

시네머신 고급 사용 방법 안내

이준

시네머신 카메라들 안내

- **Virtual Camera**

- 시네머신에서 가장 많이 사용되는 카메라, 여러대의 카메라를 설치해 순차적으로 사용

- **Freelook Camera**

- 마우스 인풋으로 일정 범위 내에서 자유로운 움직임이 가능해 레이싱 게임에서 자동차 뒤를 따라가는 용도로 사용됨

- **BlendList Camera**

- 할당된 버추얼 카메라들을 정해진 블렌드 방식에 따라 전환함

- **State-Driven Camera**

- 타겟 애니메이션의 상태가 전환됨에 따라 이에 맞게 할당된 카메라를 활성화 비활성화 시킬수 있음

- **ClearShot Camera**

- 플레이어의 충돌/트리거 상태가 전환됨에 따라 이에 맞게 할당된 카메라를 활성화 비활성화 할 수 있음

- **Dolly Camera with Track**

- 영화 촬영장 처럼 가상의 트랙을 깔고 그 트랙을 따라 카메라가 움직임

- **Dolly Track with Cart**

- Dolly Camera와 비슷 하지만 Position Units, Speed 조절 가능

- **Target Group Camera**

- 그룹으로 묶인 카메라를 자동으로 계산해 한 화면에 보여줌

- **Mixing Camera**

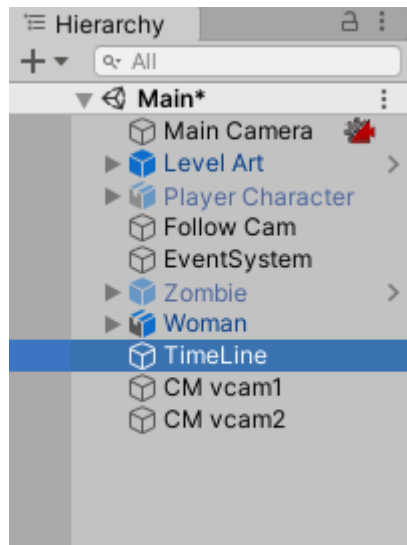
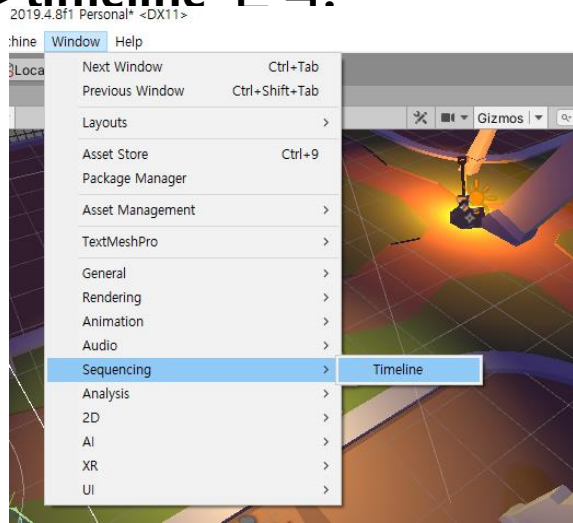
- 같은 위치에 카메라를 두대 놓고 카메라를 활성화/비활성화 할 수 있음

- **2D Camera**

- 2D 카메라 뷰에서 연출 (카메라 제한, 흔들기)

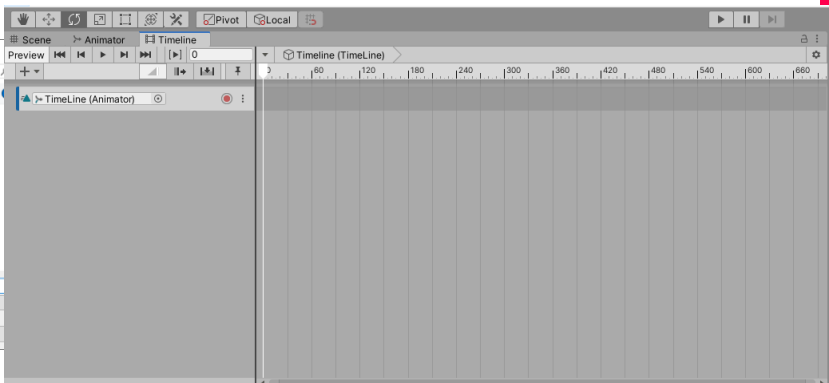
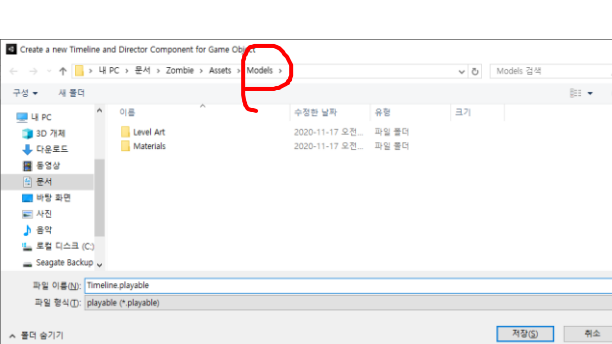
타임라인 생성

- 유니티에서는 타임라인 객체를 생성하여 타임라인 애니메이션 및 시네머신 카메라 연출을 할 수 있음
- 빈 게임 객체 생성 -> 이름을 Timeline 이라고 설정
- Timeline을 선택한 상태에서 Windows->Sequencing->timeline 선택!



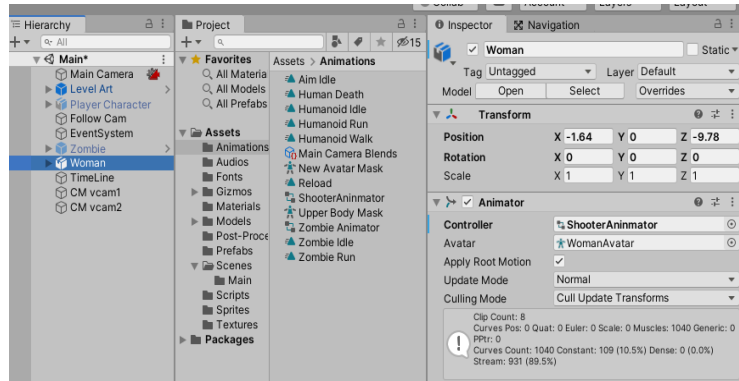
타임라인 생성

- Timeline 객체를 선택한후 Timeline 생성 버튼 클릭, 파일로 저장되기 때문에 이름을 설정 해야함



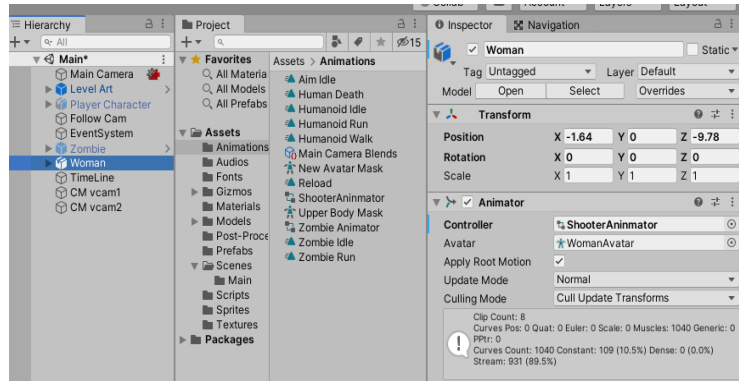
Woman 애니메이션 설정

- Player Character 및 Zombie 는 비활성화 시켜주고
- Models 폴더에서 Womand를 드래그하고 다음과 같이 배치 (ShooterAnimator를 설정 되어 있어야 함!)



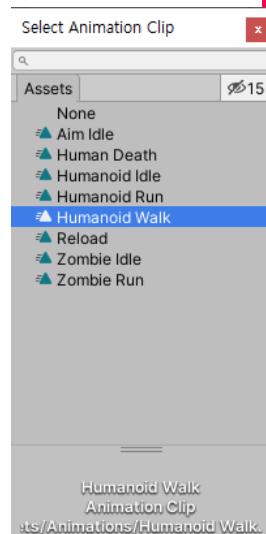
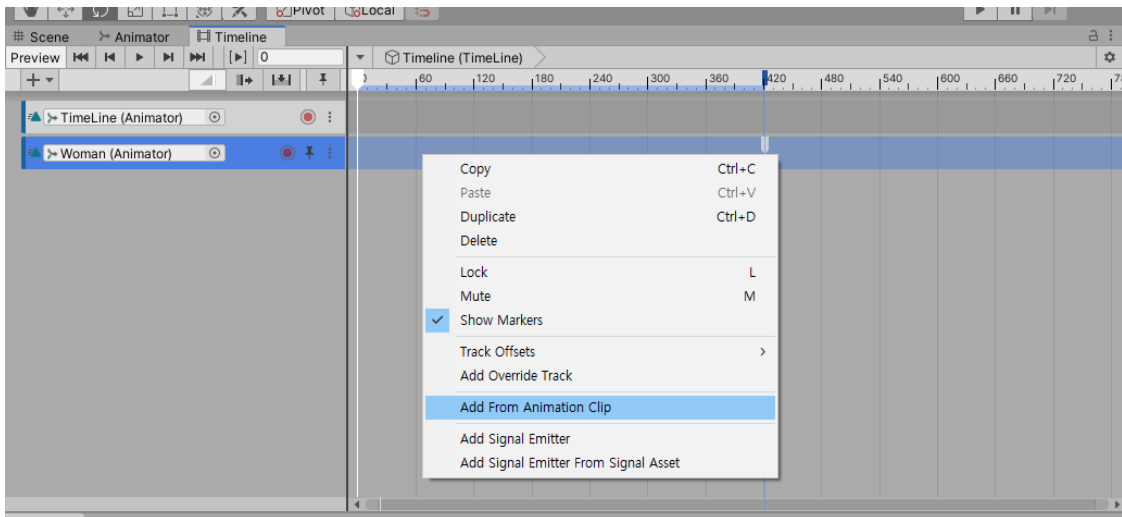
Woman 애니메이션 설정

- Player Character 및 Zombie 는 비활성화 시켜주고
- Models 폴더에서 Womand을 드래그하고 다음과 같이 배치 (ShooterAnimator를 설정 되어 있어야 함!)



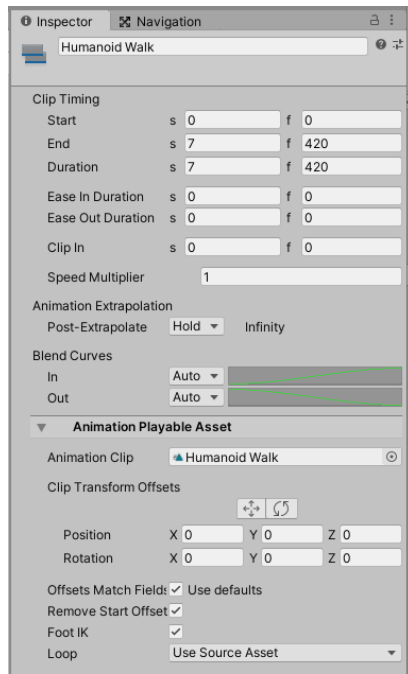
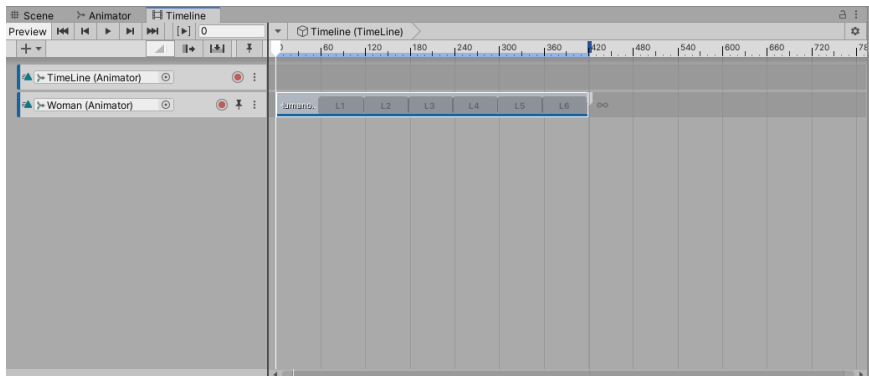
Woman 애니메이션 설정

- Woman 타임라인에서 마우스 오른쪽 버튼 클릭 -> Add From Animation Clip을 설정 -> Humanoid Walk 설정



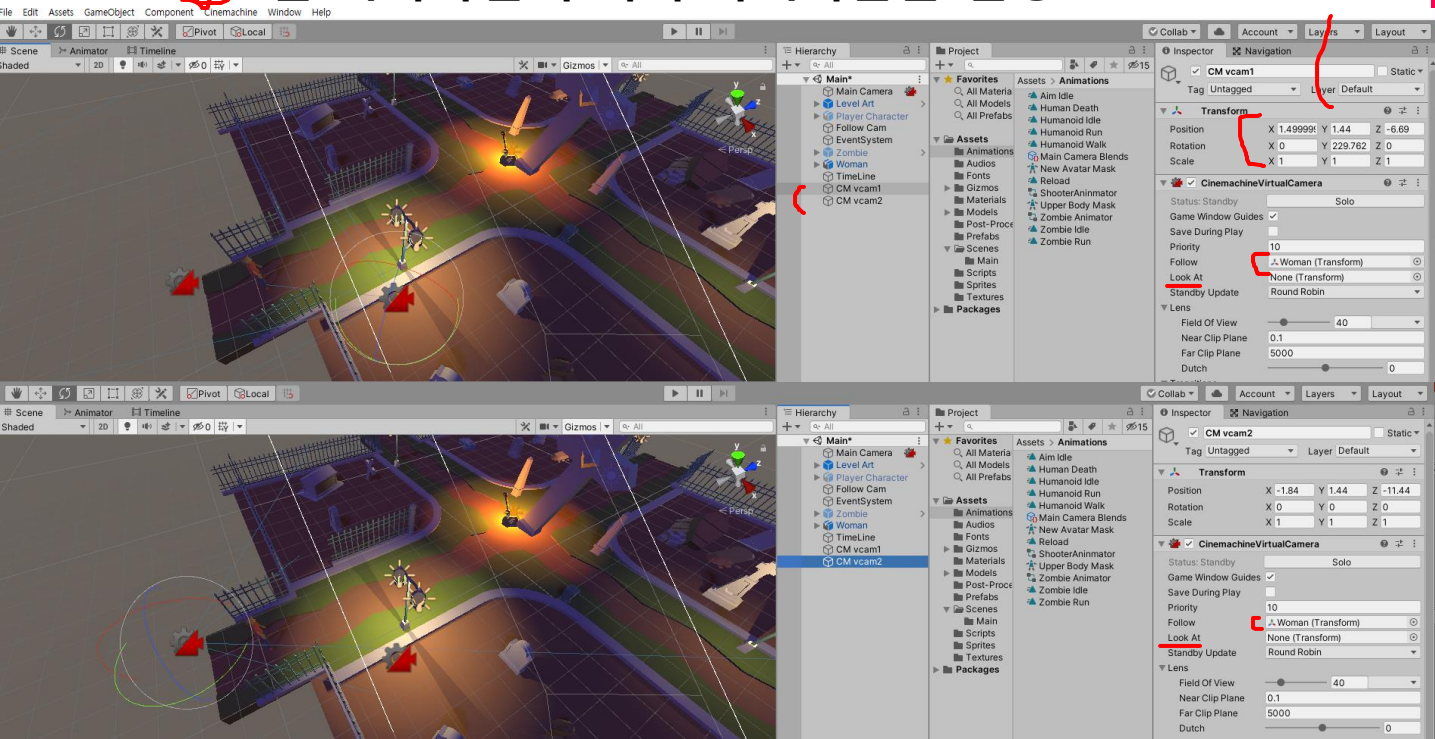
Woman 애니메이션 설정

- 420초까지 Walk 애니메이션을 늘리기
- 인스펙터 창에 있는 초기 위치를 다음과 같이 설정



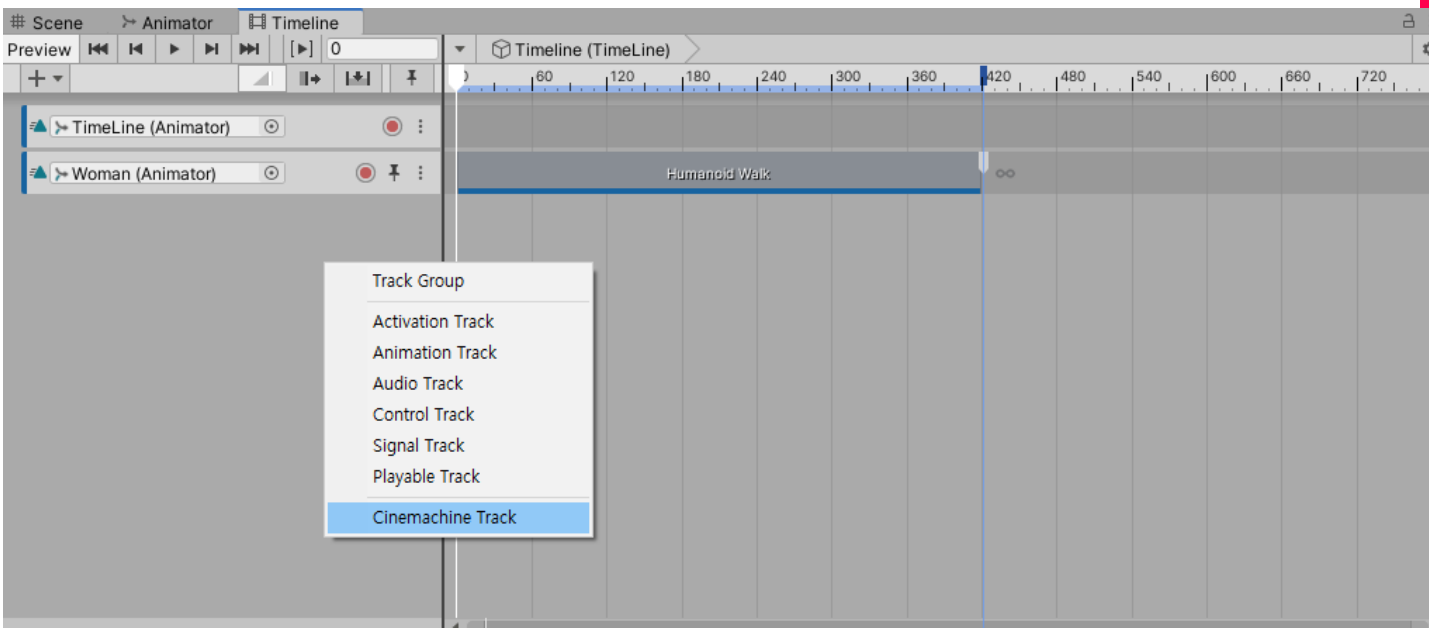
시네머신 카메라 설정

■ Woman을 따라다닐 두개의 카메라들을 설정



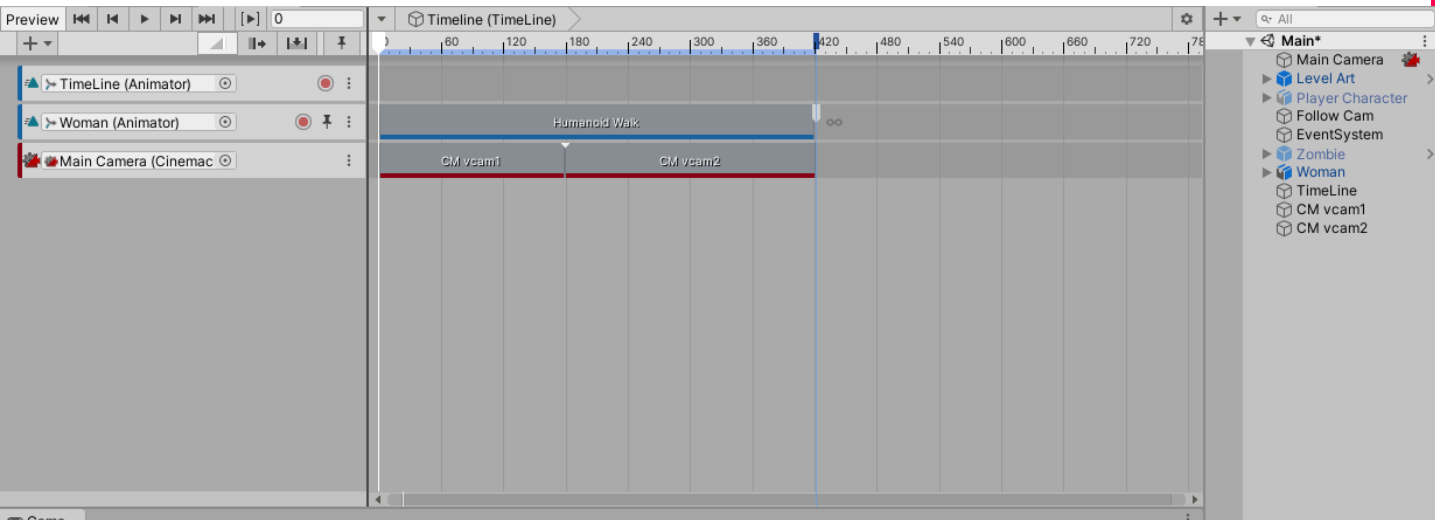
시네머신 카메라 설정

■ 타임라인에 시네머신 트랙 추가



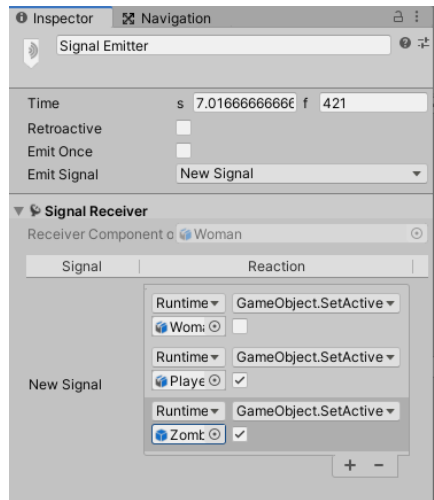
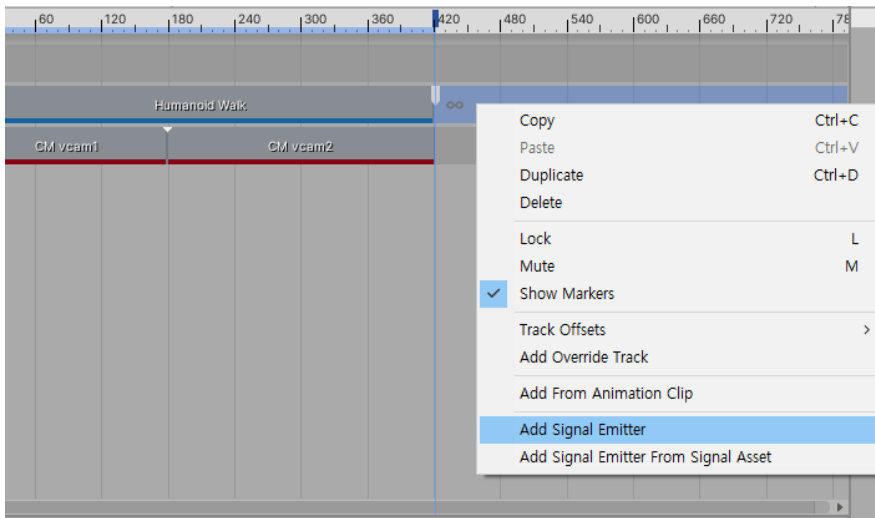
시네머신 카메라 설정

- 1번 카메라에서 시작 해서 2번 카메라로 변경해보기!
메인 카메라 설정을 반드시 해야함!



컷씬후 게임 플레이 연출

- 컷씬후 메인 게임 플레이 연출을 하고 싶은 경우!
- Woman의 애니메이션 플레이가 끝난후 Add Signal Emitter 클릭!
- 시그널 에미터에서 모두 생성을 누르고 Woman 은 Active False Player Character 와 Zombie 는 Active True로 설정





Thanks!

Any questions?

junlee@game.hoseo.edu