



# 가상현실 및 실습



에셋 관리 및 에셋 스토어 사용

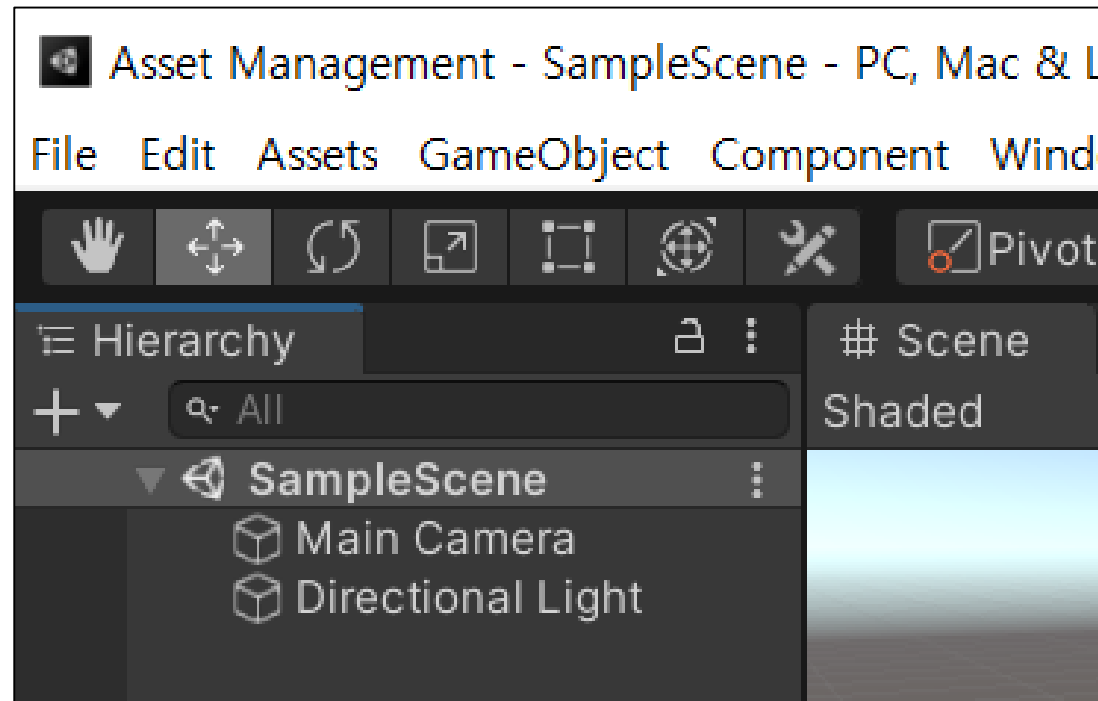


# 에셋관리

# 1. 에셋 관리

## 1) 씬 관리

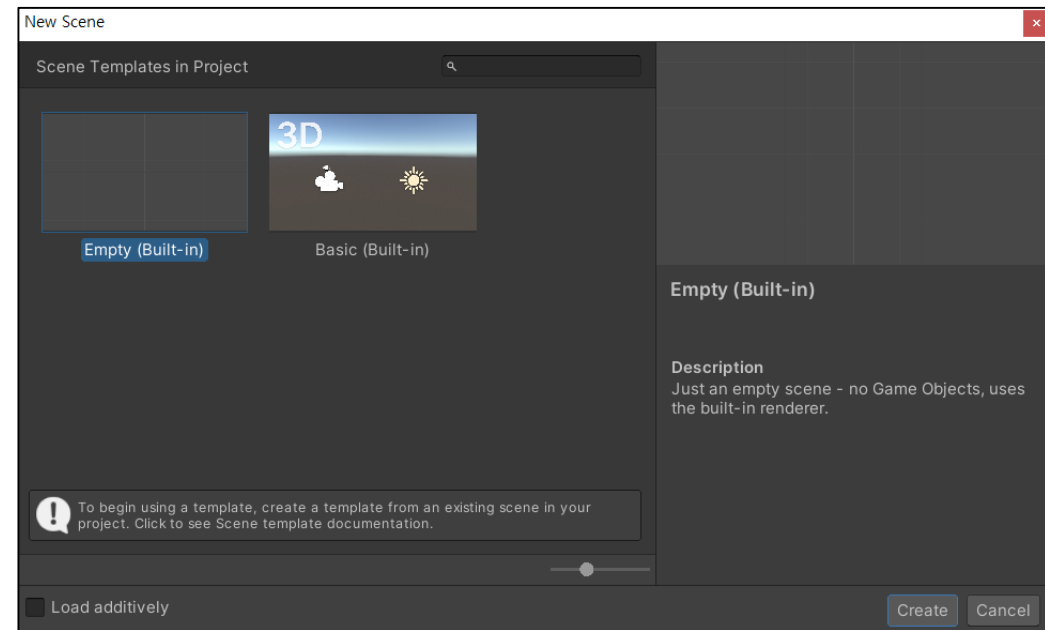
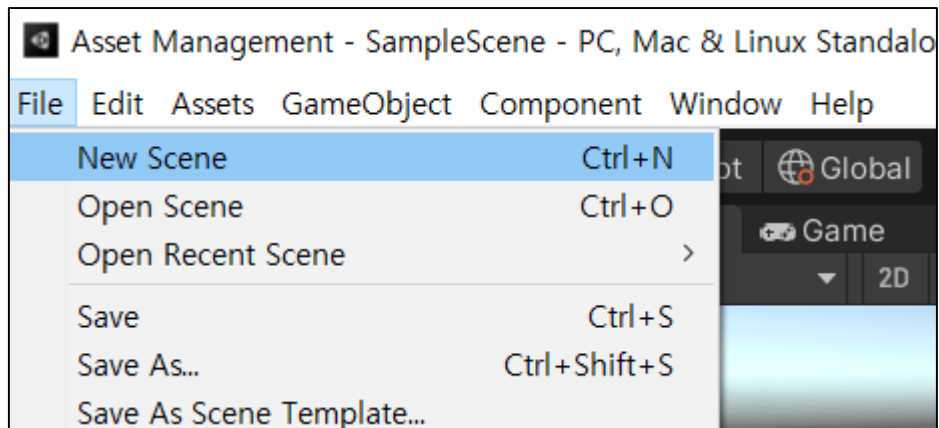
- Unity에서 씬은 **.unity**의 확장자를 갖는 파일로 관리됨
- 프로젝트를 처음 생성 시, 기본으로 **SampleScene** 씬이 활성화된 것을 확인 가능함



# 1. 에셋 관리

## 1) 씬 관리

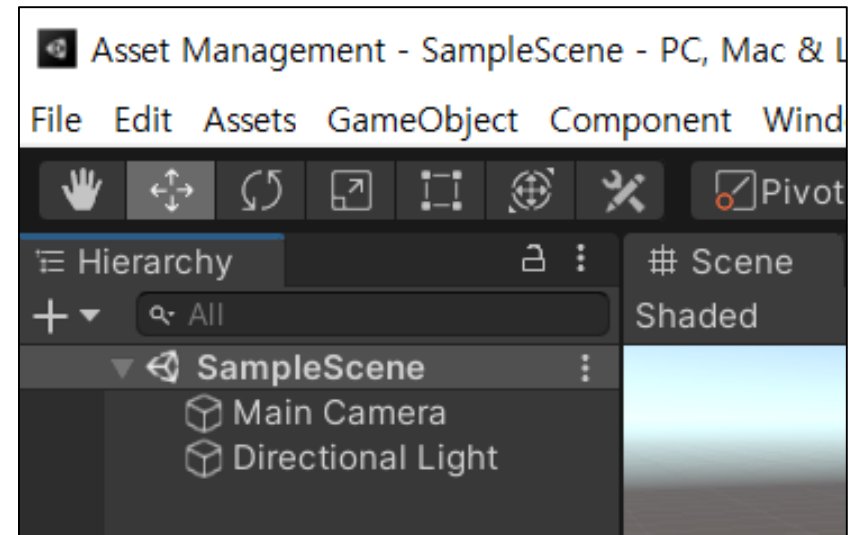
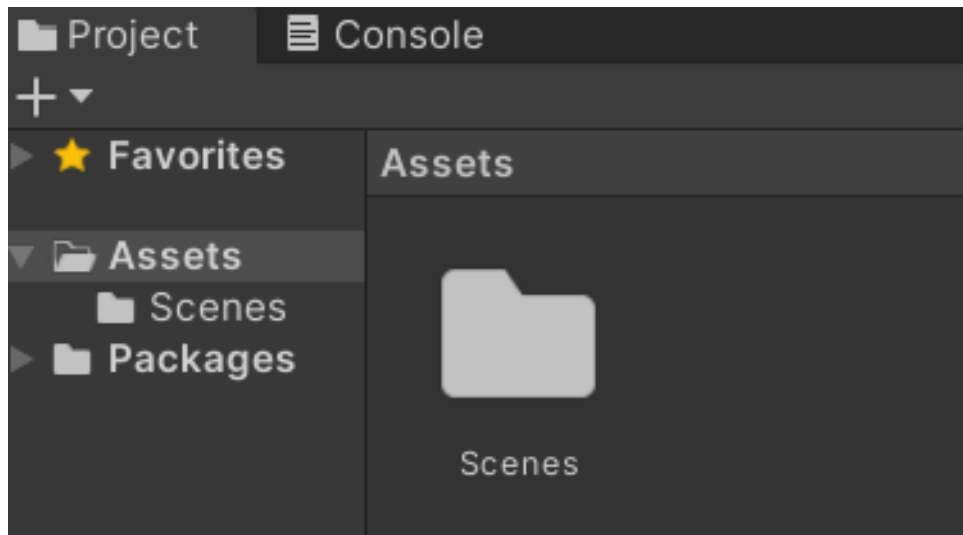
- 메뉴 > File > New Scene을 선택하면, 씬 생성 화면이 나타남



# 1. 에셋 관리

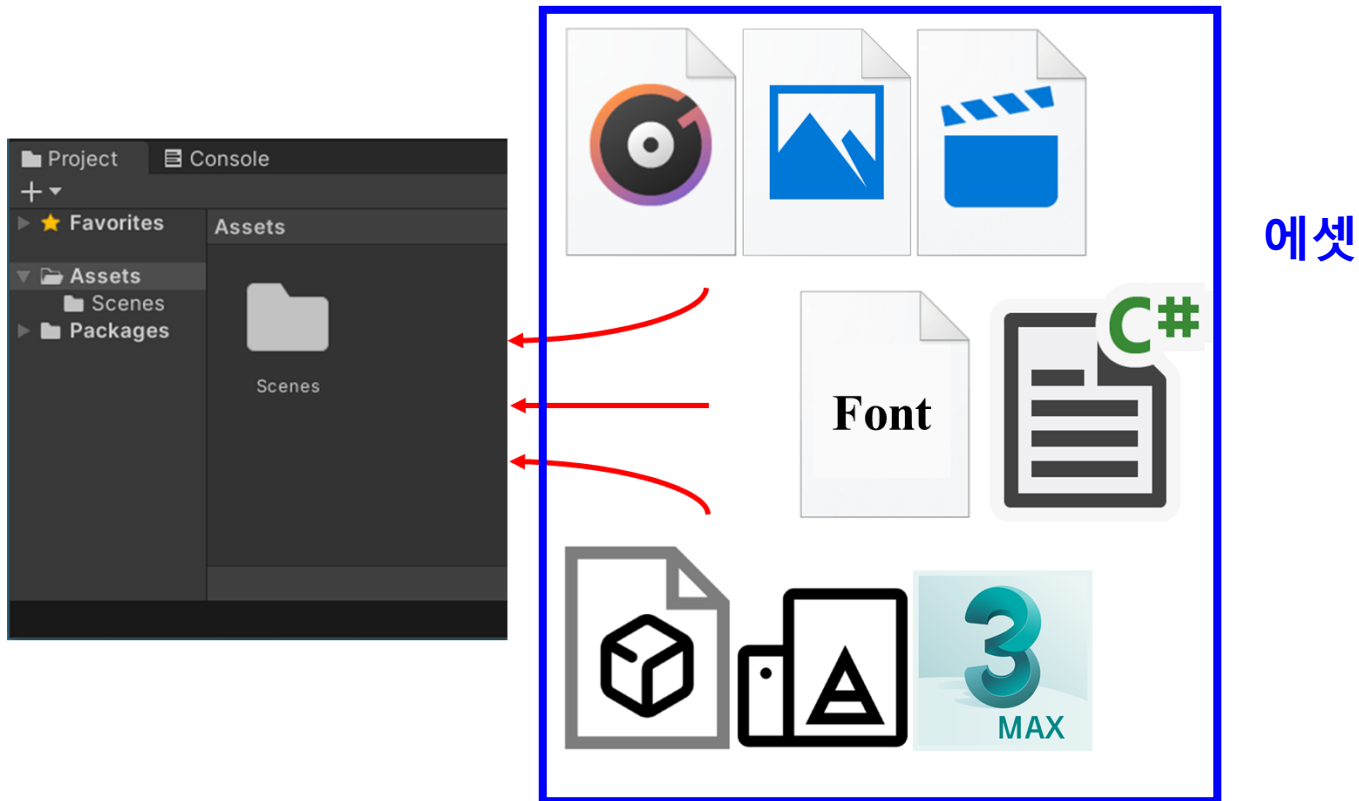
## 1) 씬 관리

- 프로젝트 창에서 Scenes 폴더를 열면 생성했던 **SampleScene** 씬과 기본으로 가지고 있는 **SampleScene**을 확인 가능함
- 씬 뷰에서 다루는 씬을 변경하려면, 프로젝트 창에서 씬을 선택하여 열어야 함



# 1. 에셋 관리

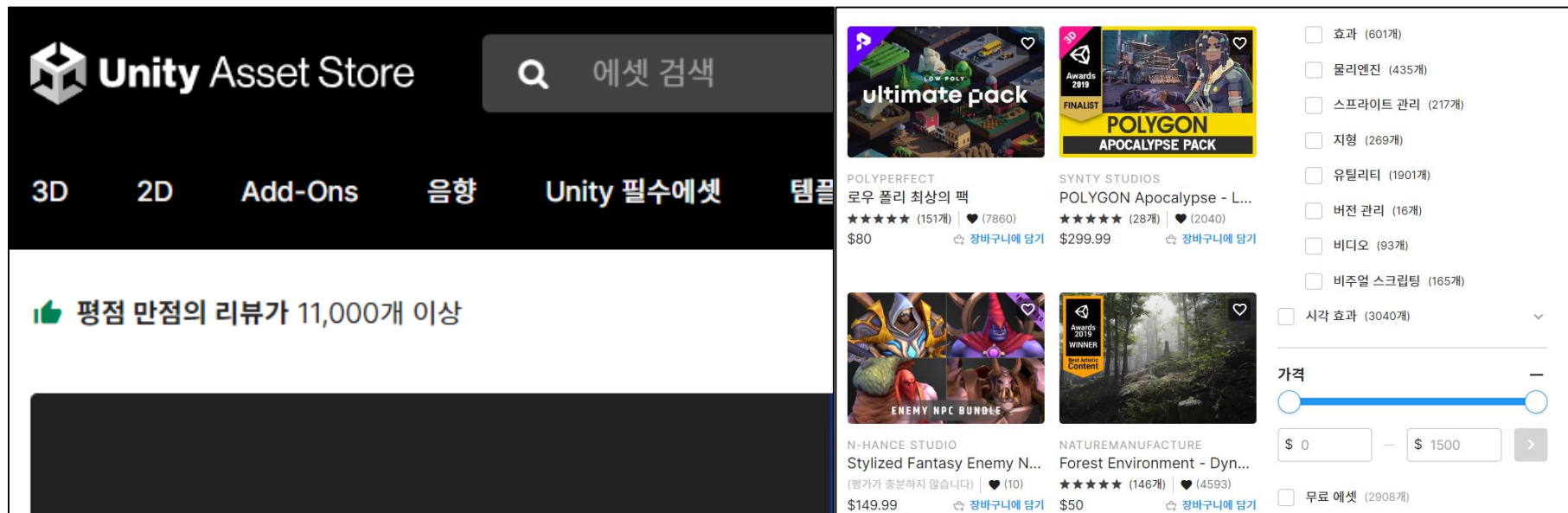
- 에셋(Asset)이란 콘텐츠를 제작할 때 사용되는 자원(Resource)
- 2D/3D 모델링 또는 음원, 애니메이션, 다양한 시각 효과, 라이브러리 등이 포함



## 2. 에셋 스토어

### 1) 에셋 스토어 사용 방법

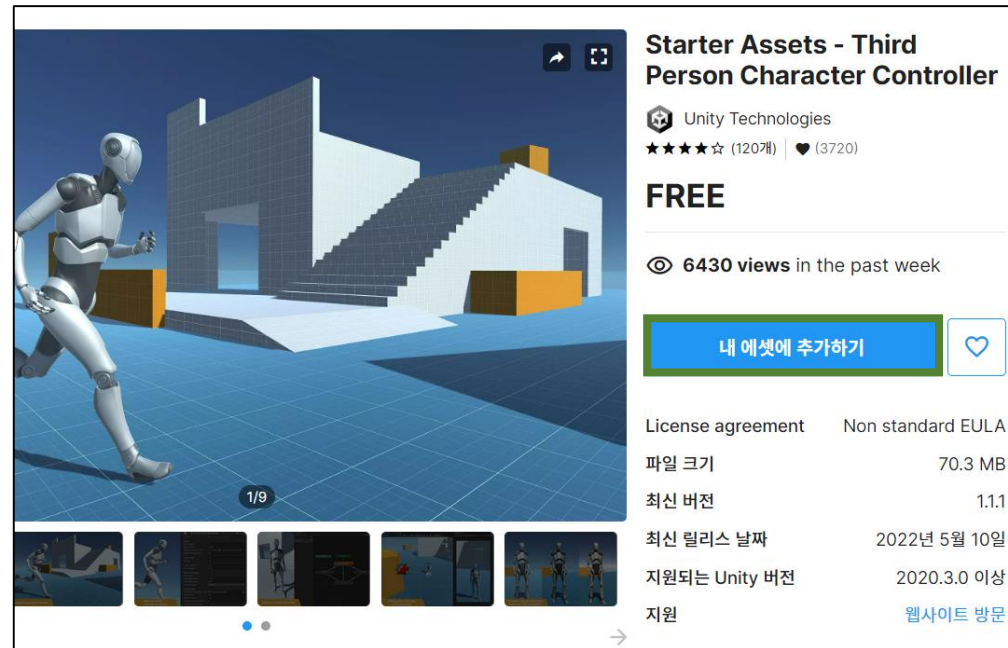
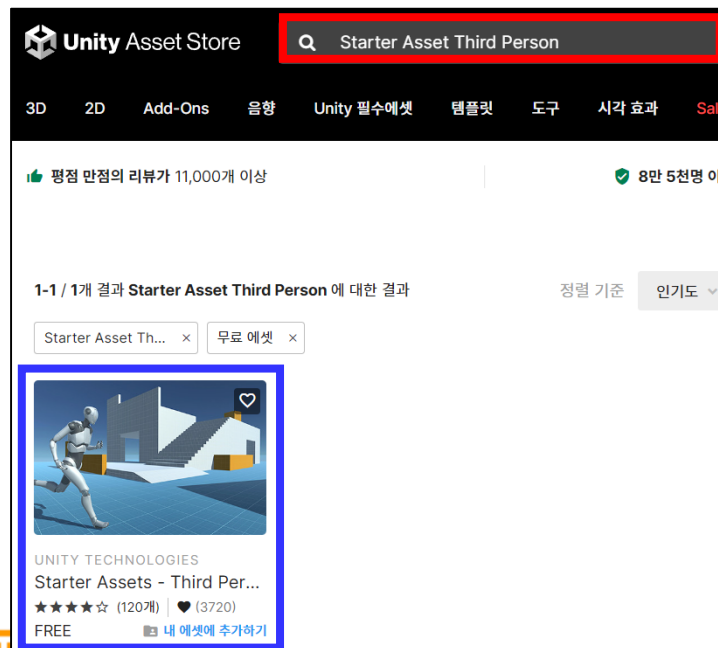
- Assets > 3D를 선택하면 다양한 3D 에셋들을 확인할 수 있음
- 가격 > 무료 에셋을 선택하면 무료 에셋들을 확인할 수 있음



## 2. 에셋 스토어

### 1) 에셋 스토어 사용 방법

- 검색 창을 통해 "Starter Asset Third Person"를 검색하고  
이에 해당하는 에셋을 선택
- 내 에셋에 추가하기 버튼 선택

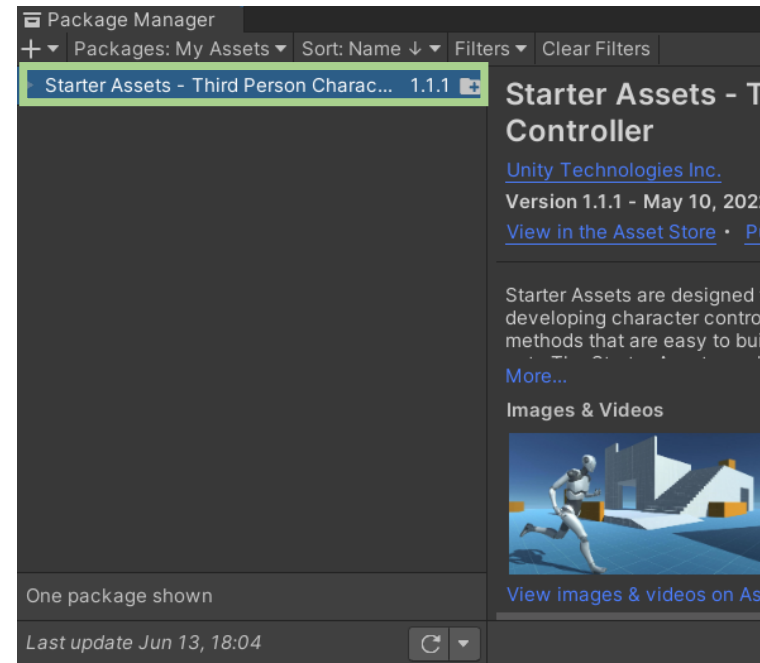
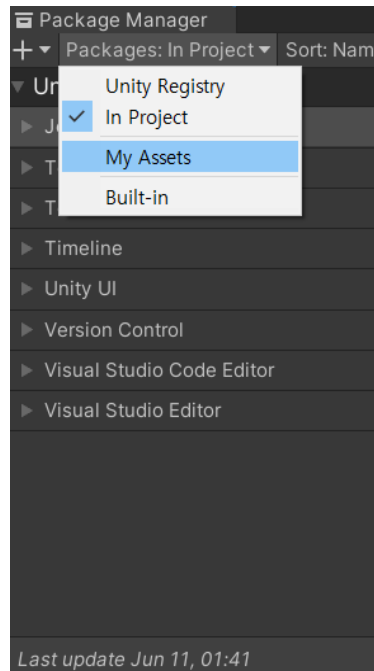
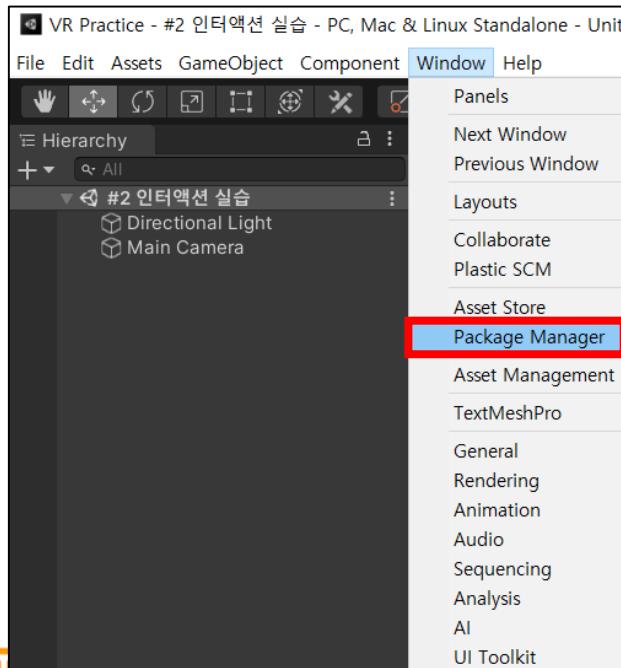




## 2. 에셋 스토어

### 2) 에셋 불러오기

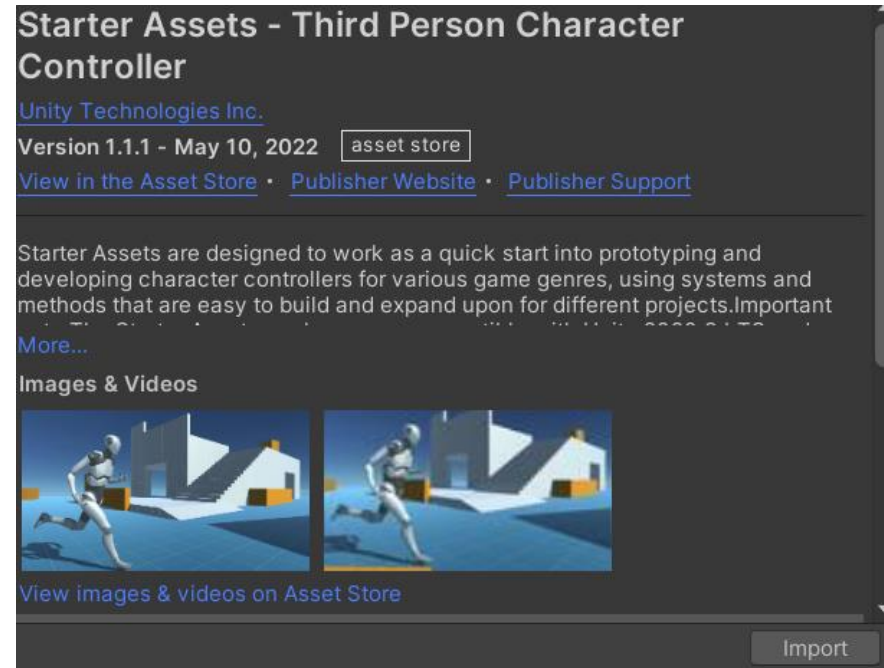
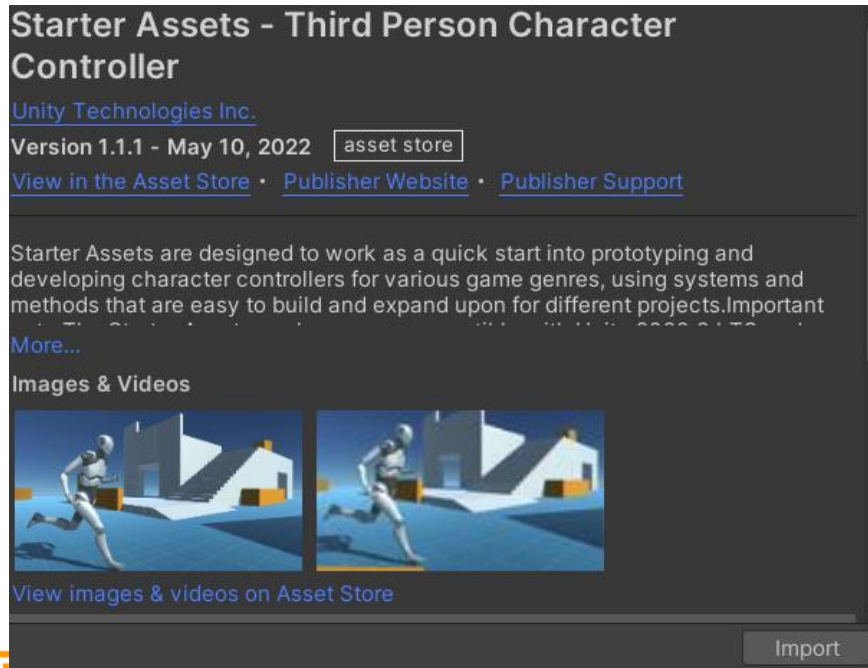
- Unity에서 Windows > **Package Manager**를 선택
- Package Manager 창에서 **My Aassets**로 설정 후 추가한 **Asset**을 선택



## 2. 에셋 스토어

### 2) 에셋 불러오기

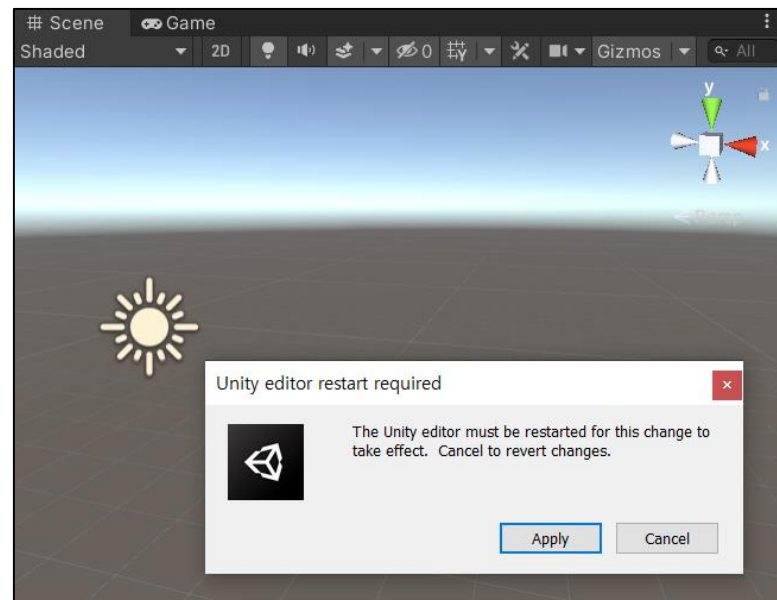
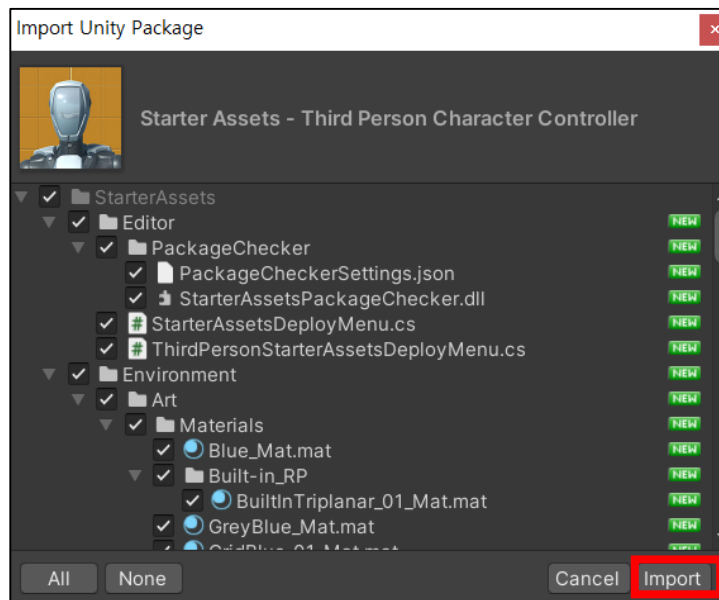
- Download 버튼을 선택
- 다운로드가 완료되면 Import 버튼 선택



## 2. 에셋 스토어

### 2) 에셋 불러오기

- Import Unity Package 창이 나타나면 **Import** 버튼을 선택
- 불러오는 과정이 완료되면 **Apply** 버튼을 선택 (프로젝트가 종료된 후 재 실행됨)

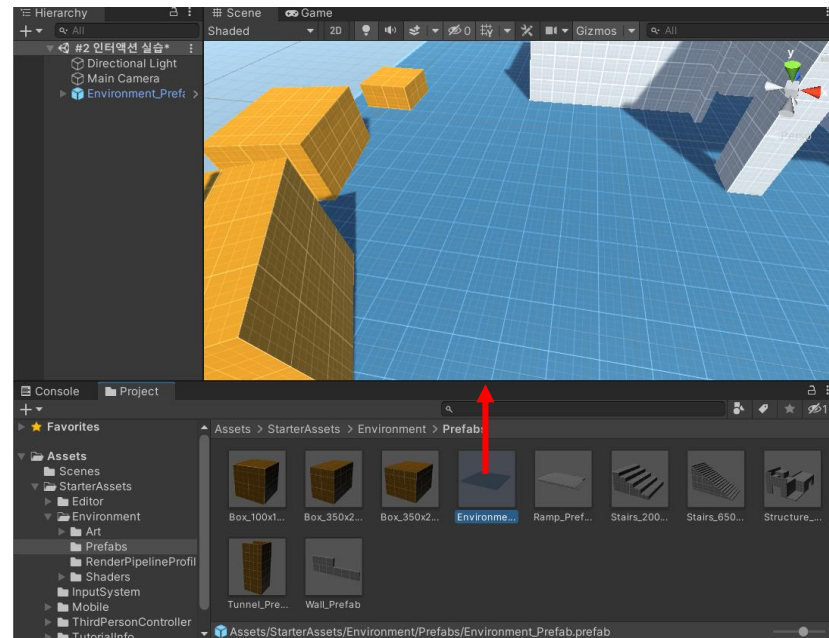


## 2. 에셋 스토어

### 3) 프리팹 사용 방법

- 프로젝트 창의 **Environment\_Prefab** 프리팹을 씬 뷰 또는 계층 창으로 드래그 앤 드롭 (프로젝트 창의 프리팹을 계층 창 또는 씬 뷰에 드래그 앤 드롭하여 사용 가능)
- Environment\_Prefab 게임 오브젝트의 **Transform** 속성을 다음과 같이 변경

위치	회전	크기
0, 0, 0	0, 0, 0	1, 1, 1

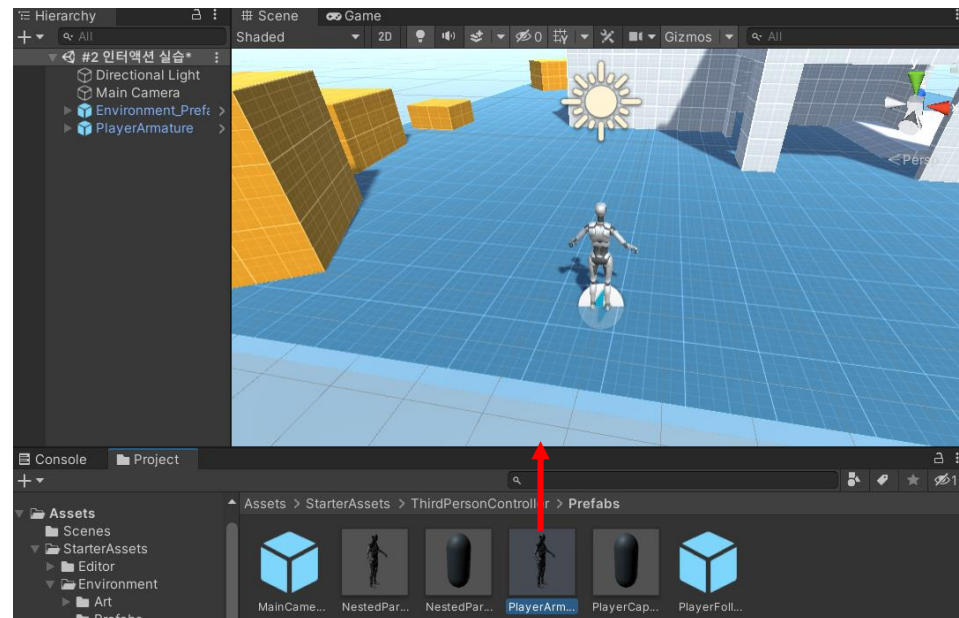


## 2. 에셋 스토어

### 3) 프리팹 사용 방법

- 프로젝트 창 > **Assets** > **StarterAssets** > **ThirdPersonController** > **Prefabs**로 이동
- 프로젝트 창의 **PlayerArmature** 프리팹을 씬 뷰 또는 계층 창으로 드래그 앤 드롭
- PlayerArmature 게임 오브젝트의 **Transform** 속성을 다음과 같이 변경

위치	회전	크기
0, 0, 0	0, 0, 0	1, 1, 1

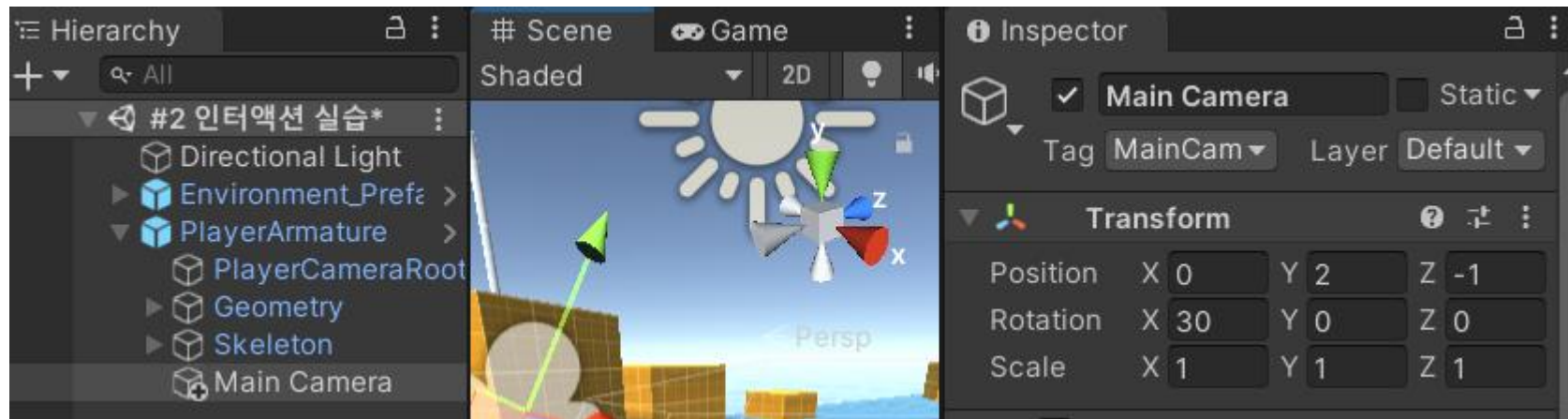


## 2. 에셋 스토어

### 4) 카메라 설정

- 계층 창의 **Main Camera** 게임 오브젝트를 **PlayerArmature** 게임 오브젝트 하위로 이동
- Main Camera** 게임 오브젝트의 **Transform** 속성을 다음과 같이 변경

위치	회전	크기
0, 2, -1	30 ,0 ,0	1, 1, 1





## 2. 에셋 스토어

### 5) 콘텐츠 재생

- 툴 바의 **콘텐츠 재생 버튼을 선택**하면 키보드 입력에 따라서 캐릭터가 조작됨

