

제2회 Unity3D 엔진 기술 세미나

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

진행자 소개

- 강연자 : (주)네미고 기술이사 정동현
 경기 동화대학 게임인재양성센터 교수 부장

세미나 진행 목차

1. Unity3D 엔진 소개
2. 게임 엔진 비교 분석
3. 개발 각 파트 별 Unity3D의 활용
4. 중간질문/답변 - 휴식
5. Unity3D를 이용한 '捉迷藏OL' 개발 과정 소개
6. 게임 엔진 이외의 Unity3D 엔진의 다양한 활용
7. 질문/답변 - 개발자 교류시간

THREAD 1

Unity3D 엔진 소개

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

Thread 1. Unity3D 엔진 소개

무료 사용! 최고의 퀄리티! 스트레스 없는 개발!



Rendering

Optimized for speed and quality



Lighting

Precision control over your game's ambience



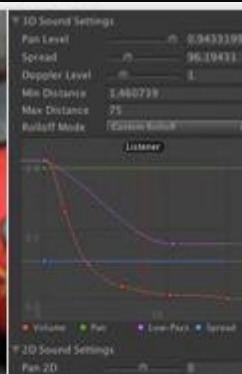
Terrains

Beautiful vistas at incredible speeds



Physics

Built-in physics to bring your world to life



Audio

The world's leading audio engine



Programming

Flexible scripting with native-code performance



Networking

Real-time networking made simple

Thread 1. Unity3D 엔진 소개

무료 사용! 수익 발생 후 구입!

Buy Unity 3

Currency

Get Unity

1: Buy new or upgrade
If upgrading an existing Unity license, please enter your serial number in the text field below. The pricing and options will be updated based on the existing license. When buying a new license, please proceed to the next step.

2: Select base product

	Price
<input checked="" type="radio"/> Unity	Free
<input type="radio"/> Unity Pro	\$1500.00

3: Select optional addons

<input type="checkbox"/> iOS	+ \$400.00
<input type="checkbox"/> iOS Pro	+ \$1500.00
<input type="checkbox"/> Android Pro	+ \$1500.00
<input type="checkbox"/> Asset Server client license	+ \$500.00

[- Compare the features of Unity, Unity Pro, iOS and iOS Pro](#)

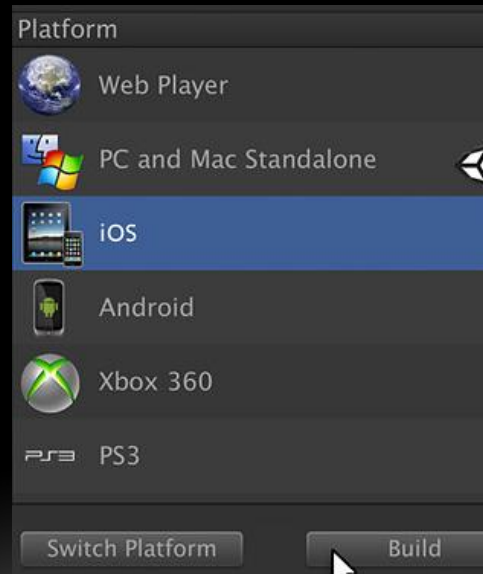
- Unity : 무료버전 (일부 기능 사용 제한 ?) – 하지만 충분하다.
 - Unity Pro : US\$100,000 이상의 매출 발생 후 구입
- * 조금, 개인 및 소규모 개발사에게 최고의 기회를 선물한다.

Thread 1. Unity3D 엔진 소개

Unity3D 에 대한 가장 큰 오해!

가장 큰 오해

“Unity3D 엔진은 3D웹 전용 엔진이다?”
-No. Just included.”



THREAD 2

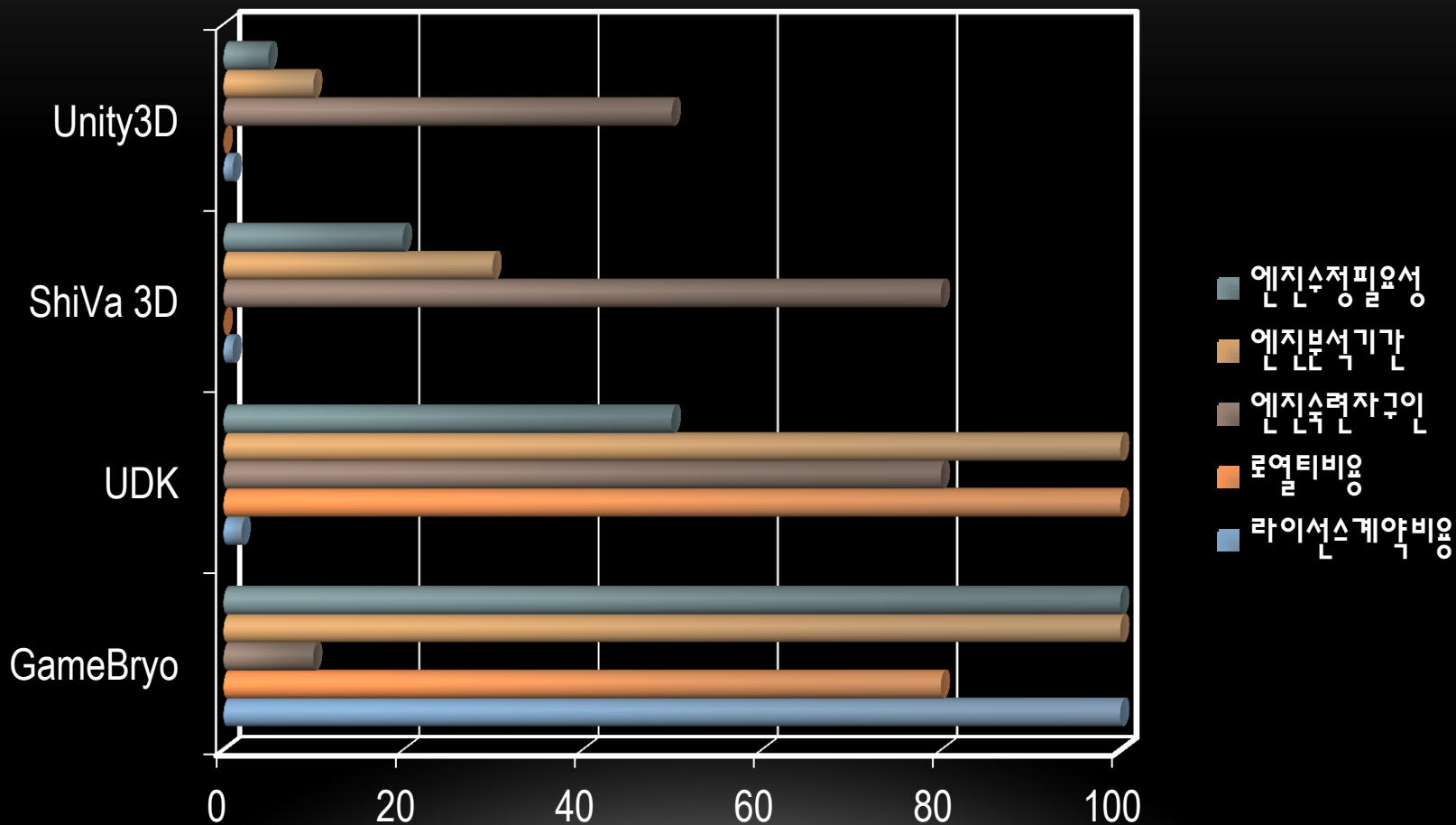
게임엔진 비교분석

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

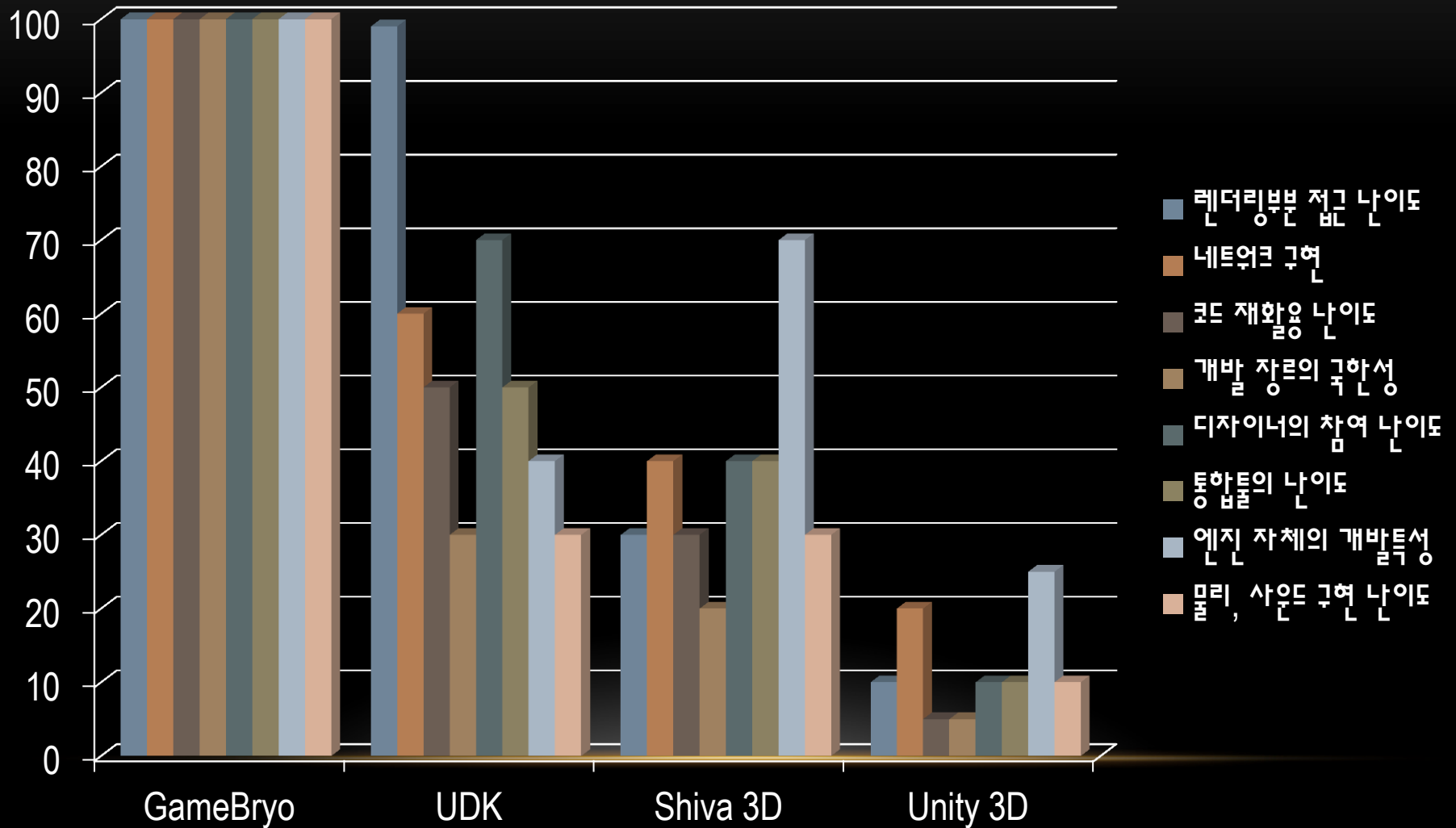
Thread 2. 게임 엔진 비교 (개발사 피로도)

개발사의 부담감 ! (수치가 높은 엔진 - 부담감 100배!)



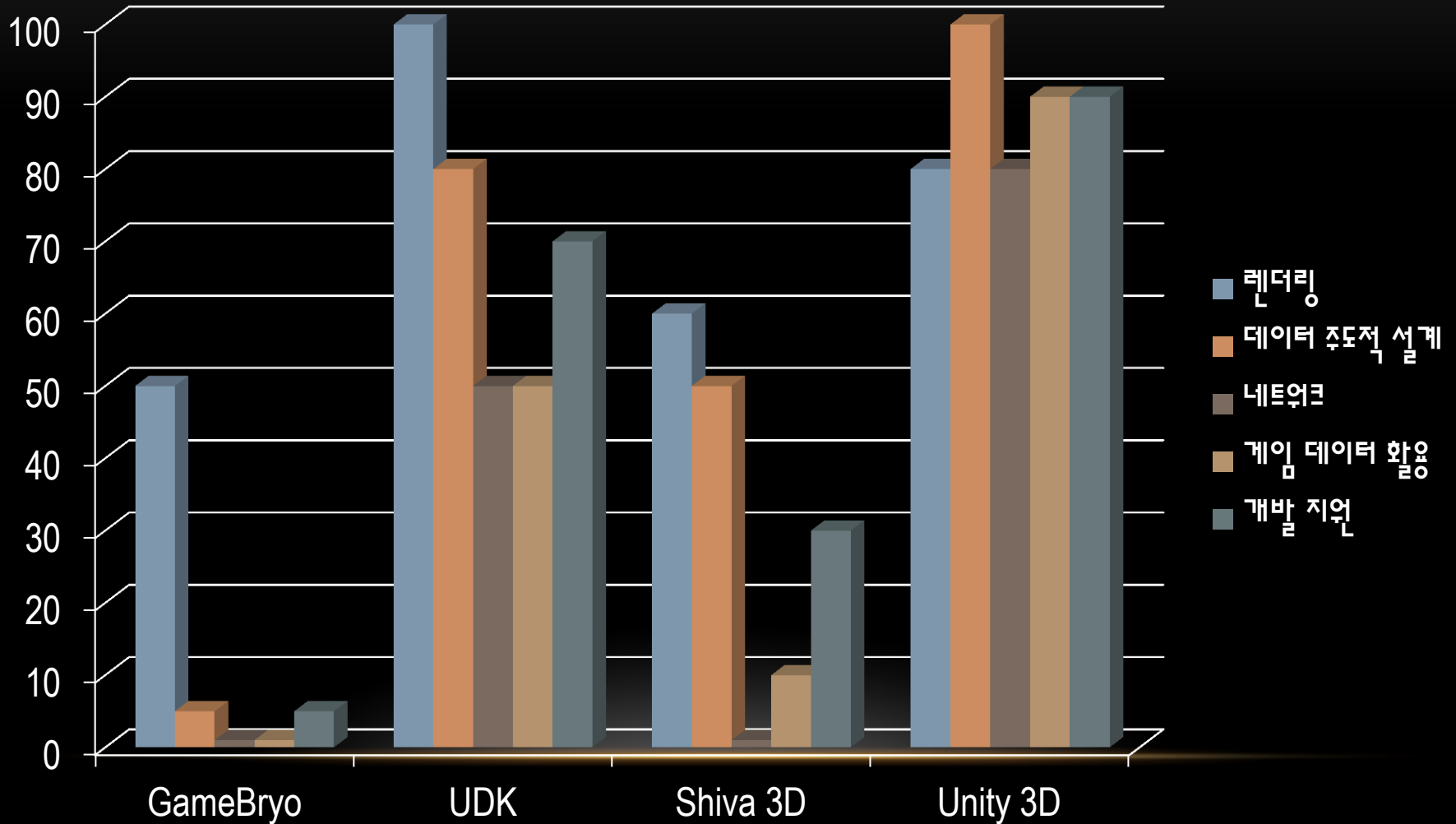
Thread 2. 게임 엔진 비교 (개발자 피로도)

개발 및 기술 분야 난이도 (수치가 높은 엔진, 개발자가 힘들어짐)



Thread 2. 게임 엔진 비교 (성능)

엔진 성능 (스펙 중심의 개발자들에게는 중요. 숫자가 높을수록 성능 높음)



THREAD 3

개발 각 파트 별 Unity3D 활용

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

Thread 3. 개발 파트 별 Unity3D 활용

Game Art

3D 모델링
애니메이션

- *.max 파일을 그대로 사용
- 배경 구성 툴로 사용 (게임 시뮬레이팅)

특수 효과

- 에디터 상에서 직접 파티클 시뮬레이팅
- 게임 환경에서의 결과물을 직접 확인

GUI 제작

- 폰트, 이미지 조합 형태의 디자인 가능
- GUI 구성 및 테스트 동시 진행

데모 시연

Thread 3. 개발 파트 별 Unity3D 활용

Game Programming

서버

- C++/C#을 이용하여 서버 구성
- 클라이언트와 TCP/UDP를 이용한 통신

클라이언트

- 게임상의 각종 구현 수치에 대한 시뮬레이션
- 개체 지향, 데이터 주도적 설계로 코드의 재사용

웹과의 조화

- 통신이 필요한 어플리케이션은 서버, 웹서버 모듈 활용
- 웹과의 통신으로 무한한 처리 가능성

Thread 3. 개발 파트 별 Unity3D 활용

Game Design

가장
중
요
수치

- 필요한 파라미터의 선정 및 수치의 선정, 대입 및 확인

레벨

- 직접 레벨 디자인 및 수정, 확인

자체
테스트

- 프로그램 파트의 약간의 도움으로 게임 전반적인 테스트 및 수정 보완 가능

데모 시연

THREAD 3 - END

“진정한 개발팀의 협업을 위해서는
Unity3D를 선택하십시오.”

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

THREAD 3 - END

Q&A Break Time

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로원디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

THREAD 4

Unity3D를 사용한 ‘捉迷藏OL’ 개발 과정

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

Thread 4. 카카오톡 라인 개발 과정

엔진 평가 및 의사 결정

기존엔진

Unity3D

P2P부분 개발 부담

GUI의 작업량 부담

초기비용

P2P의 손쉬운 구현

빠른 GUI의 적용

최신 셰이더 적용

무료

Thread 4. 파킹라인 개발 과정

리소스들의 변환 및 활용

3D 모델 데이터 사용 (0 days) + 기존 배경 사용
(0 days) + 신규 배경 작업 (7 days)

3D 애니메이션 데이터 사용 (7 days)

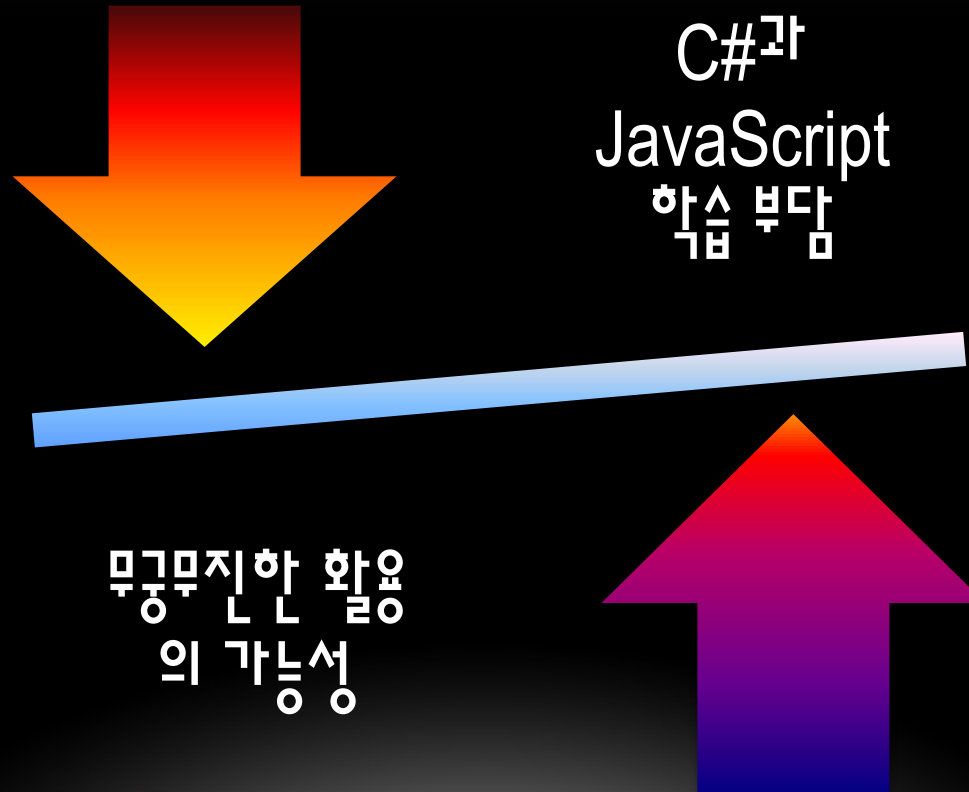
3D 이펙트 재작업 (28 days)

GUI Skin 작업 (14 days) – 웹 게임으로서의 가능성 확인

사운드 및 BGM 사용 (0 days)

Thread 4. 파싱라인 개발 과정

코딩, 완전히 새롭게 만들어지다.



Thread 4. 파킹라인 개발 과정

코딩, 네트워크 부분의 구현

서버

- 100% 그대로 사용
- 새로운 구조로 구성 (웹과의 느슨한 연결)

클라이언트

- DLL을 활용한 기존 네트워크 소스 활용 시도
- C#에서 재구현
- 유니티의 P2P 제공 사용

Thread 4. 카카오톡 라인 개발 과정

코딩, 해킹



THREAD 4 - END

“즐거운 게임 개발 :
그것이 Unity3D이다.”

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

THREAD 5

게임 엔진 이외의 Unity3D의 다양한 활용

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

Thread 5. Unity3D의 다양한 활용

AR! 상품 소개! VR! 모든 분야에 활용된다!



THREAD 6

넷미고 지원 UNITY3D 커뮤니티

[HTTP://CAFÉ.NAVER.COM/UNITY3DKOREA](http://CAFÉ.NAVER.COM/UNITY3DKOREA)

Q&A

(주)넷미고 (www.netmego.com) / www.Unity3DChina.com

국민대학교 제로엔디자인센터 게임교육원 / gameedu.kookmin.ac.kr

넷미고 지원 UNITY3D 커뮤니티
HTTP://CAFÉ.NAVER.COM/UNITY3DKOREA

“세미나에서 부족한 정보들은
cafe.naver.com/UNITY3DKOREA
에서 정보를 나누게됩니다.”

넷미고 지원 UNITY3D 커뮤니티
HTTP://CAFÉ.NAVER.COM/UNITY3DKOREA

세미나가 끝났습니다.
감사합니다.