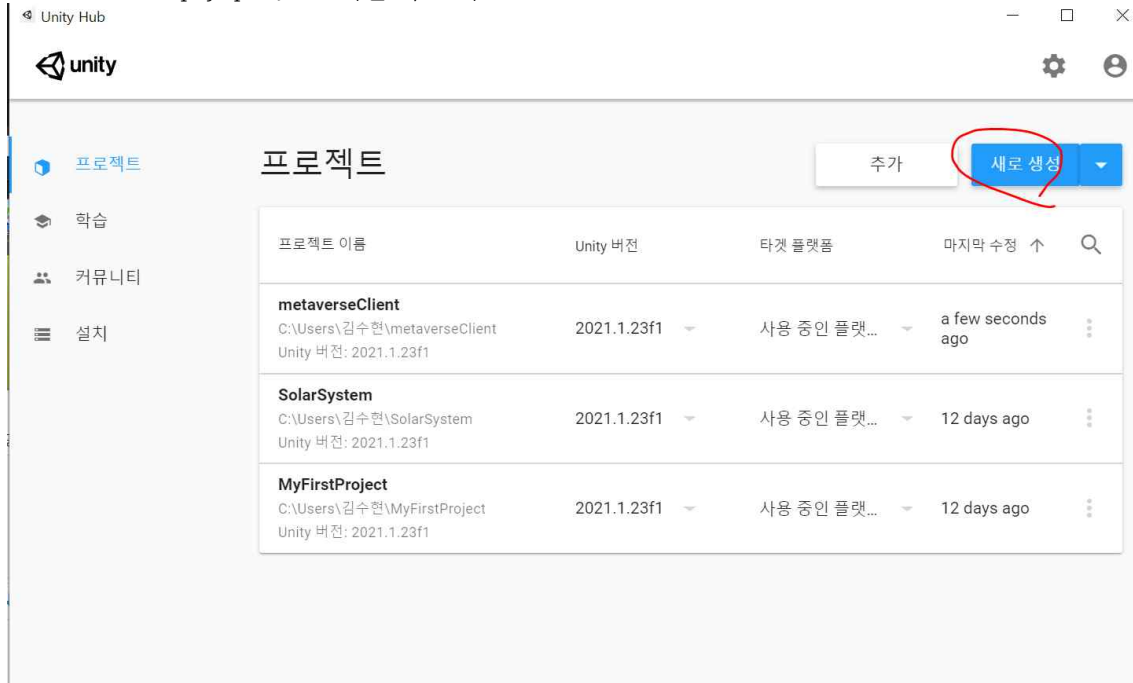
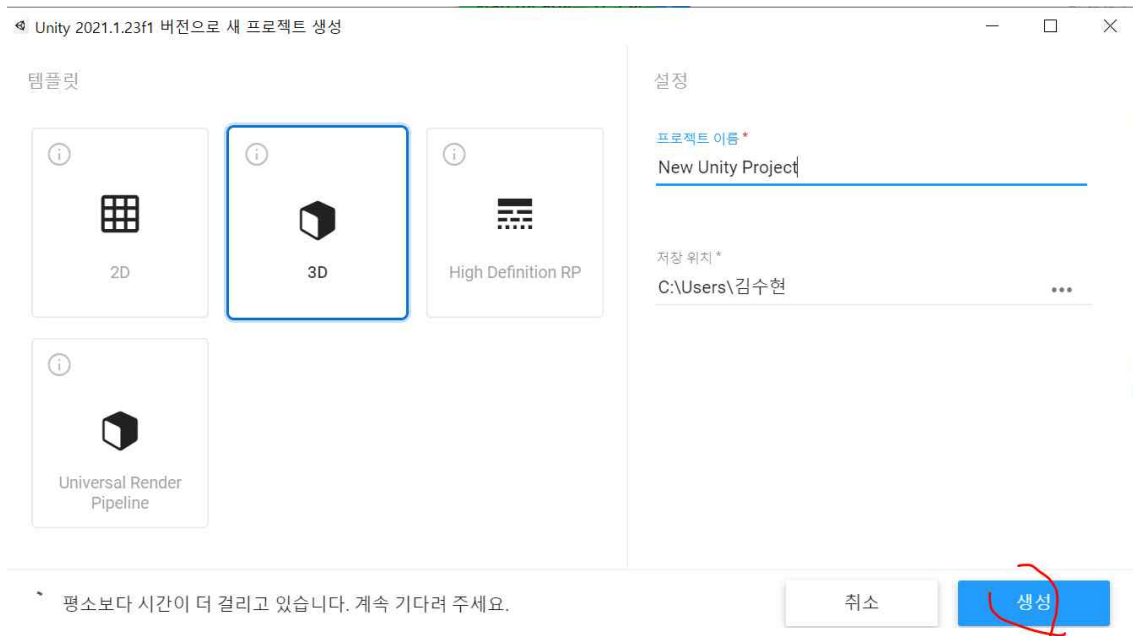


프로젝트 생성 및 준비

1. Unity 실행
2. Create empty project 버튼 누르기



3. 프로젝트를 저장할 폴더 선택



4. 유니티가 실행되었으면 유니티 종료합니다.
5. 이름을 변경합니다

MicrosoftEdgeBackups	2020-05-15 오전 9:03	파일 폴더
MyFirstProject	2021-10-08 오후 8:39	파일 폴더
New Unity Project	2021-10-20 오후 8:06	파일 폴더
OneDrive	2021-08-03 오후 6:59	파일 폴더
Postman	2021-08-04 오전 9:43	파일 폴더
PvcharmProiects	2021-09-19 오후 7:01	파일 폴더

6. metaverseClient->Assets 이동

7. Resources, Shaders, Scripts, Scense 폴더를 만듭니다.

내 PC > 로컬 디스크 (C:) > 사용자 > 김수현 > metaverseClient > Assets			
<input type="checkbox"/> 이름	수정한 날짜	유형	크기
Resources	2021-10-20 오후 7:48	파일 폴더	
Scenes	2021-10-09 오후 10:35	파일 폴더	
Scripts	2021-10-09 오후 10:27	파일 폴더	
Shaders	2021-10-20 오후 7:49	파일 폴더	

8. Female, Male 다운로드 받은 것 복사(band에 업로드된 파일 참고)

사용자 > 김수현 > metaverseClient > Assets > Resources > Female			
<input type="checkbox"/> 이름	수정한 날짜	유형	크기
Materials	2021-10-20 오후 7:40	파일 폴더	
female.controller	2021-10-20 오후 7:40	CONTROLLER 파일	14KB
female.controller	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB
female	2021-10-20 오후 7:40	3D Object	2,390KB
female.fbx	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	97KB
female_body.tga	2021-10-20 오후 7:39	TGA 파일	3,073KB
female_body.tga	2021-10-20 오후 7:39	META 파일	1KB
female_body00.tga	2021-10-20 오후 7:39	TGA 파일	769KB
female_body00.tga	2021-10-20 오후 7:39	META 파일	1KB
female_body01.tga	2021-10-20 오후 7:39	TGA 파일	769KB
female_body01.tga	2021-10-20 오후 7:39	META 파일	1KB
female_body02.tga	2021-10-20 오후 7:39	TGA 파일	769KB
female_body02.tga	2021-10-20 오후 7:39	META 파일	1KB
female_body03.tga	2021-10-20 오후 7:39	TGA 파일	3,073KB
female_body03.tga	2021-10-20 오후 7:39	META 파일	1KB
female_face_00.tga	2021-10-20 오후 7:39	TGA 파일	1,025KB
female_face_00.tga	2021-10-20 오후 7:39	META 파일	2KB

« 사용자 > 김수현 > metaverseClient > Assets > Resources > Male

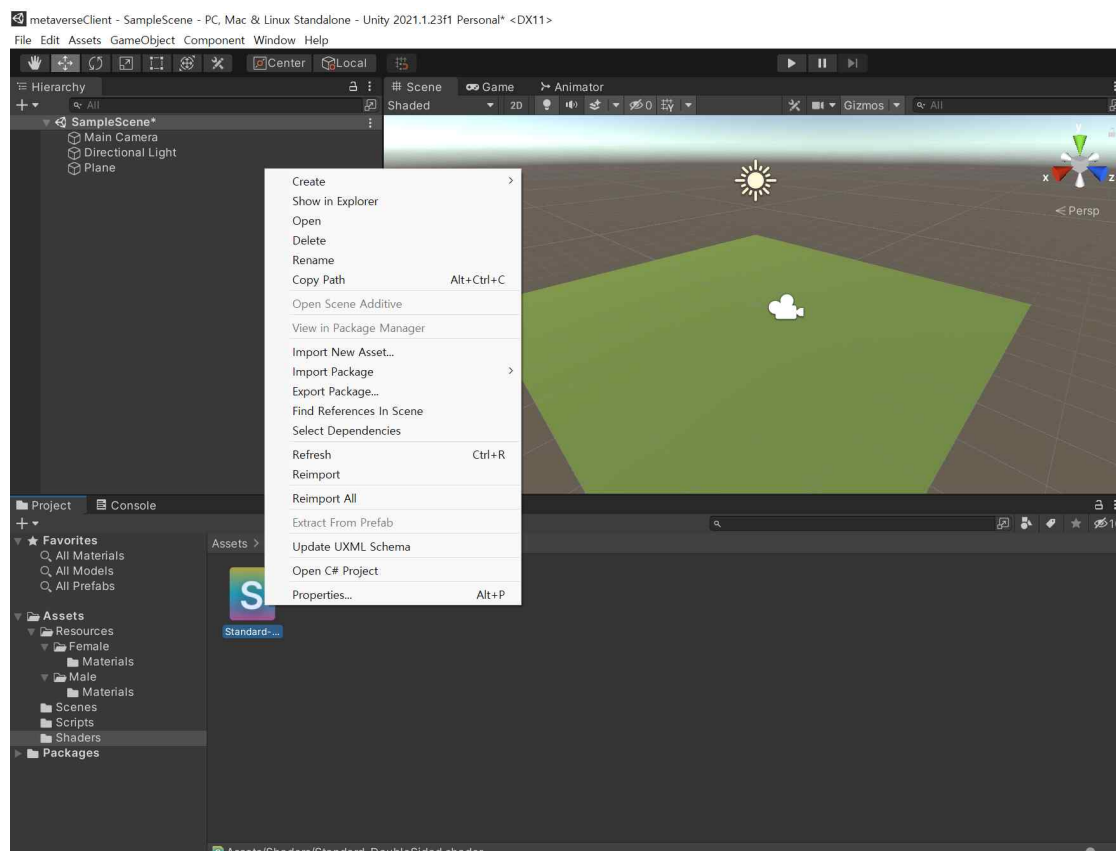
이름	수정한 날짜	유형	크기
Materials	2021-10-20 오후 7:40	파일 폴더	
male.controller	2021-10-20 오후 7:40	CONTROLLER 파일	14KB
male.controller	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB
male	2021-10-20 오후 7:40	3D Object	2,203KB
male.fbx	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	89KB
male_body.tga	2021-10-20 오후 7:40	TGA 파일	3,073KB
male_body.tga	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB
male_body00.tga	2021-10-20 오후 7:40	TGA 파일	3,073KB
male_body00.tga	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB
male_body01.tga	2021-10-20 오후 7:40	TGA 파일	3,073KB
male_body01.tga	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB
male_body02.tga	2021-10-20 오후 7:40	TGA 파일	3,073KB
male_body02.tga	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB
male_body03.tga	2021-10-20 오후 7:40	TGA 파일	3,073KB
male_body03.tga	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB
male_face_00.tga	2021-10-20 오후 7:40	TGA 파일	1,025KB
male_face_00.tga	2021-10-20 오후 7:40	META 파일	1KB

9. Standard Shader 복사합니다.

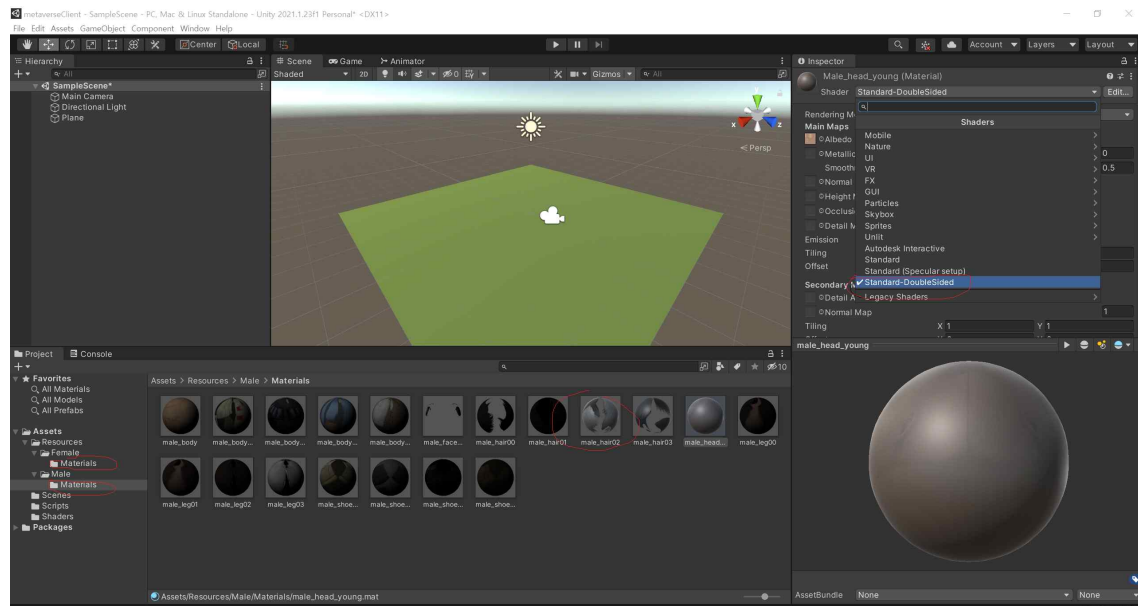
« 로컬 디스크 (C:) > 사용자 > 김수현 > metaverseClient > Assets > Shaders

이름	수정한 날짜	유형	크기
Standard-DoubleSided.shader	2021-10-20 오후 6:59	SHADER 파일	9KB
Standard-DoubleSided.shader	2021-10-20 오후 7:49	META 파일	1KB

10. Unity 실행후 Shaders폴더의 파일을 오른쪽 클릭해서 Reimport 클릭

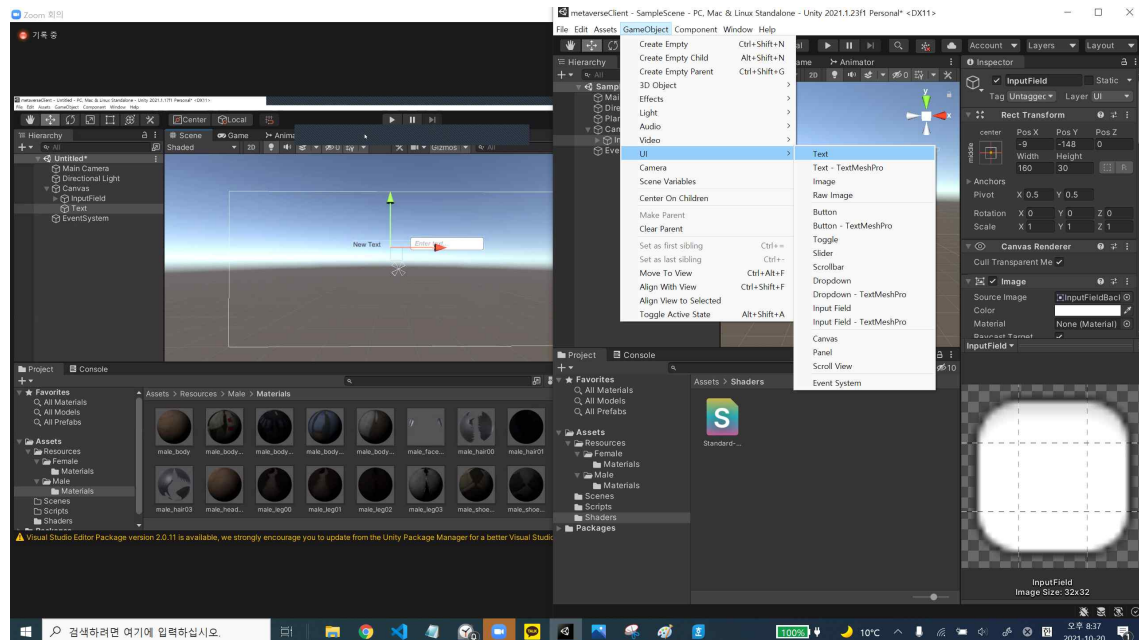


11. Female, Male Material hair등을 DoubleStandard로 변경

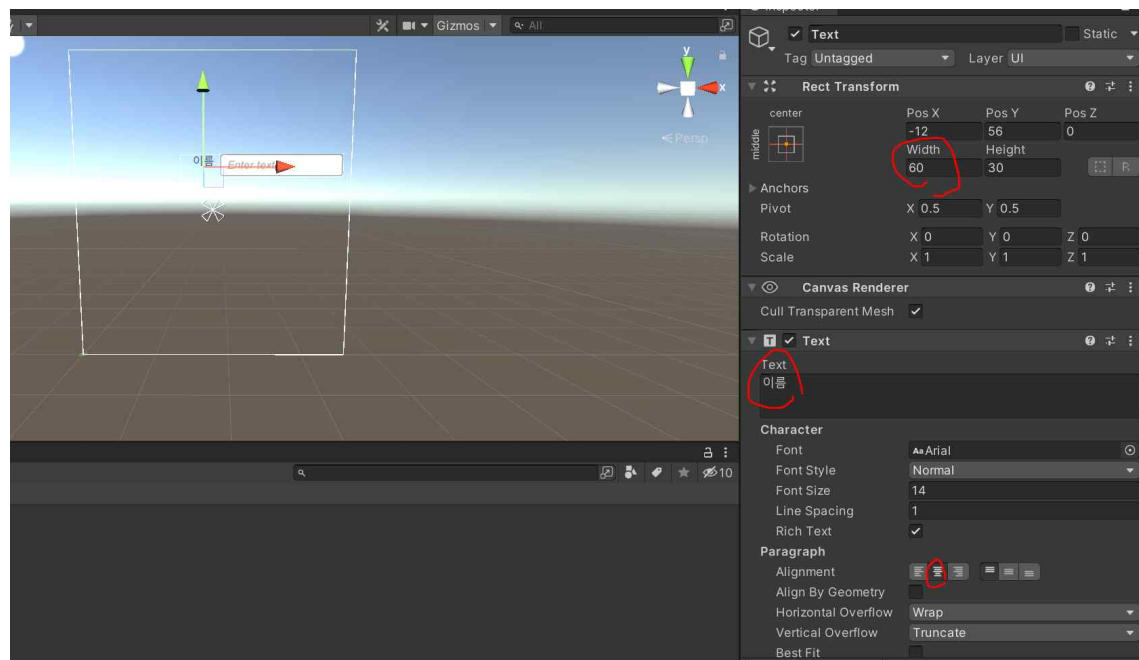


UI 작업하기

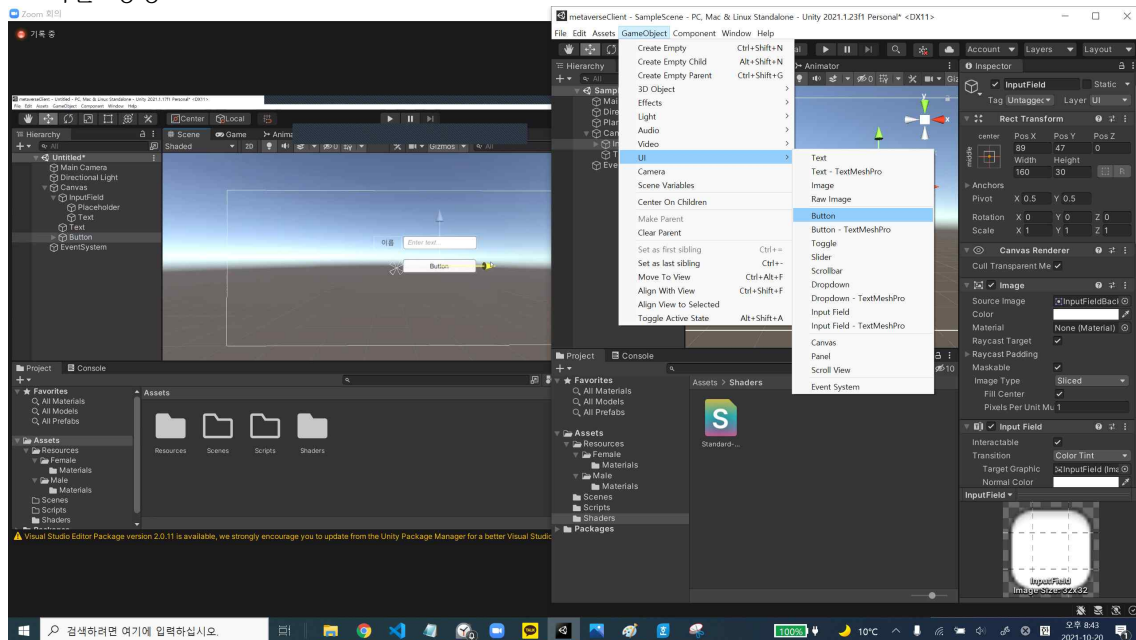
1. GameObject 메뉴 -> UI -> Input Field 선택
2. 적당한위치 옮기기
 - 1) 마우스 휠: 보는위치 변경
 - 2) 마우스 오른쪽버튼: 보는 각도변경
3. GameObject -> UI -> Text 선택



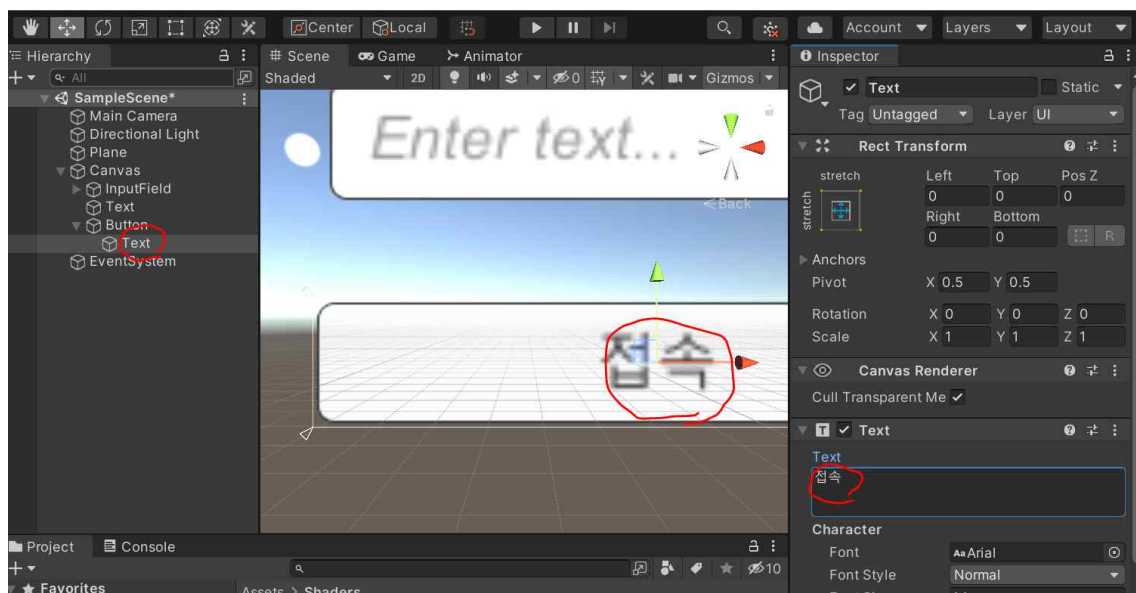
4. 적당한위치 옮기기



5. 버튼 생성

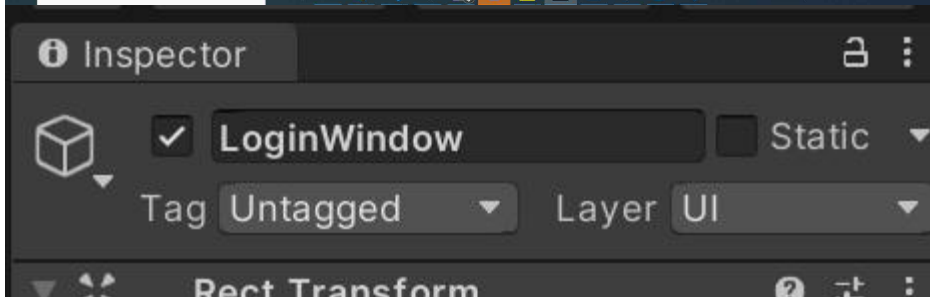
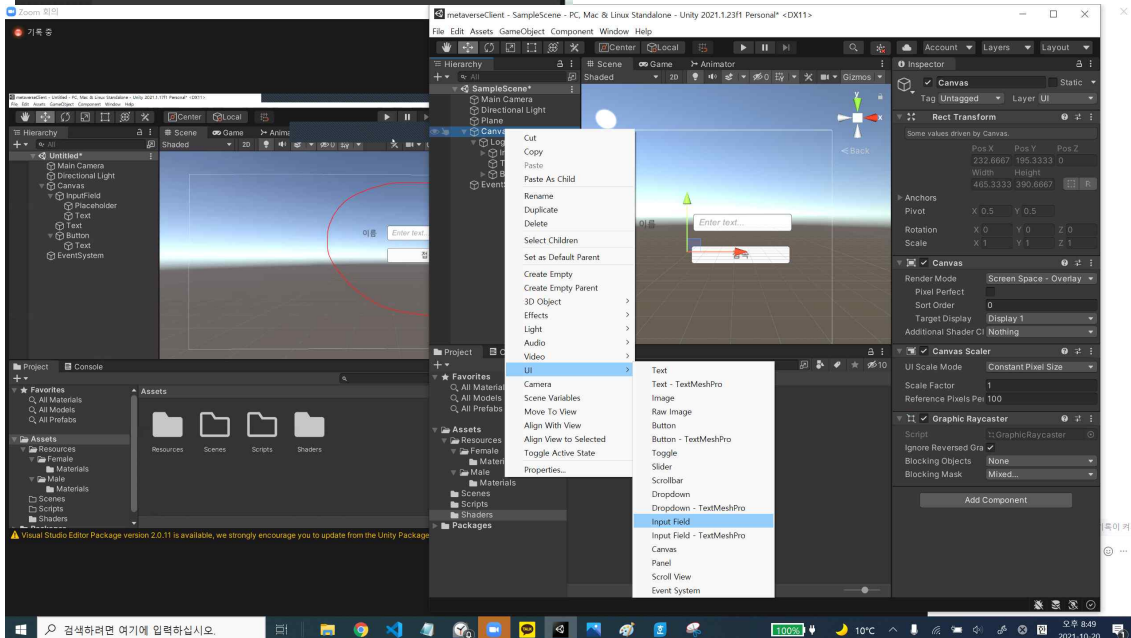
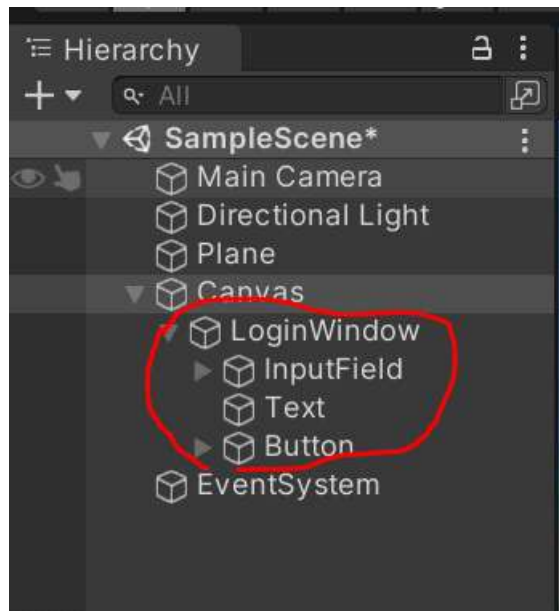


6. 버튼 이름 변경



7. 세 개를 하나로 묶기

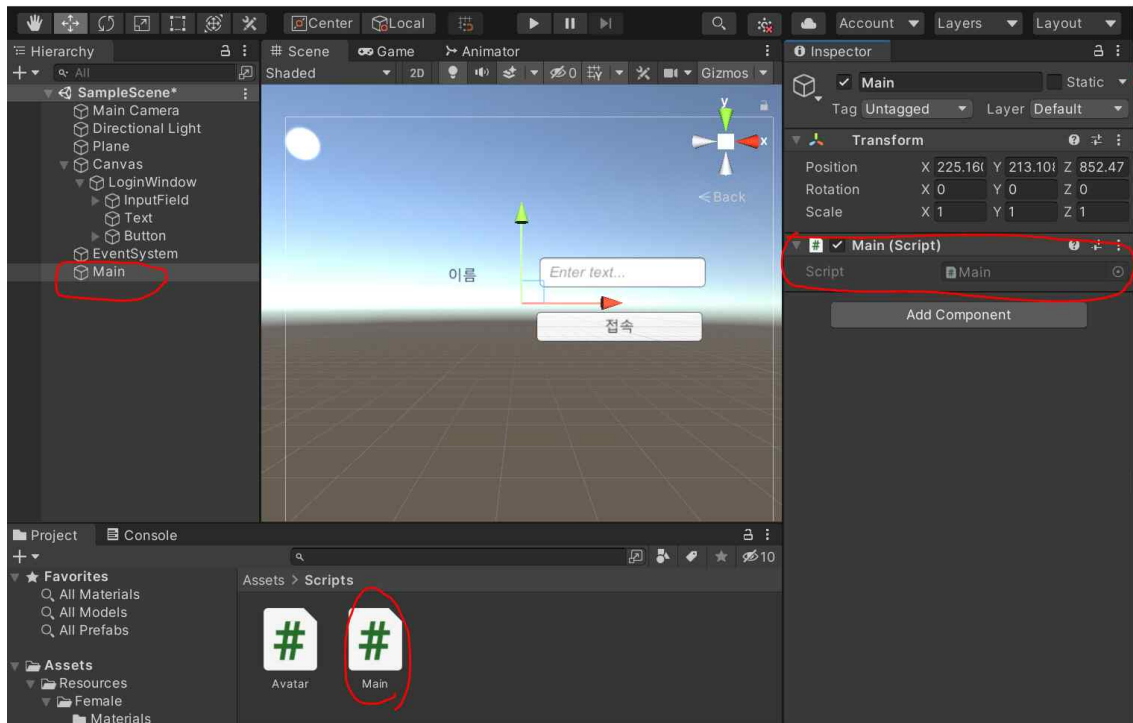
- 캔버스 생성



- InputField, Text, Button 모두 위치 변경

8. Main Script 생성

- GameObject -> Create Empty
- Scripts 폴더 -> C# 폴더 생성 -> Main으로 이름변경
- Main C#폴더를 Main Game Object에 드래그 해서 연결



- Main C# 코드 생성

9. 버튼에 OnClick 이벤트 생성

10. onClick에 동그라미하여 Main Obejct연결

11. 실행

