

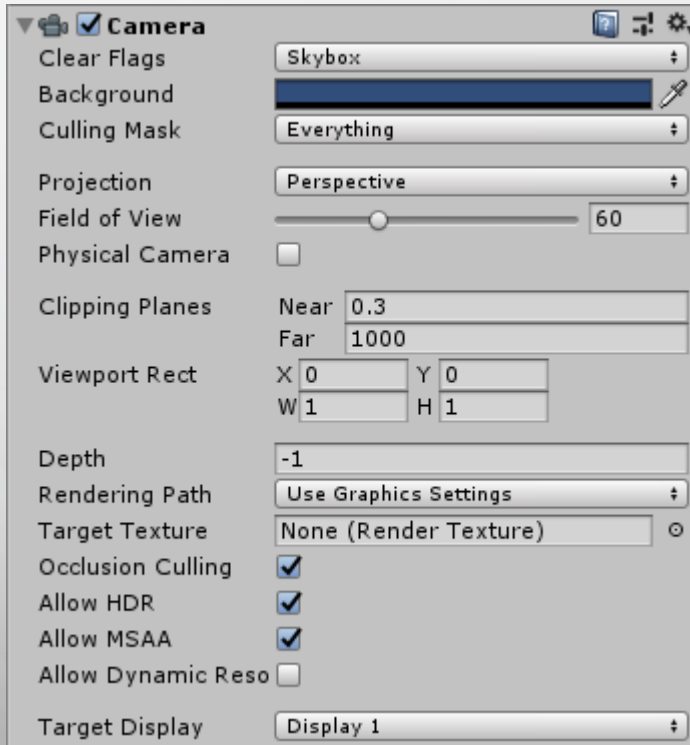


# UNITY 3D -CHAPTER3-

SOUL SEEK

# CAMERA

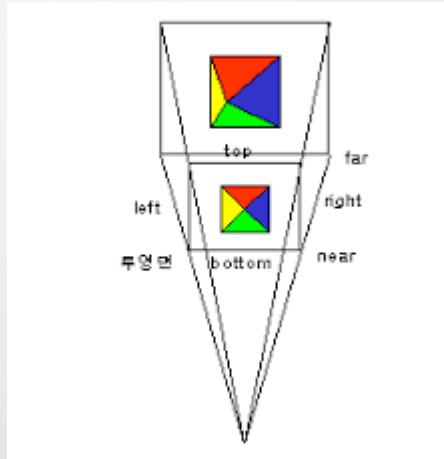
- 월드를 캡처해서 플레이어에게 보여주는 장치
- Camera Component를 설정해서 Camera를 만들 수 있다.
- 하나의 씬에 두개 이상의 Camera를 활용하여 구성 할 수 있다.



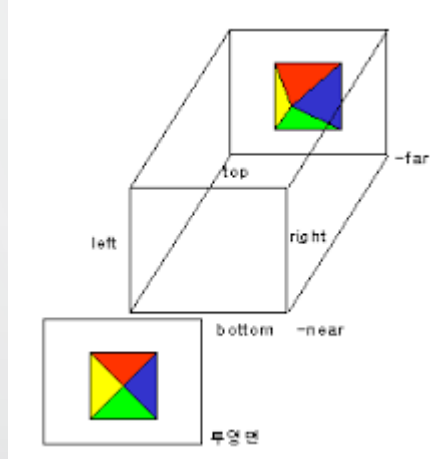
- Clear Flags : 화면의 빈공간의 처리를 어떻게 할 것인지 설정.
- Background : 모든 요소가 그려지고 스카이 박스가 없을 경우 여백의 색상
- Culling Mask : 카메라가 렌더링 할 오브젝트의 레이어를 포함하거나 제외한다. 오브젝트의 레이어를 Inspector 할당해야 한다.
- Projection : 카메라의 원근 Simulation 성능을 토글한다.
- Size : Projection에서 Orthographic을 선택하면 나타난다. 카메라의 사각형 크기를 나타낸다.
- Field of view : Projection에서 Perspective를 선택하면 나타난다. 로컬 Y축을 따라 측정한 카메라의 뷰 각도의 너비 입니다.
- Clipping Planes : 렌더링을 시작 및 중지하기 위한 카메라로 부터의 거리.
- Viewport Rect : 카메라 뷰가 드로우될 화면의 위치를 나타내는 네 개의 값을 의미한다.
- Depth : 드로우 순서의 카메라 포지션을 의미한다.
- Rendering Path : 카메라는 플레이어 설정에서 메서드를 정의하는 옵션.
- Target Texture : 카메라 뷰의 출력을 담을 Render Texture에 대한 Reference 이 설정을 하게 되면 카메라의 화면 렌더링 성능이 비활성화 된다.

# CAMERA

## 직교투영



## 원근투영

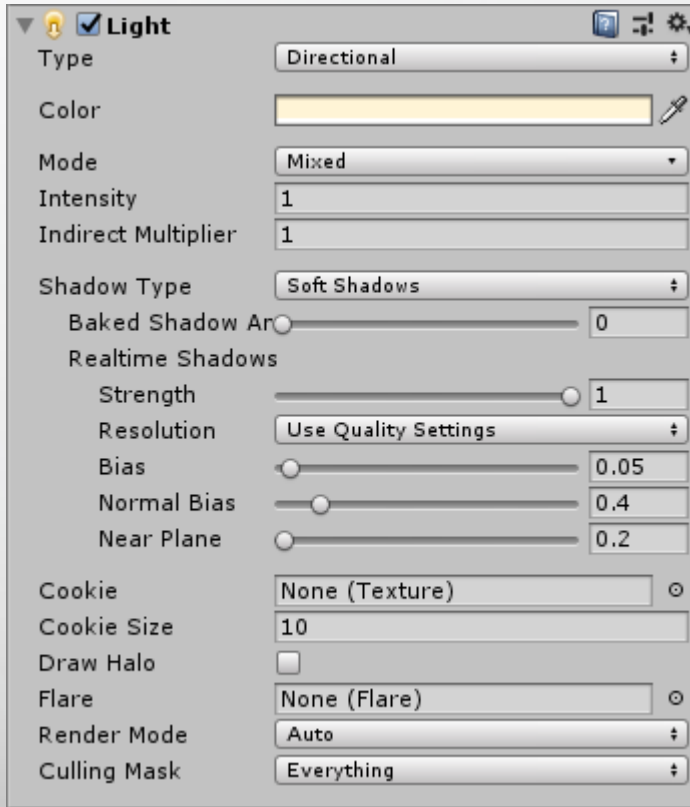


## TargetTexture

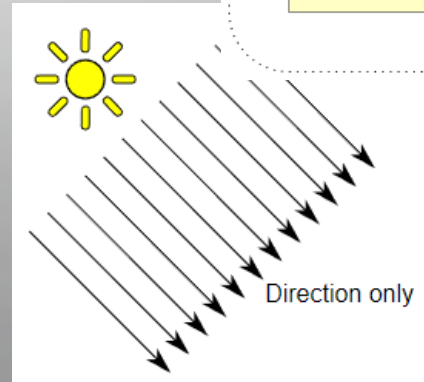
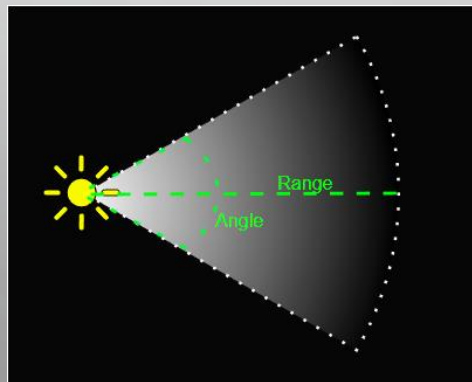
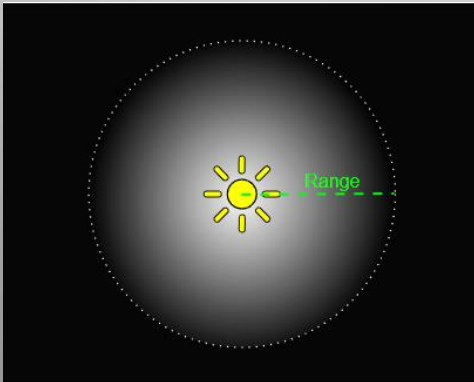
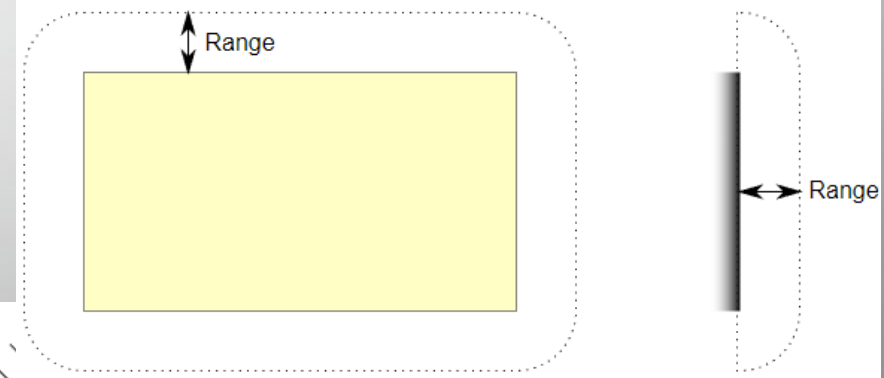


## 2분할 카메라

# LIGHT



- Type : 광원의 타입을 설정한다.
- Range : Point, Spot에서만 나타난다. 얼마나 멀리 도달하는지 설정.
- Spot Angle : Spot에서만 나타난다. 광원의 퍼지는 각도를 설정
- Color : 광원 컬러를 설정.
- Shadow Type : 그림자의 가장자리의 처리 방식을 설정.
- Strength : 그림자의 세기 조절
- Resolution : 그림자의 품질을 설정.
- Bias : 그림자를 만들기 위한 계산 과정에서 발생하는 오류를 보정하는 수치



# RESOURCE.LOAD()

- Asset 폴더아래에 Resources 라는 이름의 폴더를 기본 경로로 하고 있다.
- 파일명을 부르듯이 경로명을 인자 값으로 생성할 수 있다.

```
GameObject obj = Instantiate(Resource.Load("경로"), 위치, 각도) as GameObject;
```