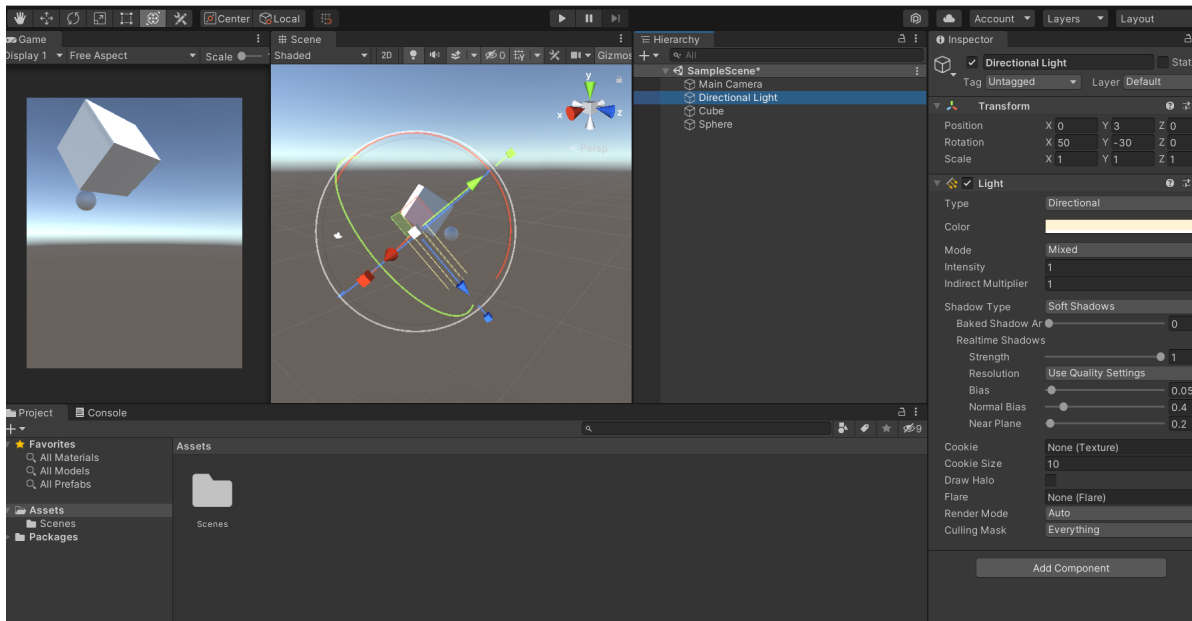


unity 특강1

화면 설정



game (scene) : 실제 게임사용자가 보는 화면(메인카메라 화면)

scene : 개발자가 편히 보기 위한 화면,

- 마우스 우클릭을 누른채 움직이면 화면각도를 회전할 수 있다.
- q버튼을 누른 후 마우스를 이용해 움직이면 화면을 상하좌우로 움직일 수 있다.

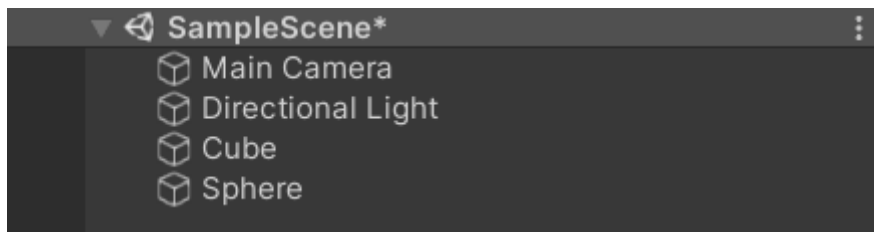
main camera:

- 반드시 하나이상 필요하다
- sub camera를 이용하여 시야전환도 가능
- 더블 클릭을 이용하여 이동가능
- 상속을 이용하여 카메라가 특정 화면을 따라오게 할 수 있음
 - cube 위에 sphere를 drage and drop 하면 된다
 - 이 경우 자식은 혼자 움직일 수 있지만, 부모가 움직이면 자식은 반드시 따라다닌다

light:

- 조명 역할: 색상 변화, 그림자 생김의 효과가 생김
- 위치, 범위, 강도를 모두 설정 가능하여 조절이 가능하다.
- 물체와 상호작용하여 물리적 광원차단도 가능하다.

(game) object 생성하기



...에서 gameObject를 누르거나, 상단 메뉴바에서 gameObject를 눌러서 cube나 speare 등을 생성할 수 있다

game object = object

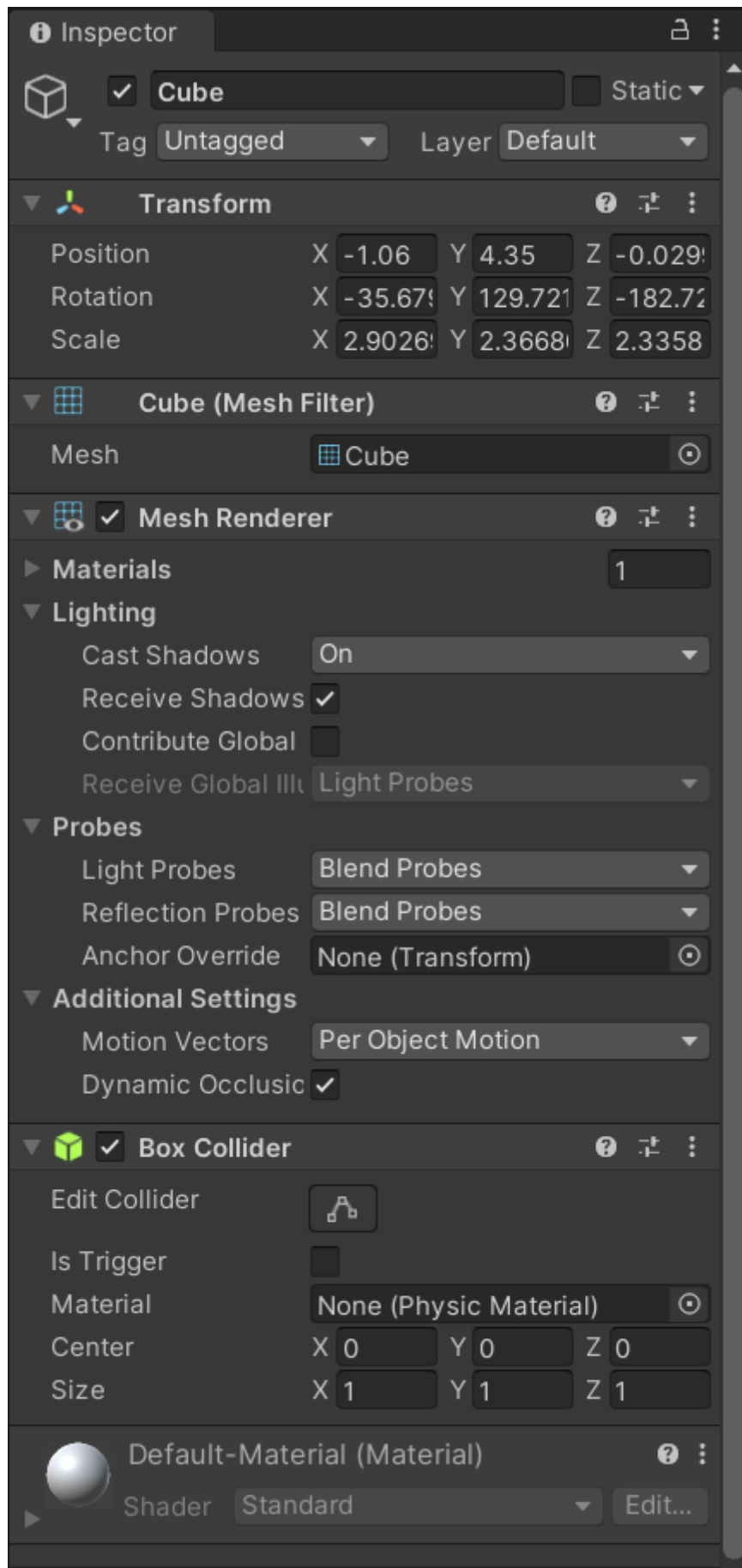
단축키



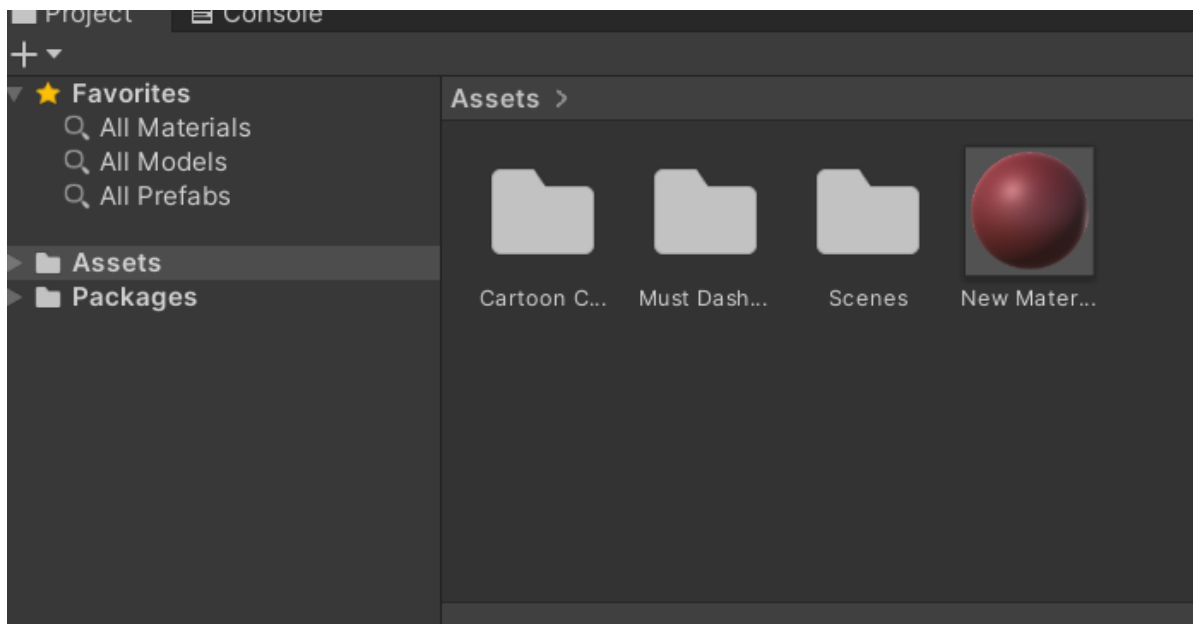
qwer: 화면 이동, 물체이동, 물체 회전, 물체 비율 조정

INSPECTOR

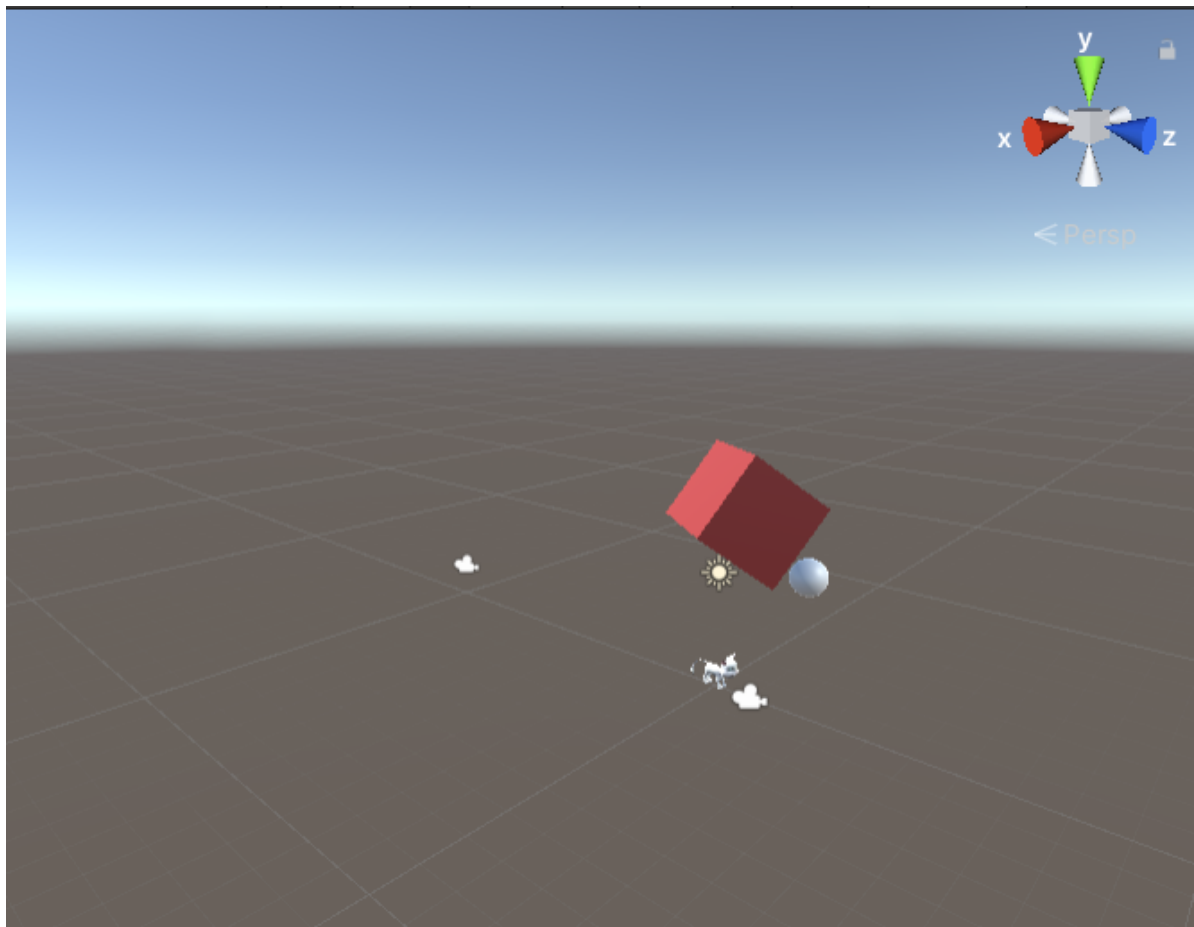
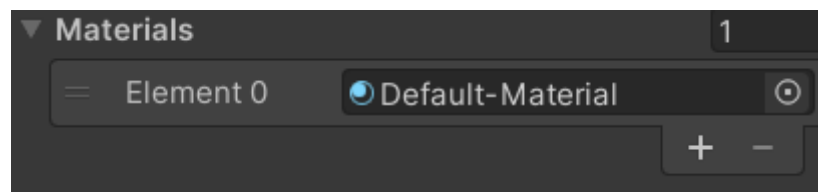
- mash: 겉면을 표현, render버튼을 비활성화시 물체는 존재하나 와이어(box colider)로 표현됨



- material: 물체의 질감 재질 색상을 조절 가능
 - 방법: project에서 오른쪽 버튼-create-material 원하는 재질과 색상에 물체 생성
 - albedo: rgb를 의미



- 이후 다시 적용하고자 하는 cube 선택후 element 0에 드래그 앤 드롭



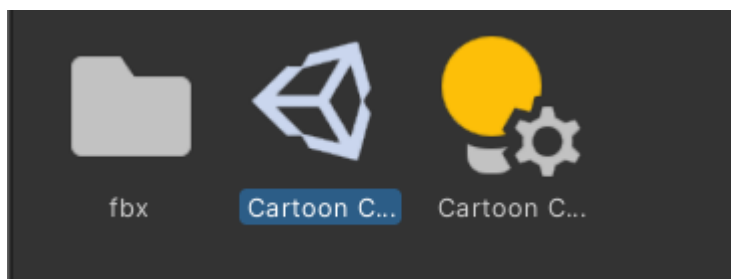
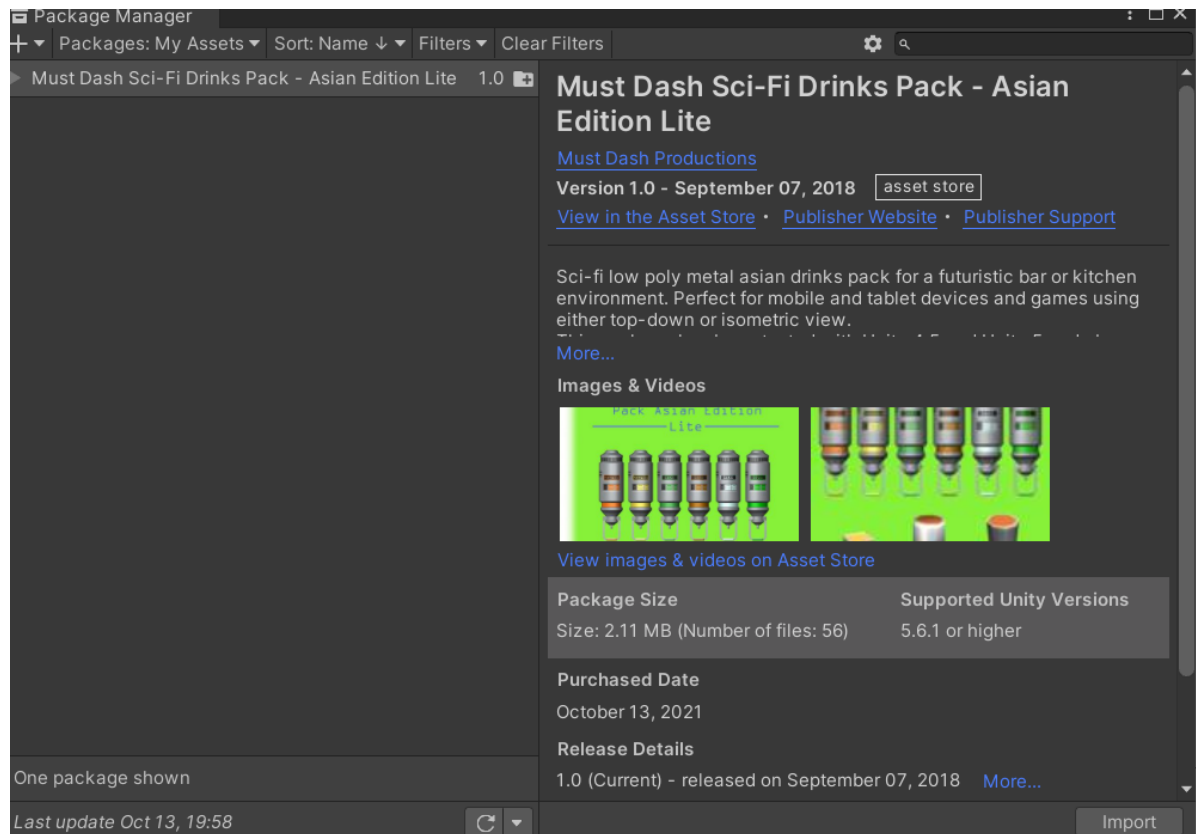
- box collider: 충돌 경계선으로 초록색 선을 표시되며, add를 통해서 추가가능

asset store

window -asset store - 좋은 무료 에셋(만들어진 툴)을 많이 제공함

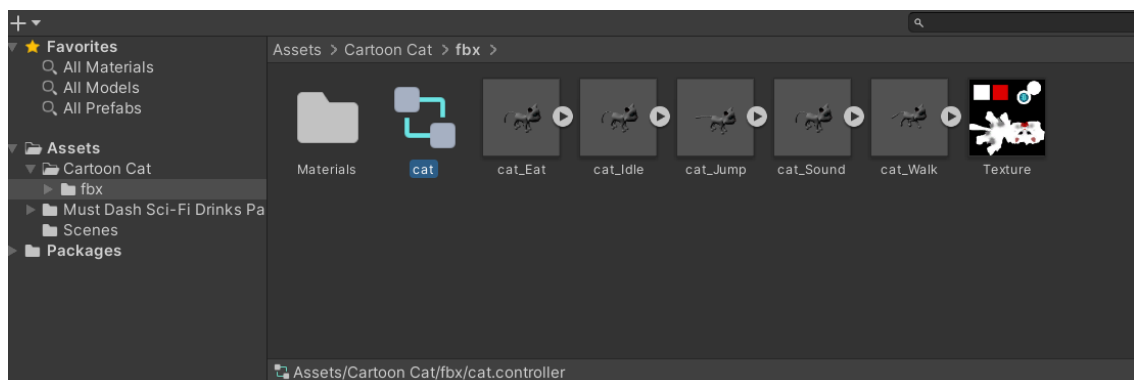
- 사용법

구매 or 사용하기 -> unity에서 열기 -> import -> project에 추가된 것 확인 -> drag & drop으로 unity파일을 hierarchy로 이동

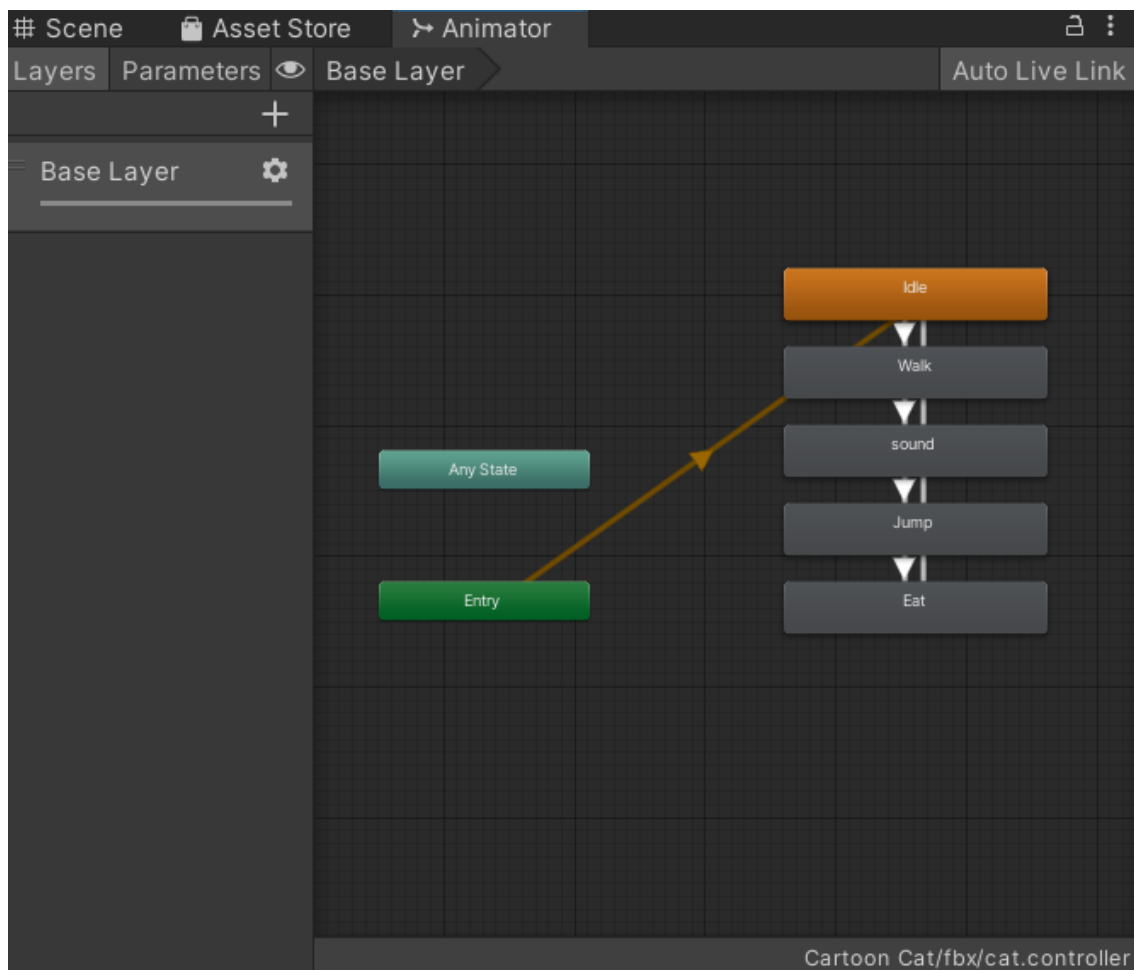


- 애니메이션 수정하기

- object 클릭후 네모표시아이콘을 insepector 애니메이터 컨트롤러에 드래그앤 드롭



- 위 파란 아이콘을 더블클릭 시 애니메이션 동작흐름을 수정 가능함, 다만 상세 설정은 코드로 해야함



기타

- vscode 꼭 써야하나요? unity 자동완성 잘되서 좋아요
- create empty: 이름설정 하위 오브젝트로 묶음 폴더 관리가 좋고, 오브젝트 상속 관리등 다양하게 사용함
- maya 3dmax blender로 만들 수 있으나 개발자가 만들 영역이 아님 비추함
- 애니메이션만 asset store에서 구매가능

