



정규과정 - unity3d를 이용한 게임 만들기

주제 : 새로워진 프리팹 시스템의 이해

유니티라는 엔진이 발표된 이후
지금껏 변화없이 제공되어 오던 프리팹 시스템이,
이번 유니티 2018에서 크게 개편되었습니다.

기존에 유니티 엔진을 사용해 오던 사용자를 위해
달라진 프리팹 시스템에서 개선된 부분을 설명하고,
‘프리팹 모드’라는 새로운 모드를 접근하는
기본적인 사용방법에 대해 소개합니다.

튜터_김주호



-프리팹의 기존의 불편한 점

프리팹 에셋을 편집하려면 Project View에서 Hierarchy로 프리팹화된 에셋을 드래그 하여 수정한 다음 변경 사항을 적용하고, 작업을 마친 후에는 Hierarchy에 있는 에셋을 다시 지워줘야 하는 불편함이 있었습니다.

또 다른 하나는 Inspector에 위치했던 프리팹의 Apply 기능이 강력하기는 하지만 프리팹 단위 전체에 적용되는 구조이기 때문에 하위에 존재하는 부분적인 Apply는 불가능했다는 데에 있었습니다.



-프리팹의 개선사항

위의 내용들을 반영하여 프리팹의 구조가 상당히 달라진 모습을 하게 되었는데 우선 **프리팹 모드라는 개념이** 추가되었습니다.

프리팹 모드를 통하여 위에 언급한 기존 프리팹의 불편한 점들을 해결하였는데, 프리팹 모드란 프리팹의 편집영역을 독립적으로 구축한 것이라 설명할 수 있습니다.

Hierarchy에 위치한 프리팹이던 Project View에 있는 프리팹이던 간에 프리팹 모드라는 독립적인 공간으로 진입하도록 개편되어서, **이전처럼 꼭 Hierarchy에 프리팹을 끌어 놓고 프리팹 편집을 할 필요가 없어졌습니다.**

또한 프리팹의 부분적인 Apply가 지원돼서, 사용자들은 앞으로 프리팹 오브젝트 전체단위가 아닌 프리팹 하위의 요소들마다, 컴포넌트 단위로도 원본 프리팹에 대한 부분 적용(Apply)가 가능하게 되었습니다.

-프리팹 모드의 표현

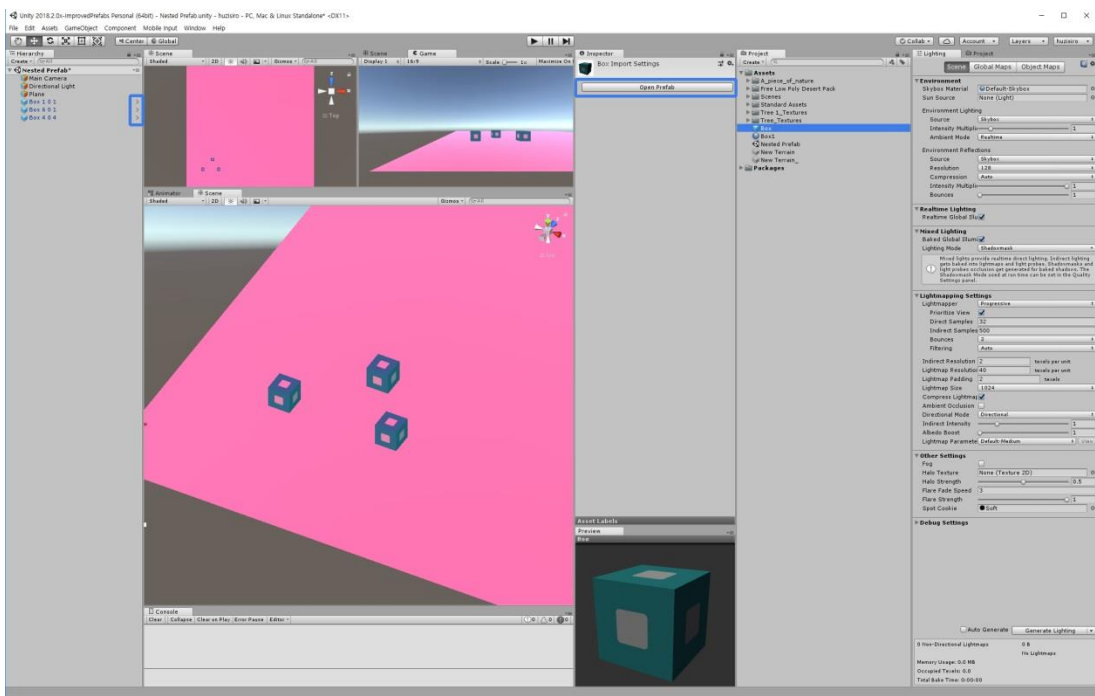
프리팹 모드는 Hierarchy와 Scene View를 대신하여 프리팹 에셋을 별도의 창으로 표시해 주는 것입니다.

Project View에서 프리팹을 선택하면 Open Prefab이라는 버튼이 표시되며, 여기서 버튼을 누르면 프리팹 모드라는 곳으로 진입하게 됩니다.

Hierarchy와 Scene View의 최 상단 부분에는 해당 프리팹 이름과 프리팹 아이콘형태를 출력하면서 현재 프리팹 모드로 전환되어 있음을 나타내 줍니다.

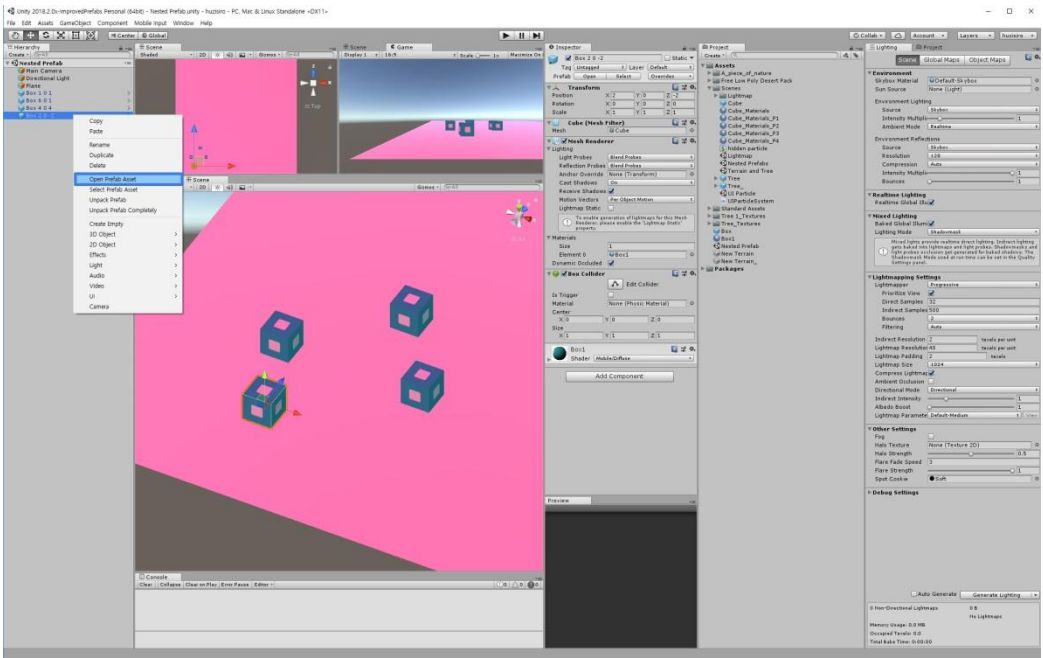
-프리팹 모드 진입, 해제 방법

프리팹 모드는 이전버전까지는 존재하지 않던 개념이기 때문에
기존 사용자들도 생소하게 느낄 수 있습니다.
그렇기 때문에 추가되고 달라진 부분을 설명하여
프리팹 모드로 진입하고 해제 할 수 있는 몇가지 방법을 소개합니다.

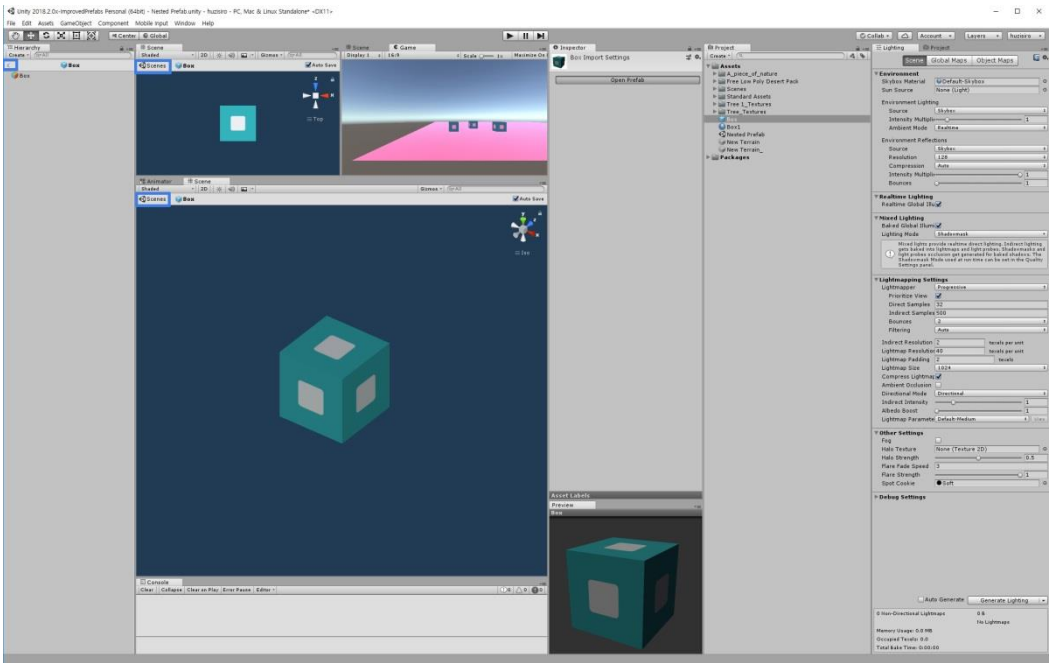


'진입방법'

- a. Project View에서 프리팹을 클릭하고 **Open Prefab**을 클릭
- b. Project View에서 프리팹을 더블클릭
- c. Hierarchy상에 존재하는 Prefab의 화살표(이번에 새로 생겨남)를 더블클릭

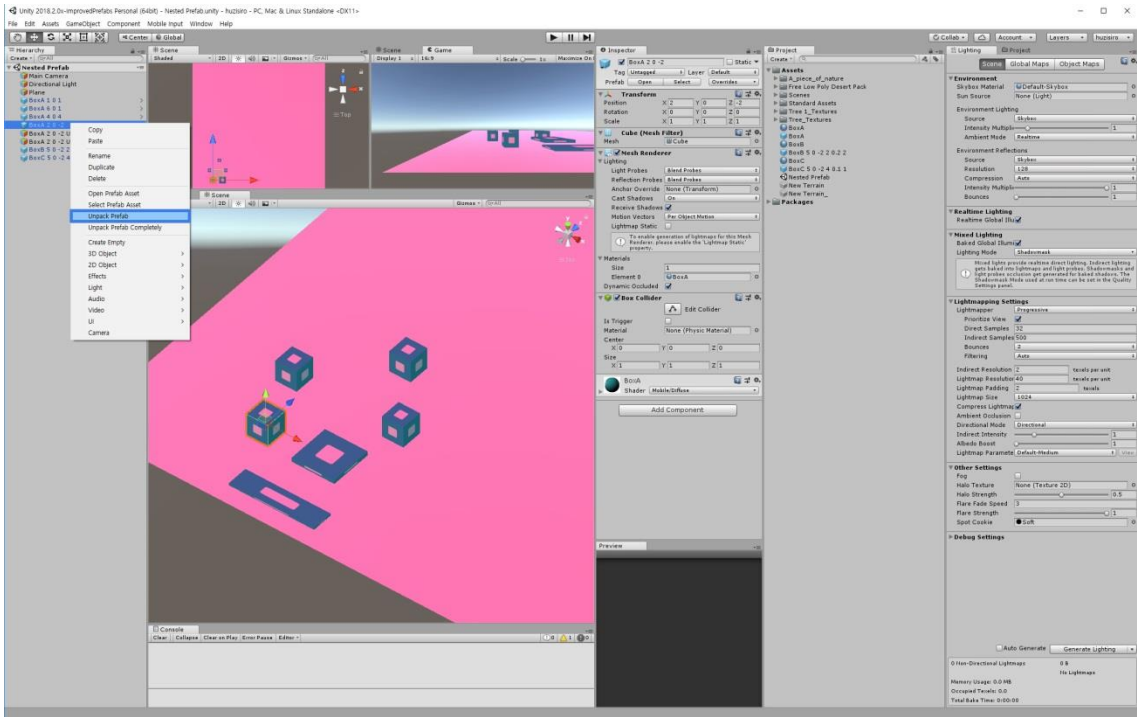


d.Hierarchy상에 존재하는 Prefab을 우클릭하여 'Open Prefab Asset' 을 선택



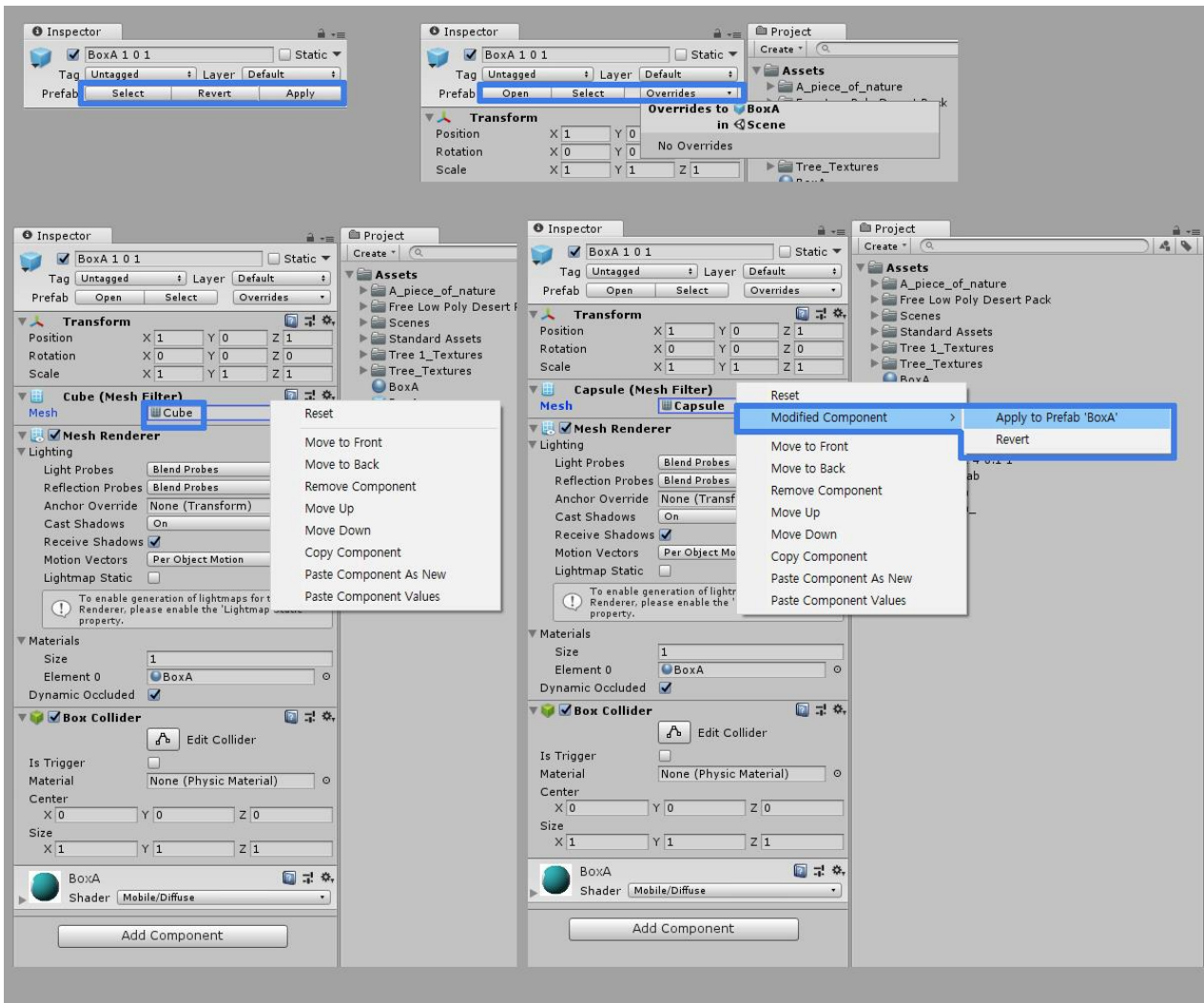
'해제방법'

- a.Hierarchy상의 최상단에 존재하는 Prefab의 화살표(이번에 새로 생겨남)를 클릭
- b.Scene View에서 최상단에 나타나고 있는 프리팹모드 상태의 표시줄에서 'Scenes'를 클릭



'Unpack' 버튼의 추가

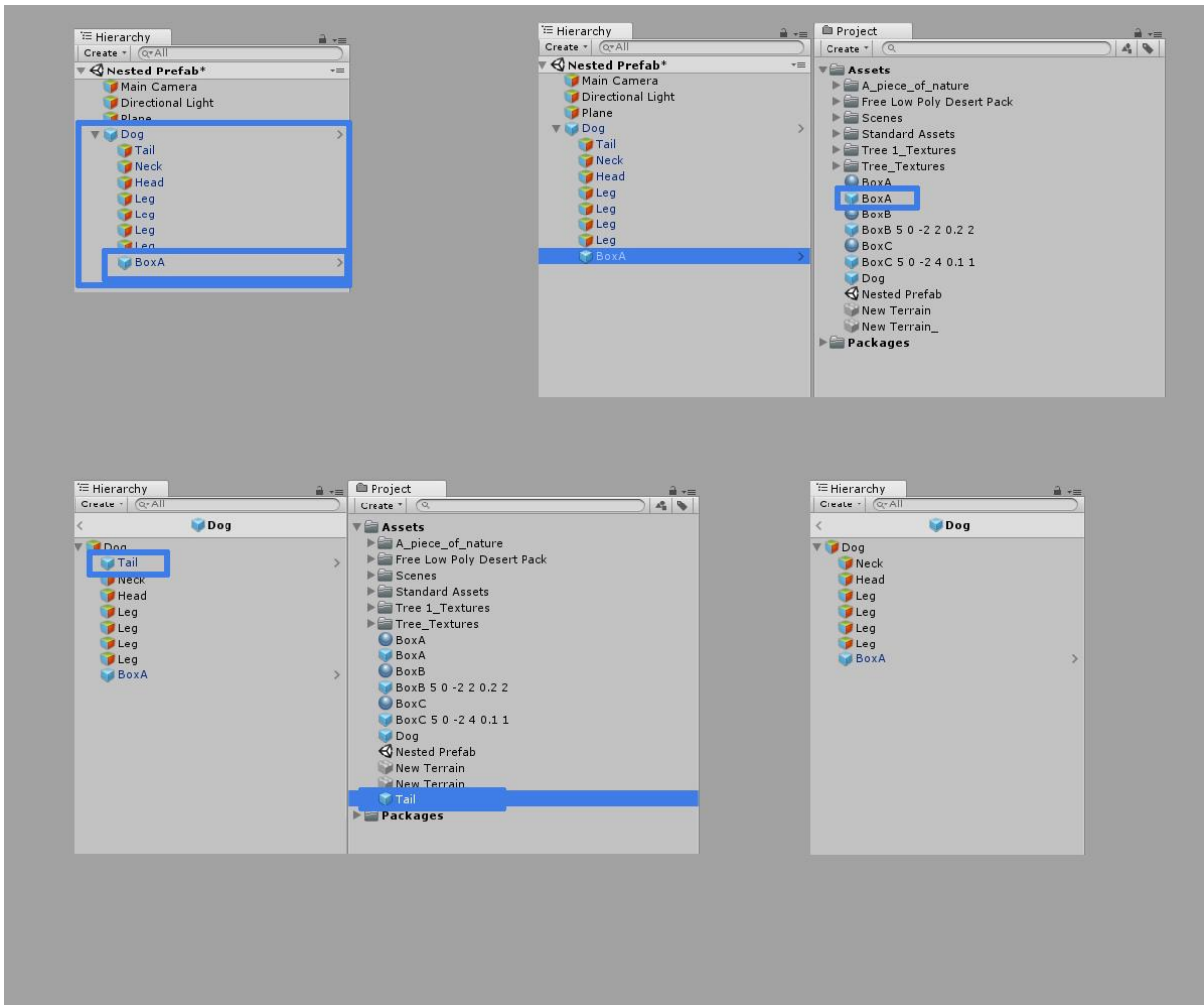
기존에는 없던 Unpack 버튼이 생겨났다.
Hierarchy에서 프리팹 내부 구성요소의
순서를 바꾸거나 삭제하여
프리팹을 깨뜨리던 방식에서
Unpack 버튼을 누르는 것으로
크게 달라진 부분이다.



'프리팹 Inspector의 달라진 모습'

왼쪽위는 이전, 오른쪽위는 달라진 이후의 모습으로 기존의 Apply에서 Overrides로 버튼이 바뀌면서 전체적인 적용이 아닌, 변경한 세부 항목별로 부분적 적용이 가능하게 변화하였다.

예를 들어서 왼쪽아래처럼 Mesh Filter의 오브젝트를 큐브에서 캡슐형태로 바꾸어 지정하는 작업을 하게되면, 유니티 엔진에서는 이것을 변경된 요소로 인식하여 오른쪽 아래 그림처럼 부모 프리팹에 해당수정사항을 반영할 것인지, 되돌릴 것인지를 표현해준다.



'프리팹 모드가 새롭게 지원하는 기능들'

프리팹 모드가 생겨나면서 새롭게 할 수 있는 기능들이 생겨났다. 우선 왼쪽 위 그림처럼 하나의 프리팹 내에 또다른 프리팹을 구성할 수 있는데, 오른쪽 위에 그림처럼 Project View에서 하위에 존재하는 프리팹도 잘 연결되어 있는 것을 확인할 수 있다.

그리고 왼쪽 아래에서 처럼 프리팹 모드로 들어간 상태에서 특정요소를 Project View로 끌어당겨 하위 프리팹을 새로 만들 수도 있고, 오른쪽 아래처럼 특정요소를 삭제하는 경우에도 프리팹이 깨지지 않게 변화하였다.