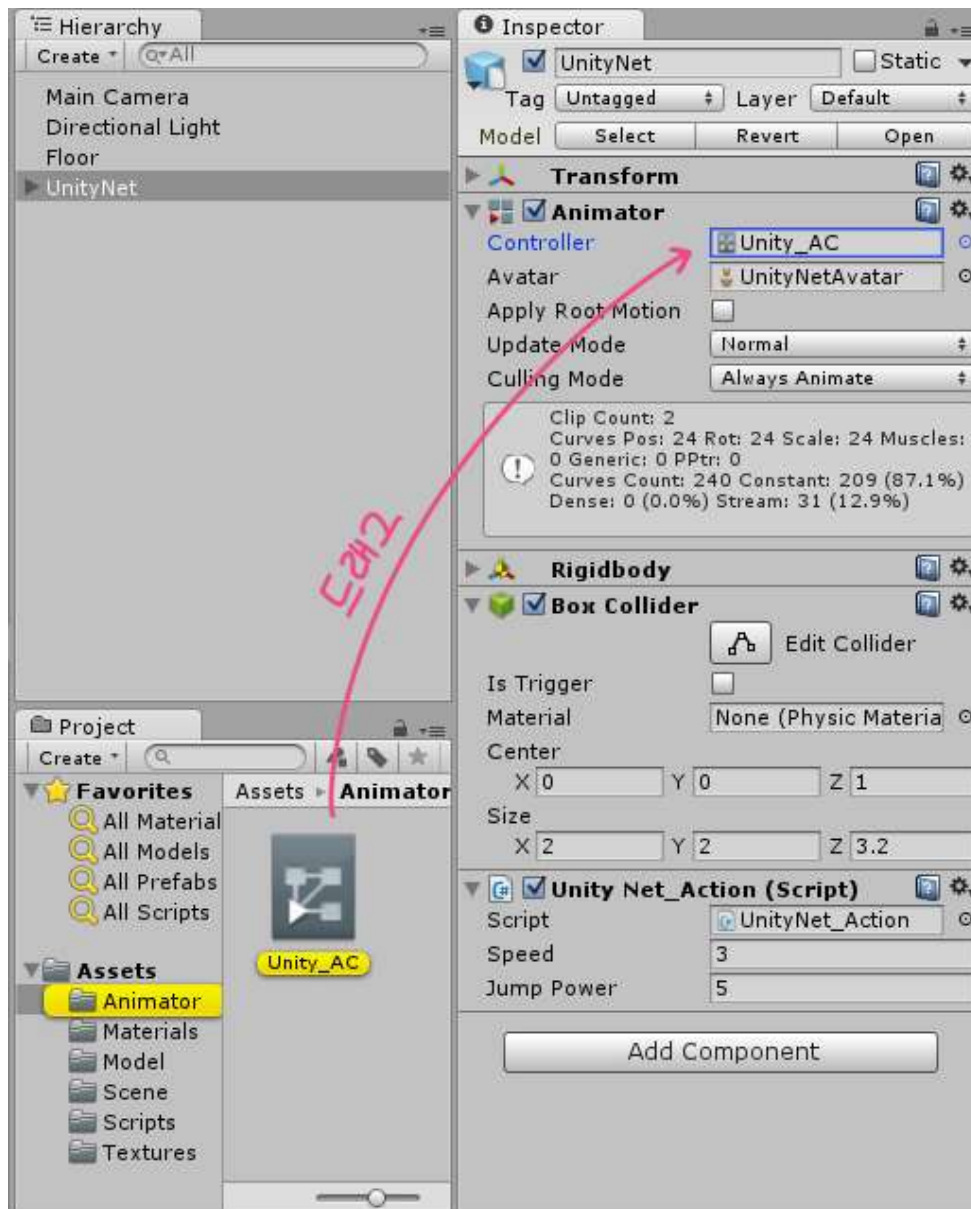
하지만 컨트롤러가 초기화되어 있진 않네요.
우리는 애니메이션 실행을 위해서
애니메이터 컨트롤러를 만들어주어야 합니다.



애니메이터 폴더를 생성하고
Animator Controller 를 새로 만들어줍니다.

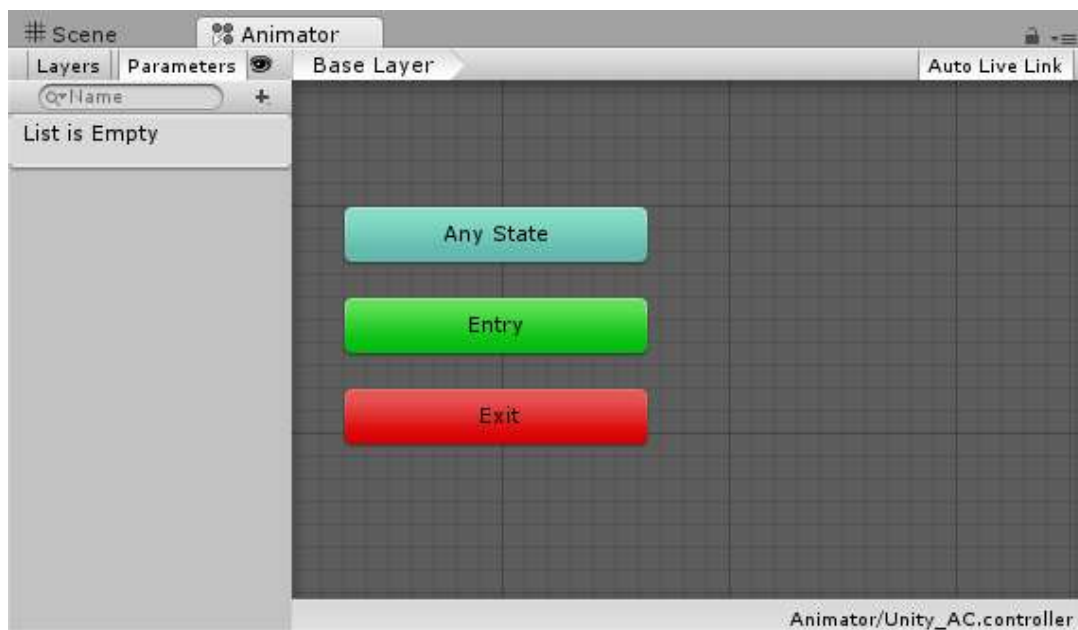


모델에 맞도록 이름도 적어둡시다.



이것을 드래그하여 컨트롤러 속성에 쏙 넣어줍니다.

이제 애니메이션을 셋팅하러
컨트롤러를 더블 클릭합니다.

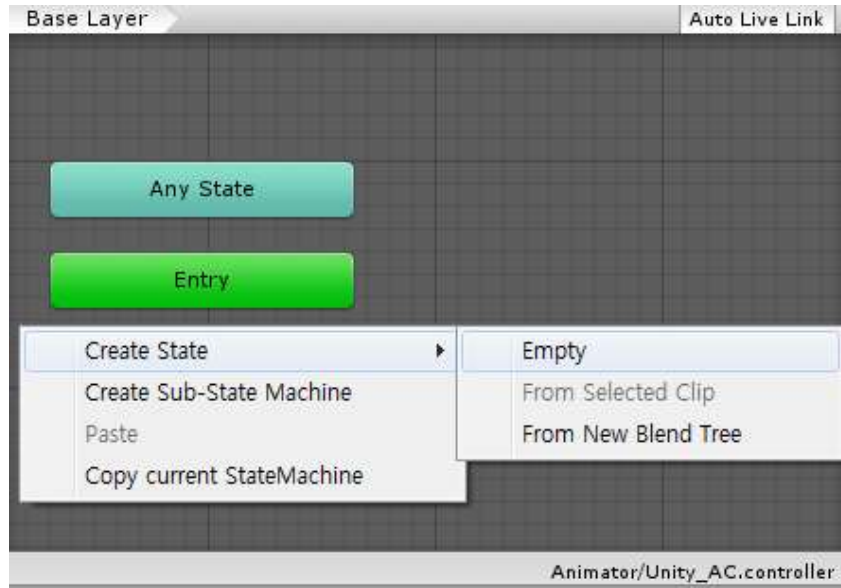


이곳은 애니메이션만을 위한 공간
'메카닉' 입니다.

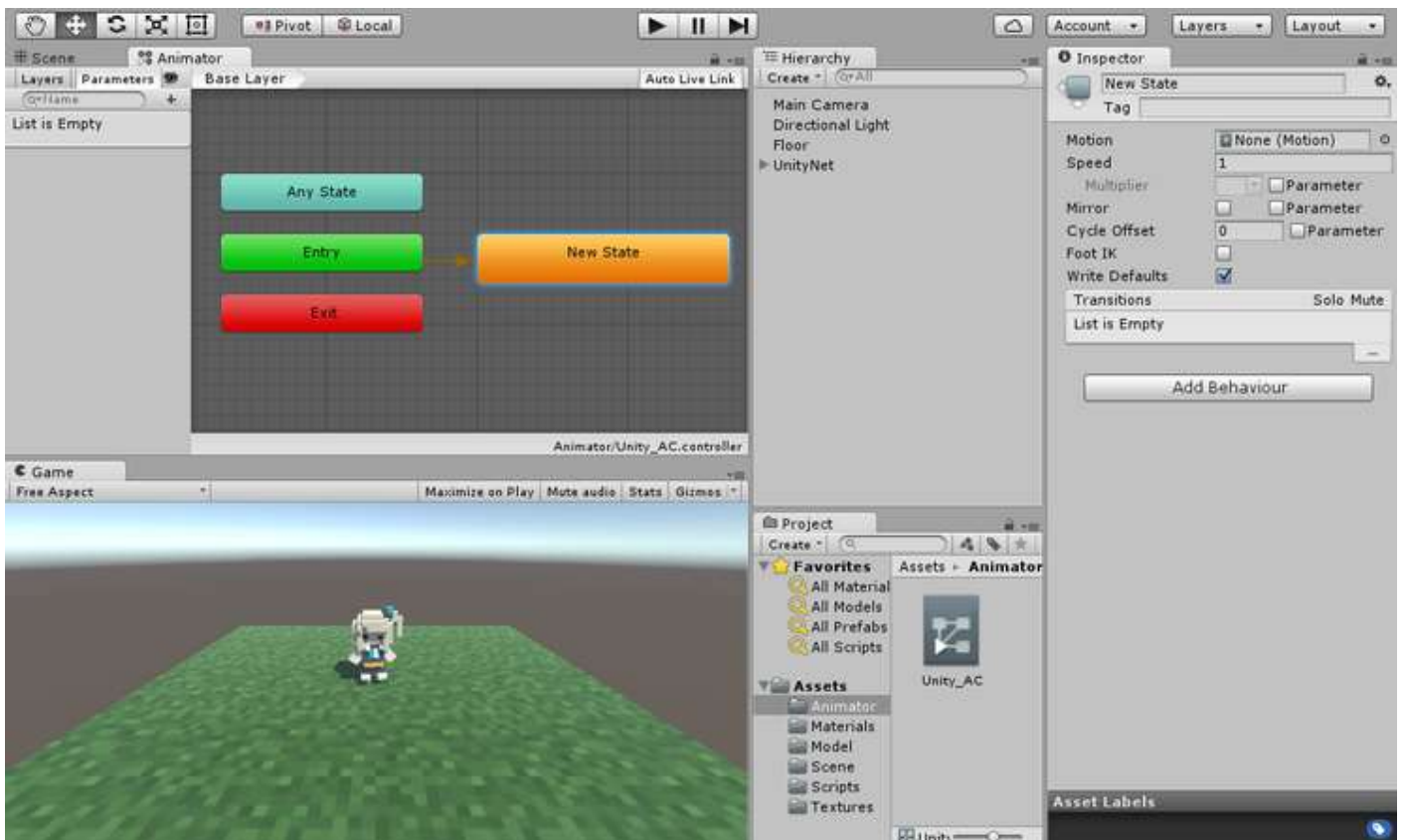
메카닉(Mecanim)이란?

애니메이션을 State(상태)로 관리하며,
적절한 상황에 따라 알맞은 애니메이션이 실행되도록
도식화 기능을 제공하는 시스템.

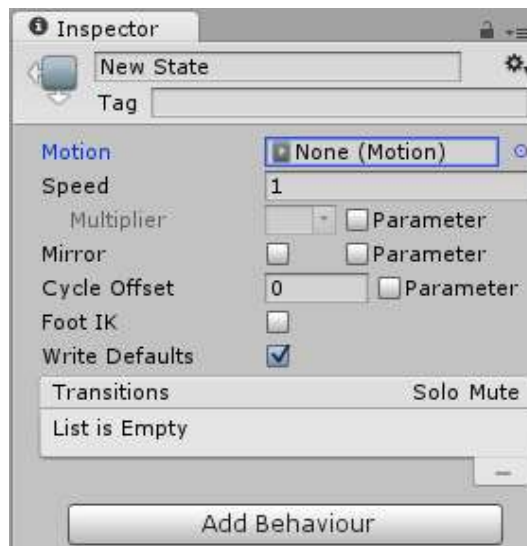
이번 편은 기본 애니메이션을 설정해보겠습니다.



첫번째로 오른쪽 마우스 클릭으로
메뉴를 열고 **Create State - Empty**로
새로운 상태를 만들어줍니다.

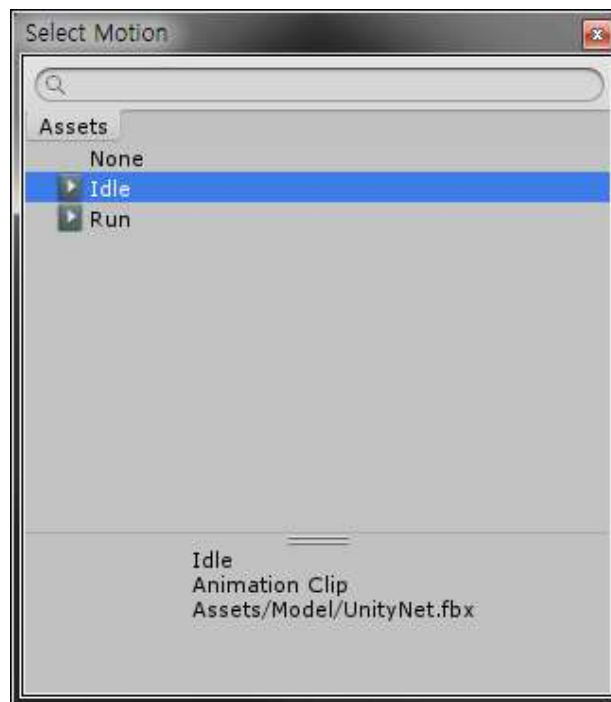


New State 라는 큼지막한 네모 하나가 나왔습니다.
색상이 노란색인데, 이 상태가 기본 상태임을 나타내는 것입니다.

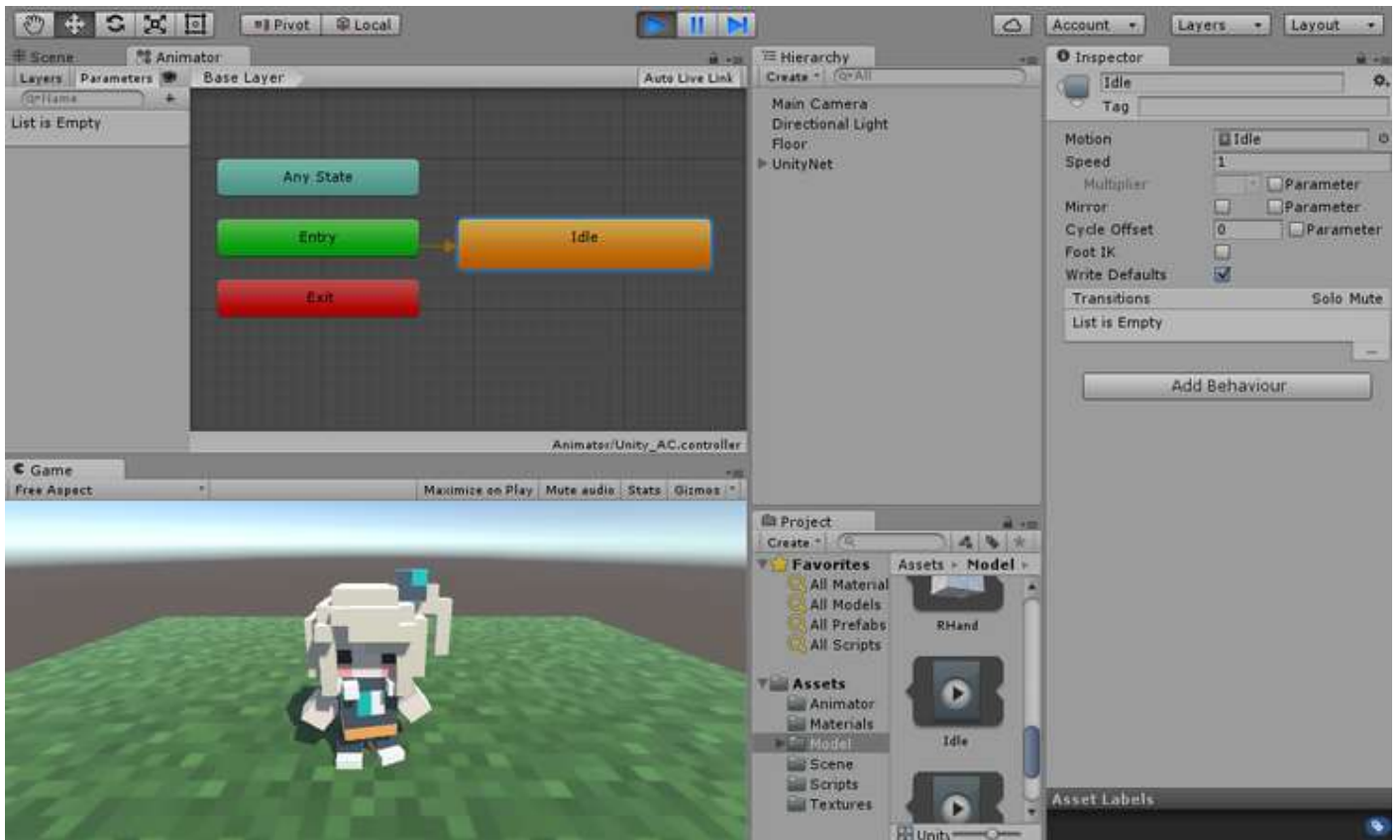


속성 창을 보면

Motion 이 비어있는 것을 확인할 수 있습니다.
이 속성에 모델의 애니메이션을 넣어주어야 하죠.



오른쪽의 동그라미를 클릭하여
애니메이션을 선택해줍니다.



이렇게 애니메이션을 맵핑해주고 이름도 알맞게 변경하면,
첫번째 애니메이션 완성입니다.



게임 상에서 기본 애니메이션이 실행되는 모습입니다.

아홉번째 강좌는 이렇게 마무리 되었습니다.
다음 시간은 메카닉과 스크립트를 통하여
상황에 따라 애니메이션을 실행하는 방법에 대해
다루어보겠습니다.

그럼.