

Unity 3D 기초



Unity 3D

- * 2005년 6월 8일 덴마크의 Unity Technologies에서 개발한 게임 엔진
- * 다양한 게임 제작에 활용



오리와 눈먼 숲
2015년



Job Simulator
2016년



던그리드



파이어워치
2016년



Torment:
Tides of Nu...
2017년



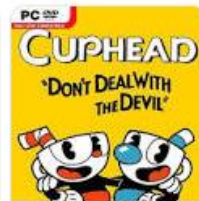
언턴드
2014년



커벌 스페이스 프로그램
2011년



인사이드
2016년



컵헤드
2017년



Escape from
Tarkov
2017년

Unity 3D 특징

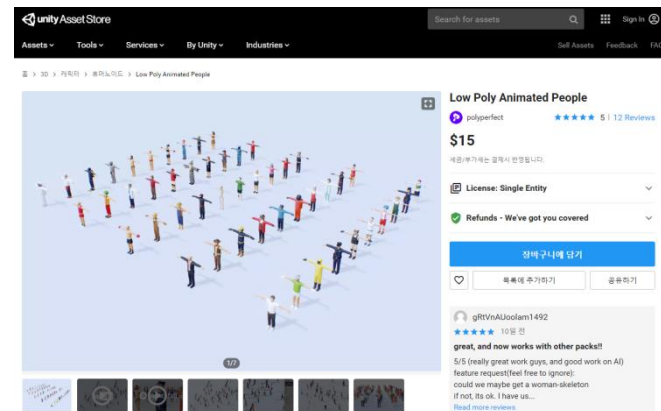
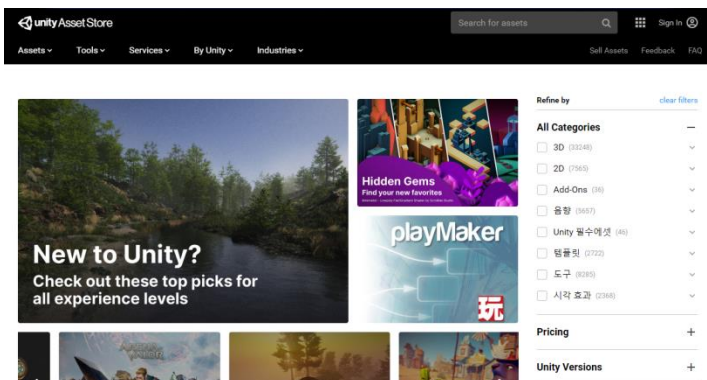
* 게임 제작을 위해 개발된 엔진이기에,
제작에 대해 깊은 지식을 요구하지 않아
비교적 쉽고 빠르게 게임을 제작 가능

* 멀티 플랫폼 지원하여
따로 추가 개발 없이
Unity에서 모두 개발 가능

PC	Windows macOS Linux
콘솔	PS3 PS4 PSP PSVITA XBOX 360 XBOX ONE Wii Wii U new NINTENDO 3DS
모바일	iOS android TIZEN Symbian
VR HMD	Oculus VIVE PlayStation VR Windows Mixed Reality Cardboard Samsung Gear VR Daydream
AR HMD	HoloLens HoloLens 2 Vuforia Microsoft HoloLens
TV	Android TV SMART TV tvOS
클라우드	STADIA
자동차	TESLA

Unity 3D 특징

- * 많은 회사, 전문가, 실무자들이 이용하여 공개된 자료가 수 없이 많음
- * 통합 에셋(asset) 시스템
에셋 스토어에서 자신이 필요한 부분을 따로 제작하지 않고 무료/유료로 다운로드 가능



Unity Hub 설치

* Unity Hub란?

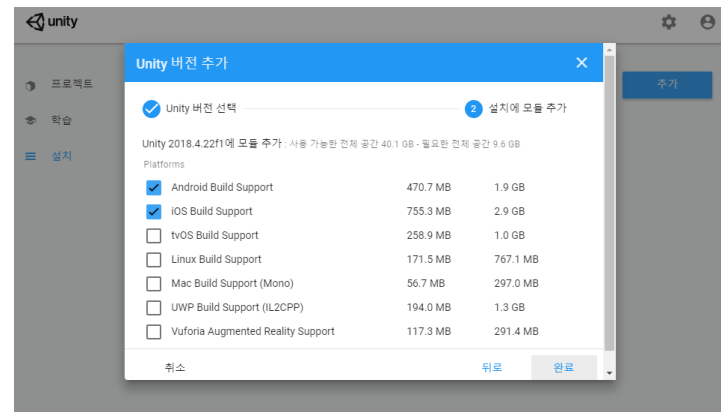
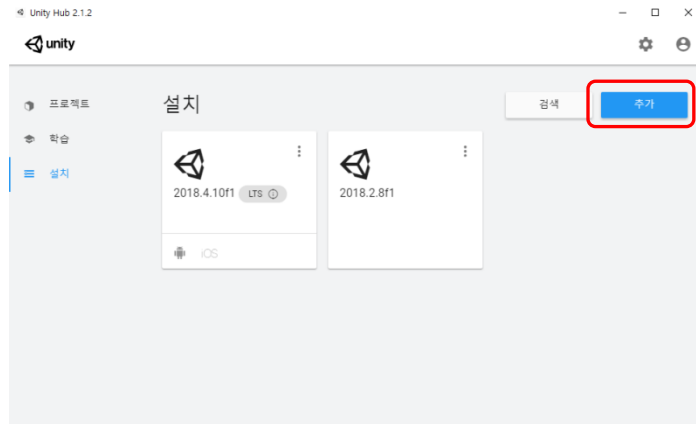
- 개발 버전이 다르면 호환이 되지 않는 문제로 여러 버전을 편리하게 관리 하기 위해 사용

* <https://unity3d.com/kr/get-unity/download> 에서 Unity Hub 다운로드 클릭



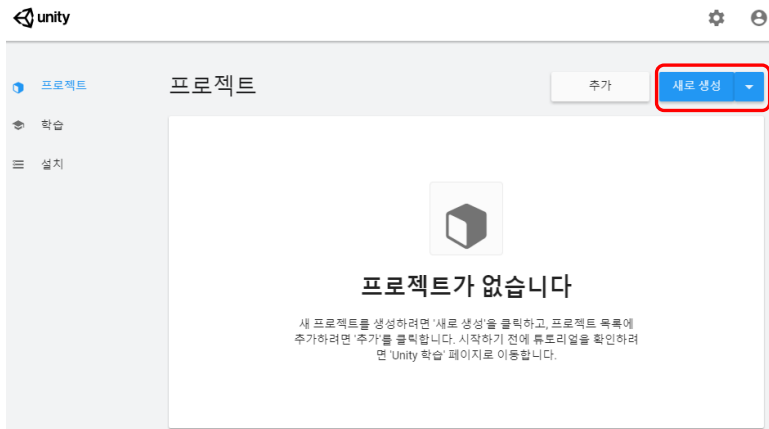
Unity 설치

- * Unity Hub 실행 후, 설치 항목 선택
이후 추가 버튼을 눌러 원하는 버전과 모듈 선택 후
설치



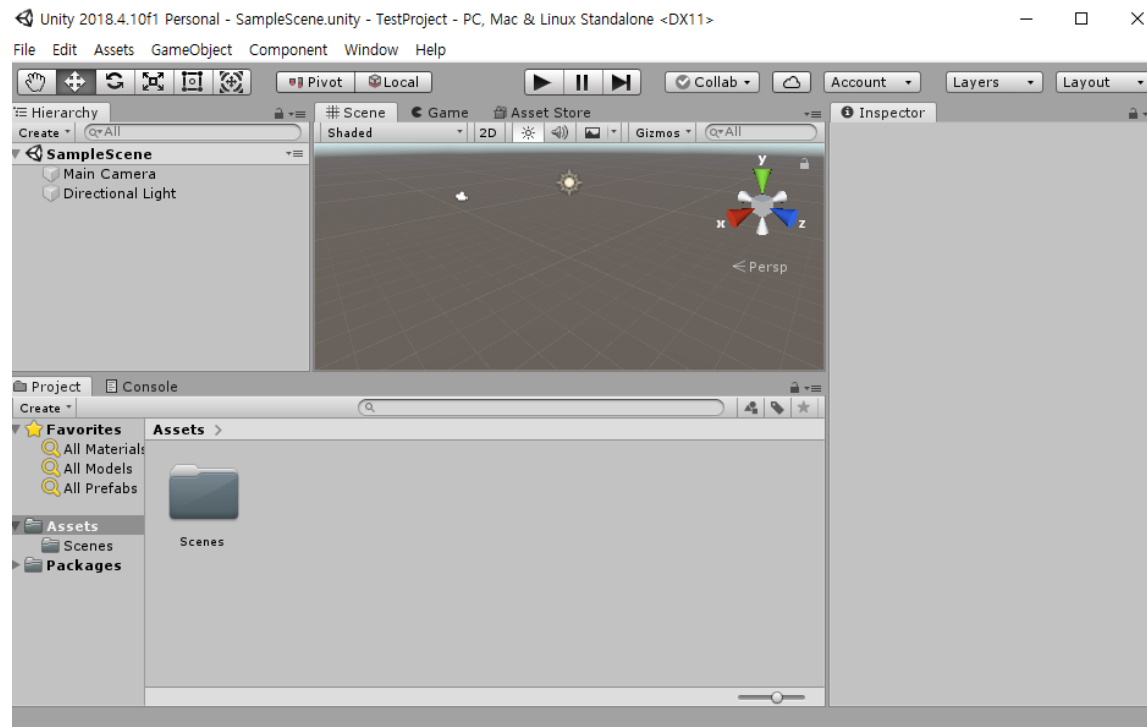
Unity 실행

- * 설치 이후 프로젝트 항목에서 새로 생성을 클릭 원하는 버전을 선택하고 프로젝트 생성

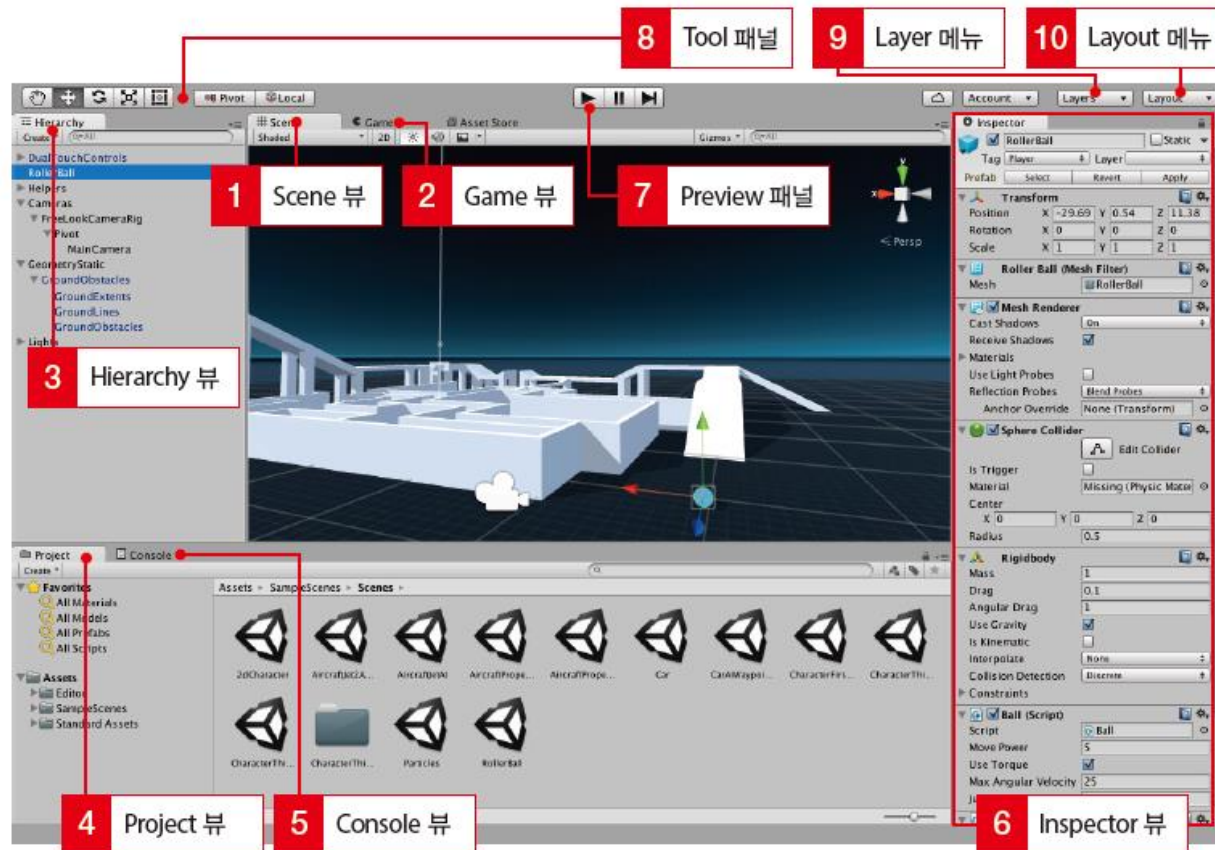


Unity 실행

- * 정상적으로 프로젝트가 생성되고 실행된 모습



Unity 화면



Unity 화면

- * Scene 뷰
 - * 씬을 편집하는 가장 기본적인 뷰
 - * 주인공, 적, 배경, 빛 등 게임 화면에 보이는 모든 객체를 배치하고 눈으로 직접 확인
- * Game 뷰
 - * 실제 사용자가 보게 될 게임의 화면이 표시
 - * 게임을 만들면서 테스트 할 수 있는 뷰
- * Hierarchy 뷰
 - * 현재 scene에 있는 모든 객체를 볼 수 있는 곳
- * Project 뷰
 - * 게임에 쓰일 모든 에셋(객체)이 있는 곳
- * Console 뷰
 - * 유니티가 출력하는 오류와 경고, 디버그 정보 등의 문자열을 표시

Unity 화면

- * Inspector 뷰
 - * 객체의 속성을 상세하게 보거나 수정할 수 있는 곳
- * Preview 패널
 - * 게임의 미리보기
- * Tool 패널
 - * 씬 뷰에 존재하는 객체의 조작방법을 전환
- * Layer 메뉴
 - * 표시 레이어 전환
- * Layout 메뉴
 - * 유니티의 화면 구성 변경

Unity 조작

* Scene 화면에서의 마우스 조작은 다음과 같다

드래그 : 회전 없는 화면 이동

클릭 : Tool 사용
Alt + 드래그 : 화면 이동

드래그 : 화면 회전
Alt + 드래그 : 화면 전/후진



Unity 조작

- * 왼쪽 상단에 있는 Tool 모음



Q W E R T

- * 마지막을 제외한 기본 단축키는 차례대로 QWERT
- * 각 툴의 기능은 마우스 좌클릭으로 사용

Hand : 회전 없는 화면 이동

Move : 선택한 오브젝트 위치 변경

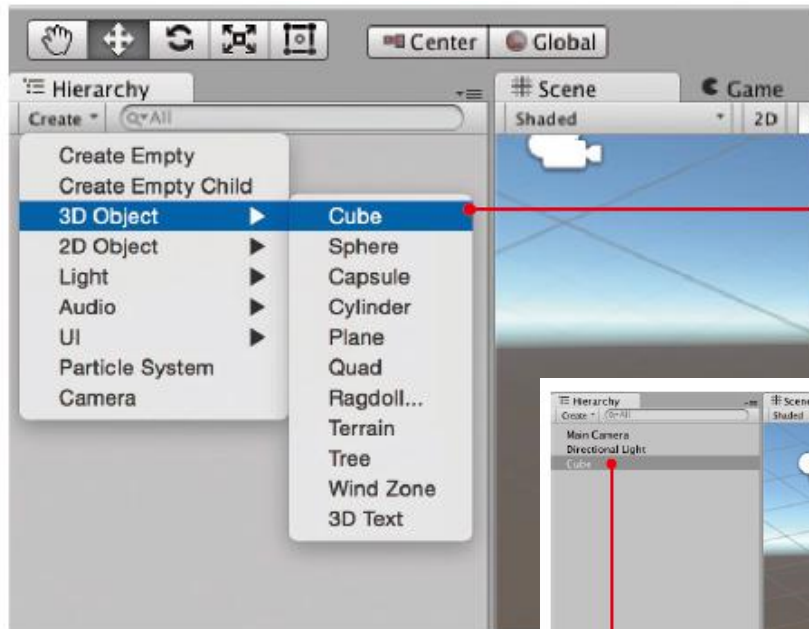
Rotate : 선택한 오브젝트 회전

Scale : 선택한 오브젝트 크기 조절

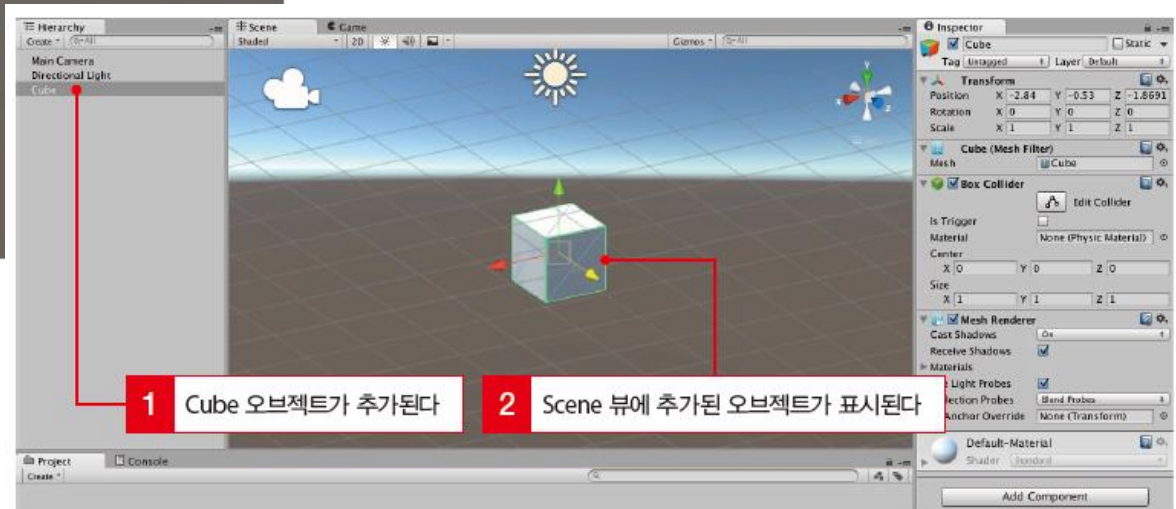
Rect : 선택한 오브젝트 Rect값 조절

Move, Rotate or Scale selected objects : Move + Rotate + Scale

Unity 오브젝트



1 Create 메뉴의
3D Object → Cube를 클릭



Unity 오브젝트

- * Inspector – Transform

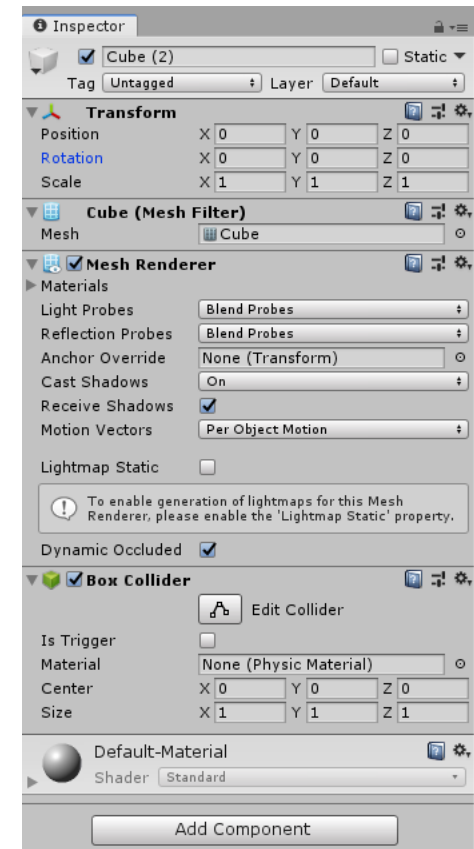
Position : 오브젝트의 위치값

Rotation : 오브젝트의 회전값

Scale : 오브젝트의 크기값

- * 각 값을 직접 작성해도 되고

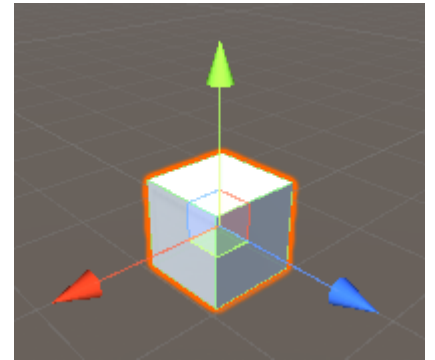
Scene에서 Tool로 조정이 가능하다



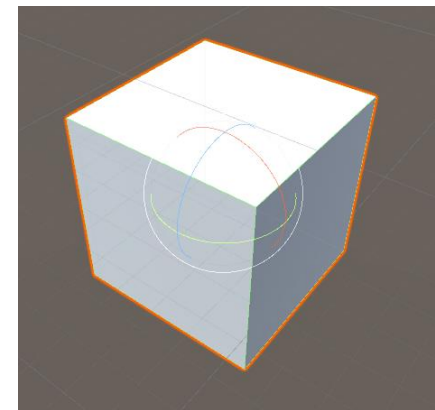
Unity 오브젝트

- * Tool로 조정하기

- * Move : 화살표로 해당 축만 이동 가능하며 화살표 안쪽의 면을 움직이면 2개의 축에서 이동



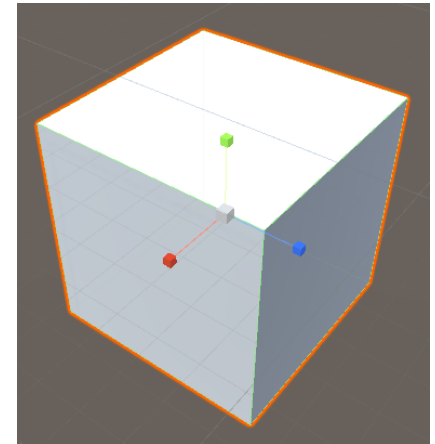
- * Rotate : 구의 RGB는 각 축으로 회전하며 바깥 큰 원은 보고있는 시점에서 회전한다.



Unity 오브젝트

- * Tool로 조정하기

- * Scale : 각 사각형을 이용하면 해당 축으로 크기가 조정되고 중앙 사각형은 모든 축의 크기를 조정



- * Move, Rotate or Scale selected objects : Move, Rotate, Scale이 모두 합쳐짐

