



가상현실 및 실습



Unity 프로젝트 및 인터페이스 소개

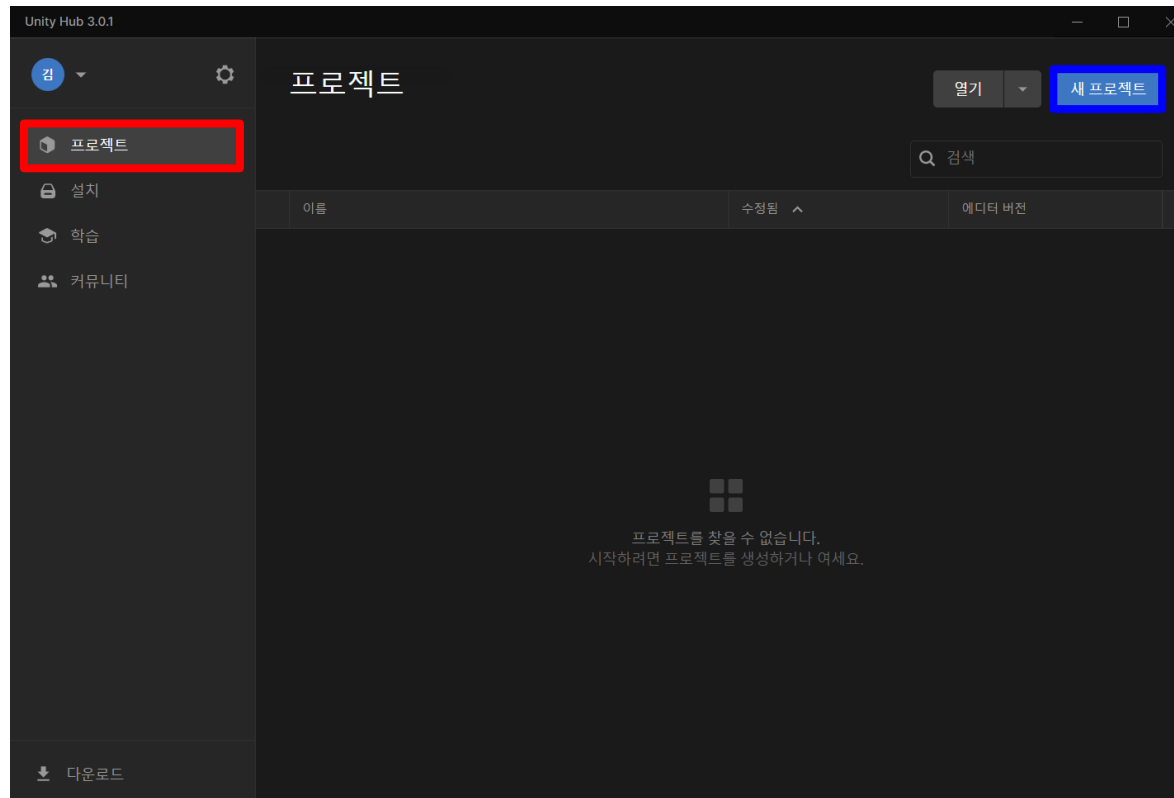


Unity 프로젝트

1. Unity 프로젝트

1) 프로젝트 생성 방법

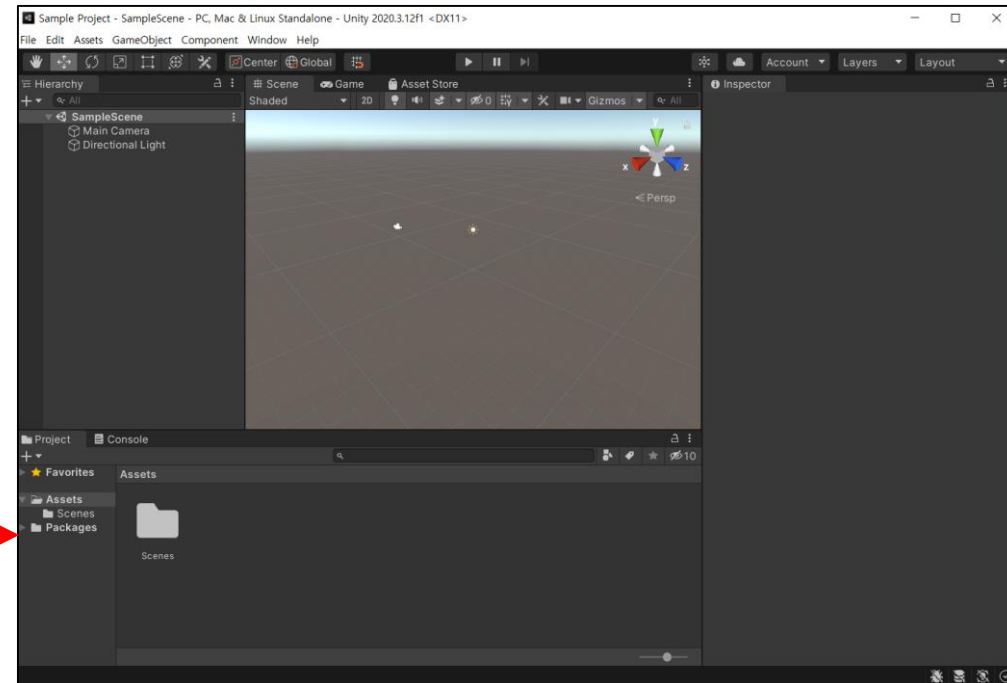
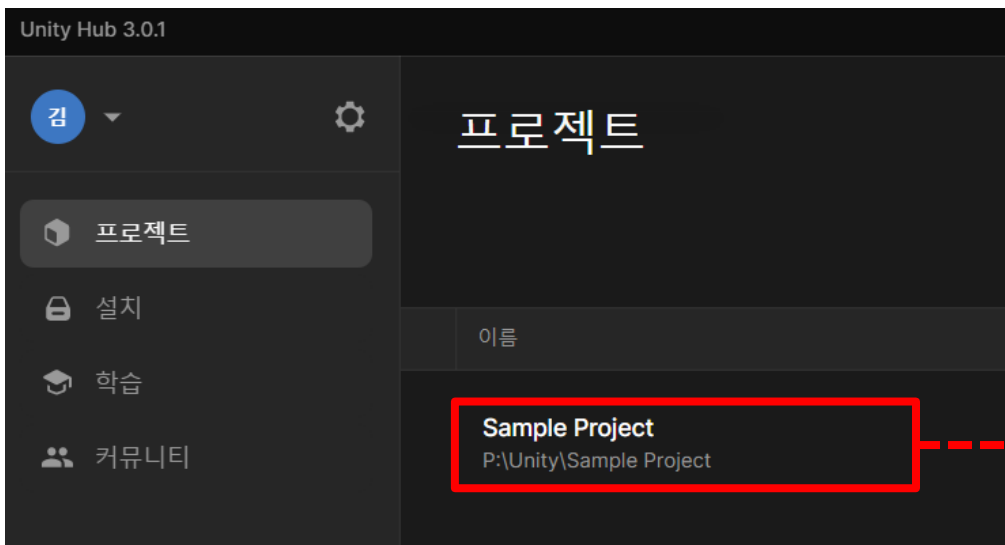
- Unity Hub 좌측 패널의 **프로젝트를 선택**
- 우측 상단의 **새 프로젝트를 선택**



1. Unity 프로젝트

2) 프로젝트 여는 방법

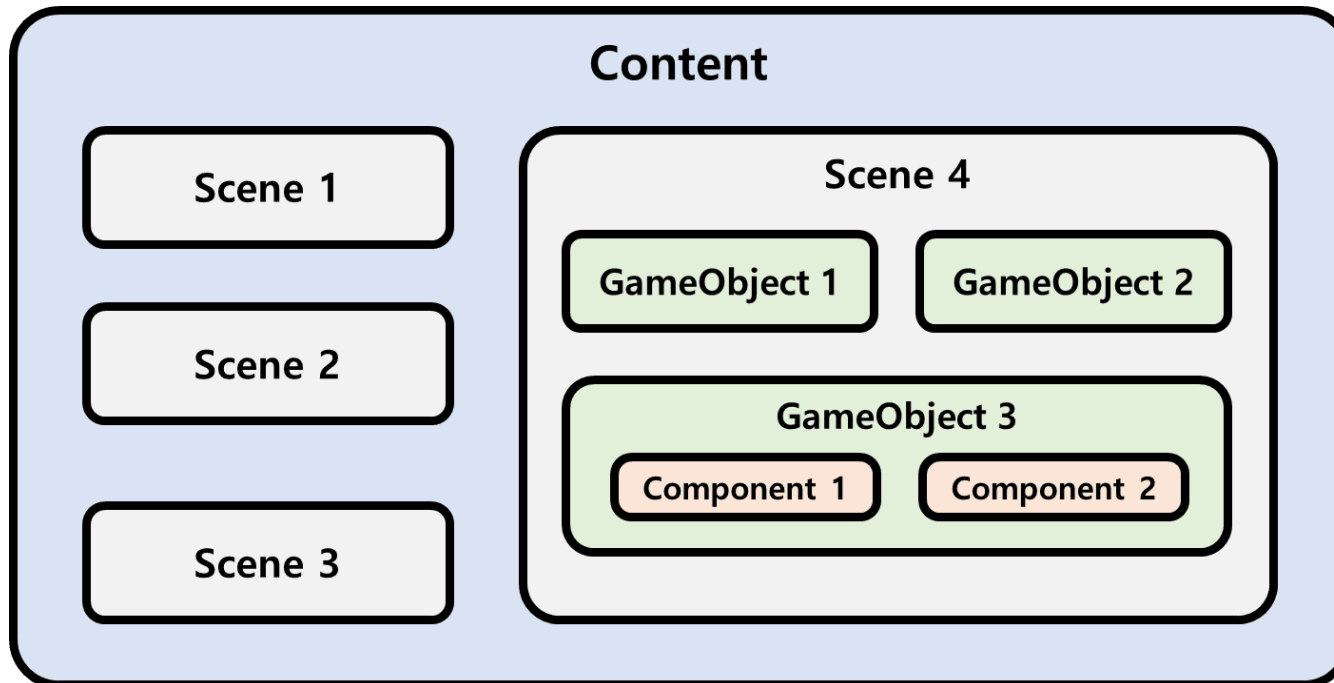
- Unity Hub의 프로젝트 목록에서 프로젝트를 선택하여 열 수 있음



1. Unity 프로젝트

3) Unity 콘텐츠의 구조

- 씬: 콘텐츠를 구성하는 단위이며, 게임 오브젝트들을 포함하는 객체
- 게임 오브젝트: 씬을 구성하는 단위이며, 컴포넌트들을 포함하는 객체
- 컴포넌트: 게임 오브젝트를 구성하는 단위이며, 독립적인 기능을 수행



Unity 인터페이스 소개

2. Unity 인터페이스 소개

1) 메뉴

- 7개의 항목으로 구성
- ① File: 씬 또는 프로젝트를 생성하거나 저장 또는 빌드 환경을 설정
- ② Edit: 되돌리기, 이름 변경, 복사, 붙여넣기 등의 기능을 수행
- ③ Assets: 프로젝트 창 내에 에셋을 생성/관리
- ④ GameObject: 현재 씬 뷰에 불러와진 씬 내에 게임 오브젝트를 추가
- ⑤ Component: 게임 오브젝트에 특정 컴포넌트를 추가
- ⑥ Windows: Unity의 레이아웃을 관리
- ⑦ Help: 매뉴얼 및 도움말, API 문서 등을 확인

File Edit Assets GameObject Component Window Help

2. Unity 인터페이스 소개

2) 툴 바

- 8개의 컨트롤러로 구성
- ① Transform 도구: 게임 오브젝트의 위치/회전/크기를 제어
- ② Transform 기즈모 토글: 게임 오브젝트를 제어에서 좌표계의 기준을 결정
- ③ 플레이 모드: 씬을 게임 뷰에서 플레이/일시 정지하거나, 한 프레임 씩 확인
- ④ 콜라보레이트: Git과 같이, 작업자 간 프로젝트를 공유하는 Unity 서비스
- ⑤ 서비스: 광고, 인-앱 결제 설정 등의 Unity 서비스를 관리
- ⑥ 계정: Unity에서 사용 중인 계정을 설정
- ⑦ 레이어: 게임 오브젝트가 가질 수 있는 레이어를 관리
- ⑧ 레이아웃: Unity를 구성하는 창, 뷰들을 변경하거나 사용자가 정의

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

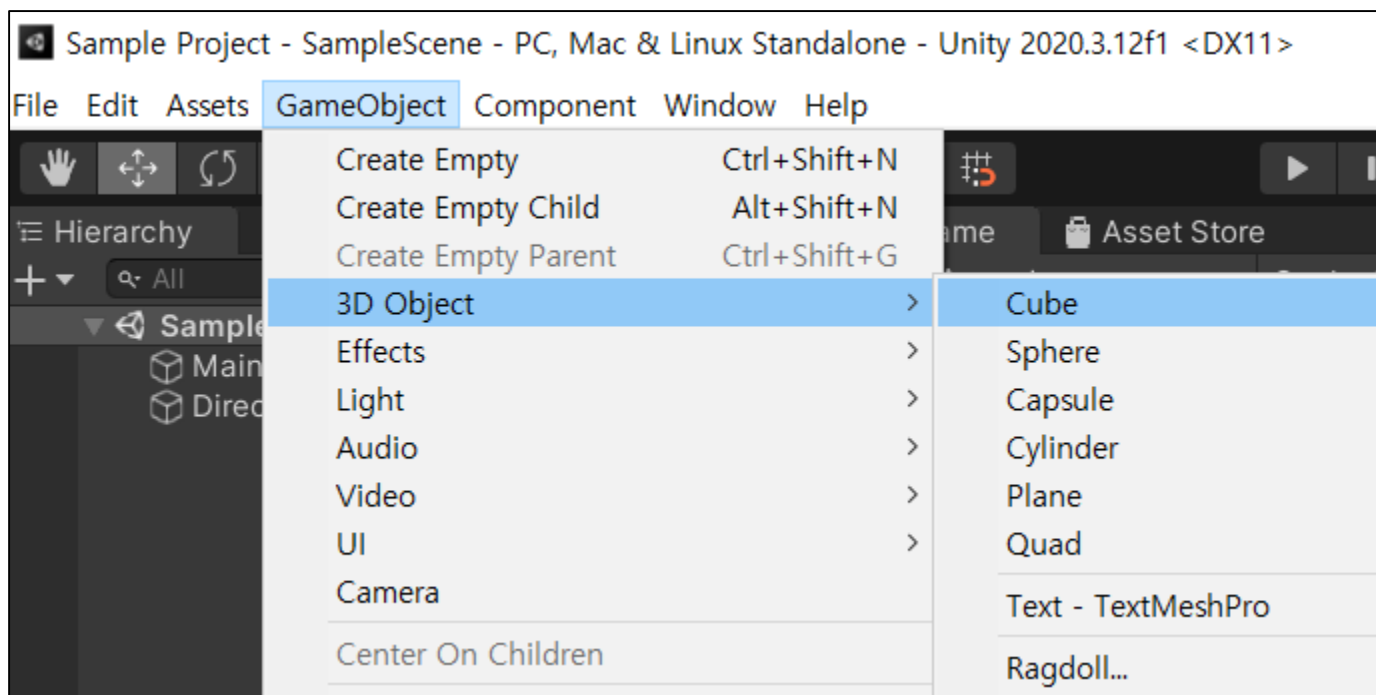
⑧



2. Unity 인터페이스 소개

3) 씬 뷰

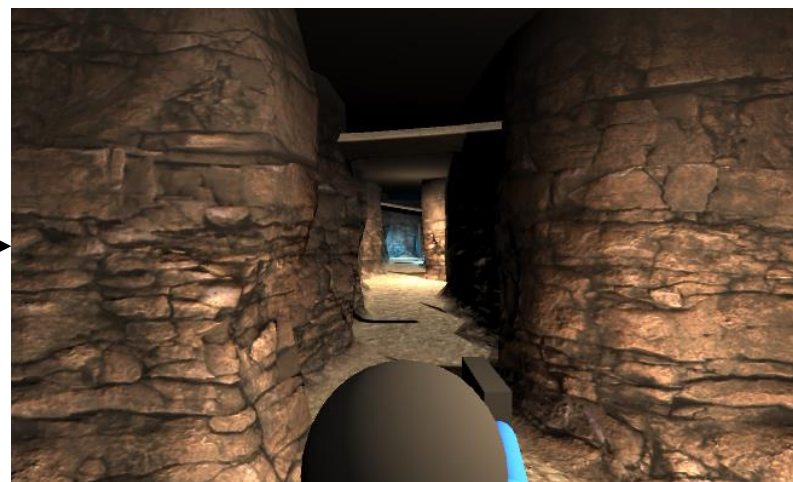
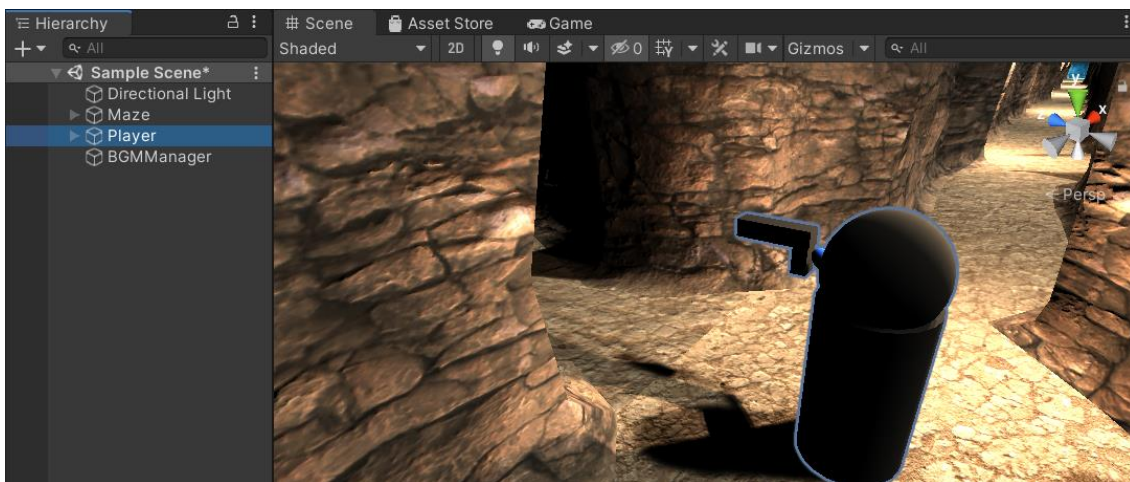
- 씬을 구성하는 게임 오브젝트를 배치할 때 사용
- 이 과정에서 툴 바의 Transform 도구와 Transform 기즈모 토글이 사용
- 메뉴 > GameObject > 3D Object > Cube 선택



2. Unity 인터페이스 소개

4) 게임 뷰

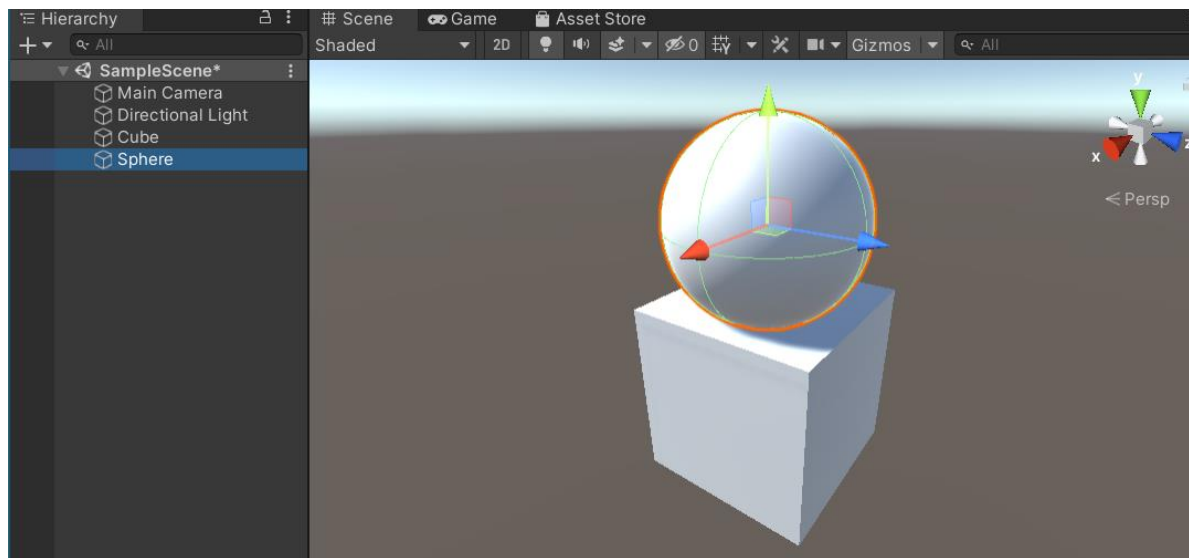
- 게임 뷰는 씬 내에 카메라 게임 오브젝트가 렌더링한 장면을 나타냄
- 즉, 게임 뷰는 현재 개발 중인 콘텐츠를 사용자 입장에서 테스트하기 위해 사용



2. Unity 인터페이스 소개

5) 계층 창

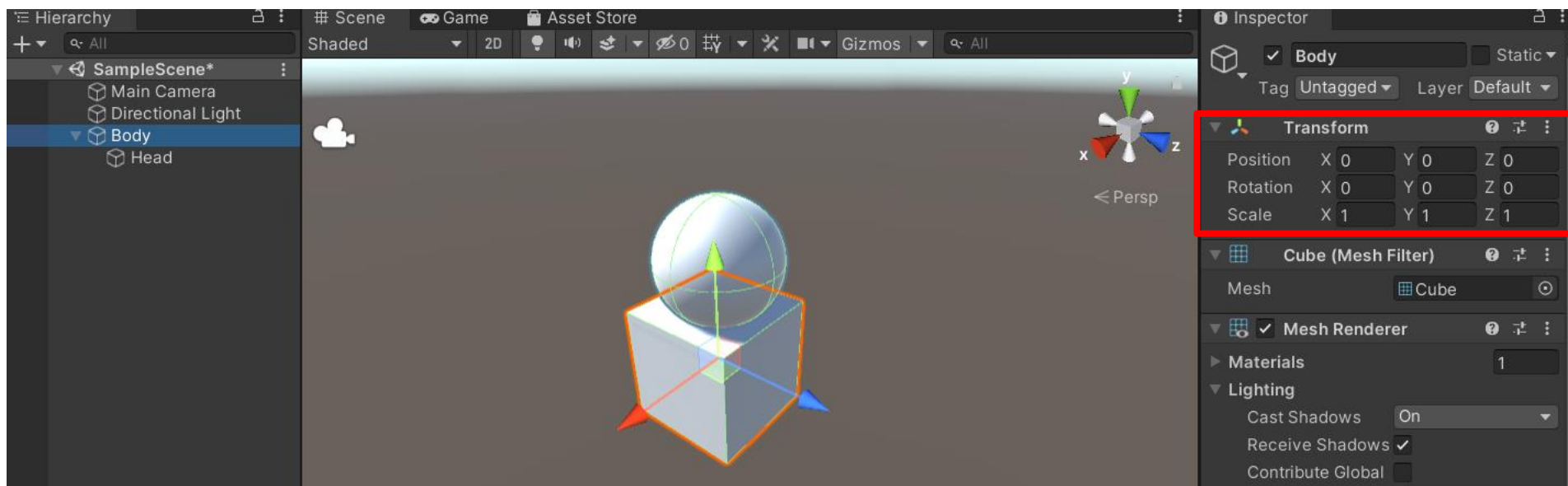
- 계층 창은 현재 씬 뷰에 불러와진 게임 오브젝트의 계층을 관리
- 메뉴 > GameObject > 3D Object > Sphere 를 선택하여, Sphere 형태의 모델을 갖는 **게임 오브젝트**를 추가로 생성
- Cube의 상단에 위치할 수 있도록 Sphere를 배치



2. Unity 인터페이스 소개

6) 인스펙터 창

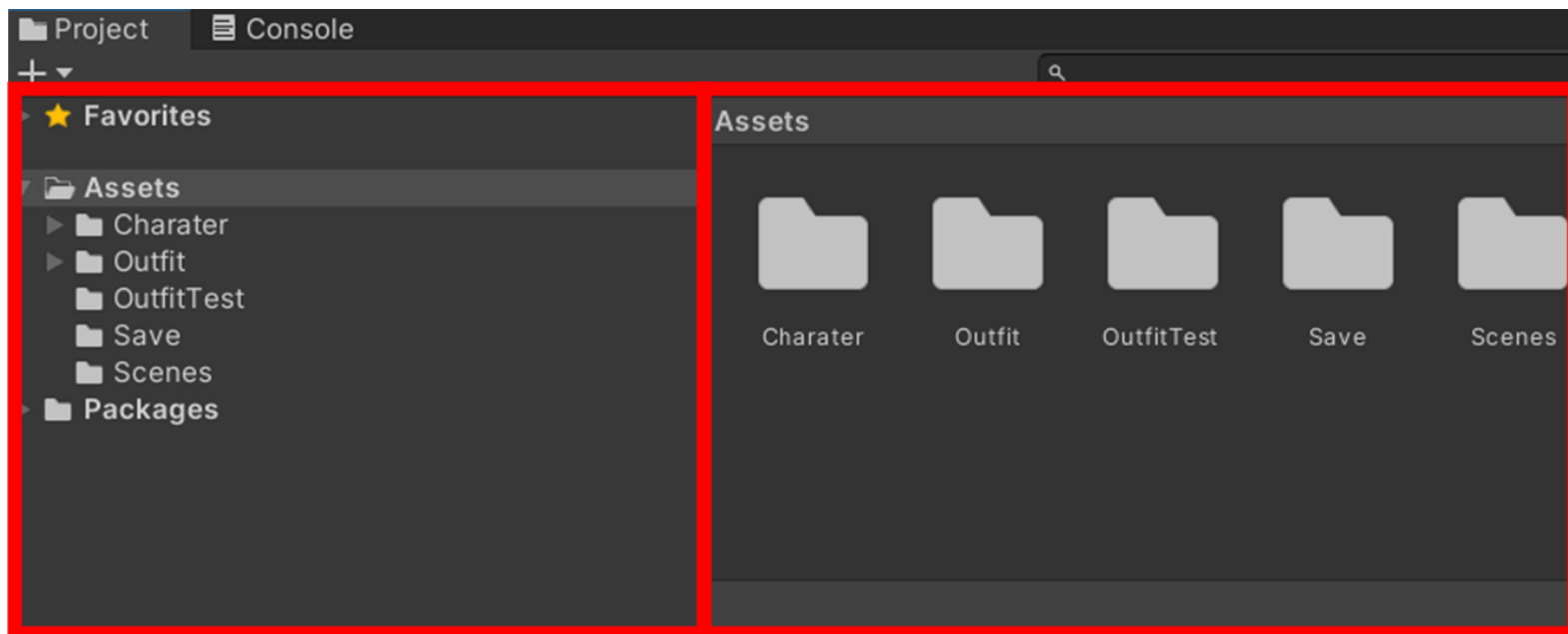
- 인스펙터 창은 게임 오브젝트, 컴포넌트, 에셋 등을 설정할 때 사용됨
- 게임 오브젝트를 마우스로 선택한 상태에서는 해당 게임 오브젝트를 구성하는 컴포넌트들이 인스펙터 창에서 나타남
- 인스펙터 창을 통해 컴포넌트를 구성하는 값 수정이 가능



2. Unity 인터페이스 소개

7) 프로젝트 창

- 프로젝트 창은 크게 좌측 패널과 우측 패널로 구성됨
 - 좌측 패널은 폴더 구조가 목록으로 표시
 - 우측 패널은 좌측 패널에서 선택된 폴더가 포함하고 있는 폴더, 파일을 표시
- 좌측과 우측 패널에 표시된 Assets 폴더는 에셋이 표시되는 루트(Root) 폴더



2. Unity 인터페이스 소개

8) 콘솔 창

- 콘솔 창은 프로그래밍을 통해 작성된 스크립트의 오류/경고/기타 메시지 또는 프로젝트/씬/콘텐츠의 오류/경고/기타 메시지를 나타내는 곳임