



# 정규과정 - Unity3d를 이용한 게임 만들기(2018신규)

주제 : Unity 2018 소개



유니티의 최신버전인  
Unity 2018의 새로운 기능에 대해 소개합니다.



튜터 이주영



전세계에서 가장 널리 사용되는 실시간 3D 개발 플랫폼 기업 유니티 테크놀로지스 (<https://unity3d.com>)가 유니티 엔진의 최신판인 ‘Unity 2018’을 출시하였다.



(이미지 출처: 유니티 공식 홈페이지)

Unity 2018은 스크립터블 렌더 파이프라인(Scriptable Render Pipelines) 및 C# 잡 시스템(C# Job System) 등 다양한 요소가 혁신적으로 업그레이드돼 개발자들이 멋진 그래픽과 최상급 퍼포먼스의 콘텐츠를 보다 쉽고 빠르게 구현할 수 있게 한다.

브렛 비비(Brett Bibby) 유니티 엔지니어링 부문 부사장은

“Unity 2018은 유니티 역사상 가장 대규모로 업그레이드가 이뤄진 버전 중 하나로 한 단계 업그레이드된 렌더링과 퍼포먼스 향상이 핵심”이라며,  
“세계 최고의 인재들을 확보해 하이엔드 스튜디오부터 개인 개발자에 이르기까지 모든 크리에이터들에게 있어 Unity 2018을 최상의 선택으로 만들고자 했다”  
고 덧붙였다.

Unity 2018에는 유니티의 핵심 기술을 향상시키고,

크리에이터들이 자신의 재능을 표현하면서도

보다 효율적으로 협업할 수 있는 330종 이상의 새로운 기능들이 추가되었다.

특히 스크립터블 렌더 파이프라인과 엔티티 컴포넌트 시스템(Entity Component System)이라는 새로운 혁신적인 기능이 추가돼, 아름다운 그래픽을 구현하면서도 하드웨어의 성능을 최대한 활용할 수 있게 한다.

Unity 2018은 크리에이터들에게 최고의 도구이면서  
유니티의 기업 미션인 개발의 민주화, 난제 해결, 성공 도모를 실현시켜줄 엔진으로 기대된다.

유니티에서는 인섬니악(Insomniac), 번지(Bungie), 너티독(Naughty Dog) 등  
세계 유수의 게임 스튜디오 출신들로 이루어진 엔지니어 및 아티스트들이  
800여명의 엔지니어 팀과 함께 전세계 개발자들을 위한  
실시간 혁신을 구현할 수 있는 기술 개발에 주력하고 있다.

유니티로 제작된 게임 및 콘텐츠는 2017년 전세계적으로 30억 개 이상의 기기에서  
사용됐으며 지난 12개월 동안 240억 회 이상 설치됐다.

Unity 2018에 대한 보다 자세한 내용은 유니티 공식 블로그  
(<https://blogs.unity3d.com/kr/2018>)를 통해 확인할 수 있다.

또한, 유니티는 이번 2018버전과 함께 Unity 에디터 한국어판 시험 버전도 공개했다.  
한글판 다운로드 링크(<http://editor-localization.s3-website-ap-northeast-1.amazonaws.com/2018.1/ko.po>)

를 통해 패치 파일을 받은 후,

Unity 에디터의 환경 설정에서 언어 선택 메뉴를 통해 한글을 사용하도록 지정할 수 있다.



동영상 링크 <https://youtu.be/LnO5t7s-4ms>

## [Unity 2018 신규 기능]

### • 스크립터블 렌더 파이프라인(Scriptable Render Pipelines)

유니티의 강력한 렌더링 파이프라인을 완벽하게 제어할 수 있다.

HDRP(High-Definition Render Pipeline: 고해상도 렌더 파이프라인)를 활용하여 최고의 콘텐츠 경험을 제공할 수 있으며, LWRP(Lightweight Render Pipeline: 경량 렌더 파이프라인)를 사용하면 모바일 기기 및 유사 플랫폼의 배터리 수명을 최적화하면서 미적인 측면과 속도를 균형 있게 구현할 수 있다.

### • 엔티티 컴포넌트 시스템(Entity component system, ECS) 및 C# 잡 시스템(C# Job System)

무거운 프로그래밍 문제 없이 멀티 코어 프로세서를 활용할 수 있는 새로운 고성능 멀티스레드 시스템.

새로운 프로그래밍 모델인 엔티티 컴포넌트 시스템이 C# 잡 시스템 및 버스트 컴파일러(Burst Compiler)와 결합하여 제작을 최적화함으로써 퍼포먼스를 크게 향상시킬 수 있다. 개발자는 게임에 더 많은 효과와 복잡성을 더하거나 동적 인공 지능을 추가함으로써 게이머를 몰입 시키는 풍부한 세계를 구현할 수 있다.

### • 아티스트, 디자이너 및 엔지니어가 보다 효율적으로 협업할 수 있는 새로운 기능

Unity 2018로 코딩 없이 레벨, 시네마틱 콘텐츠 및 게임 플레이 시퀀스를 쉽게 제작할 수 있다. 프로빌더(ProBuilder)와 폴리브러시(Polybrush)는 레벨을 설계하는 새로운 방법을 제공하고, 시네머신 스토리보드(Cinemachine storyboard)를 사용하여 유니티에서 사전시각화, 스토리보드 및 편집 기능을 사용할 수 있다.

또한 비주얼 셰이더 그래프(Visual Shader Graph)를 통해 프로그래밍 기술 없이도 셰이더를 작성할 수 있다.

### • 최신 플랫폼 지원

유니티는 개발 상의 난제를 해결하기 위해 크리에이터가 25개 이상의 플랫폼에 쉽게 접근할 수 있도록 지원한다.

세계 최대 혁신 업체와의 전략적 제휴를 통해 매직 리프 원(Magic Leap One), 오쿨러스 고(Oculus Go) 및 데이드림 스탠드얼론(Daydream Standalone)에 최적화된 지원을 제공한다. 현재 전세계 VR/AR 콘텐츠의 60% 이상, 신규 모바일 게임의 50% 이상이 유니티로 제작되고 있다.