

유니티 6 가이드

유니티 게임 프로그래밍 에센스 6 초판은 유니티 2023.2 버전을 기반으로 제작되었습니다.

하지만 예제 프로젝트들이 유니티 6를 기준으로 업그레이드 됨에 따라 워크플로우가 달라졌습니다.

다음 변경사항들을 유의하고 책을 따라합니다.

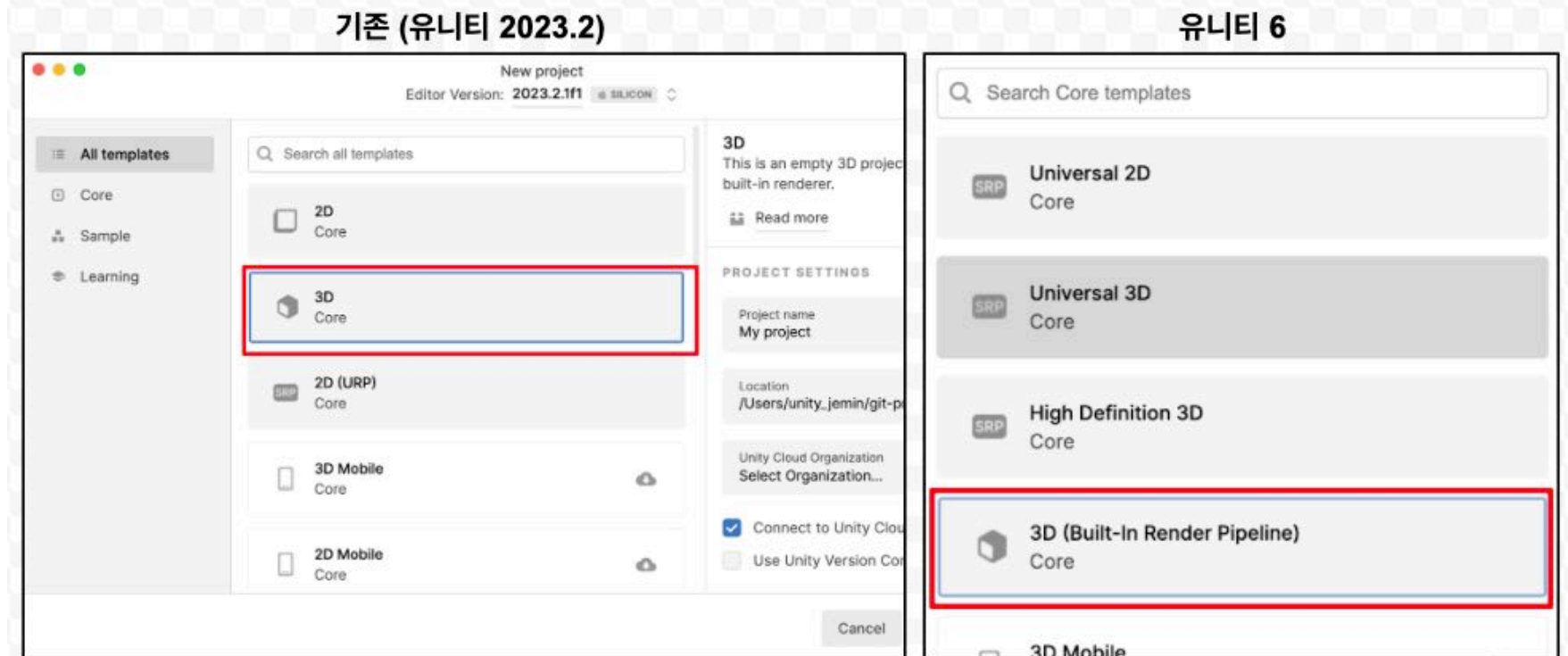
새 3D 프로젝트 만들기

유니티 허브에서 기존 3D 템플릿의 이름이 3D (Built-In Render Pipeline)으로 변경되었습니다.

그리고 새 프로젝트 생성 창을 열면 기본적으로 Universal 3D 템플릿이 자동 선택됩니다.

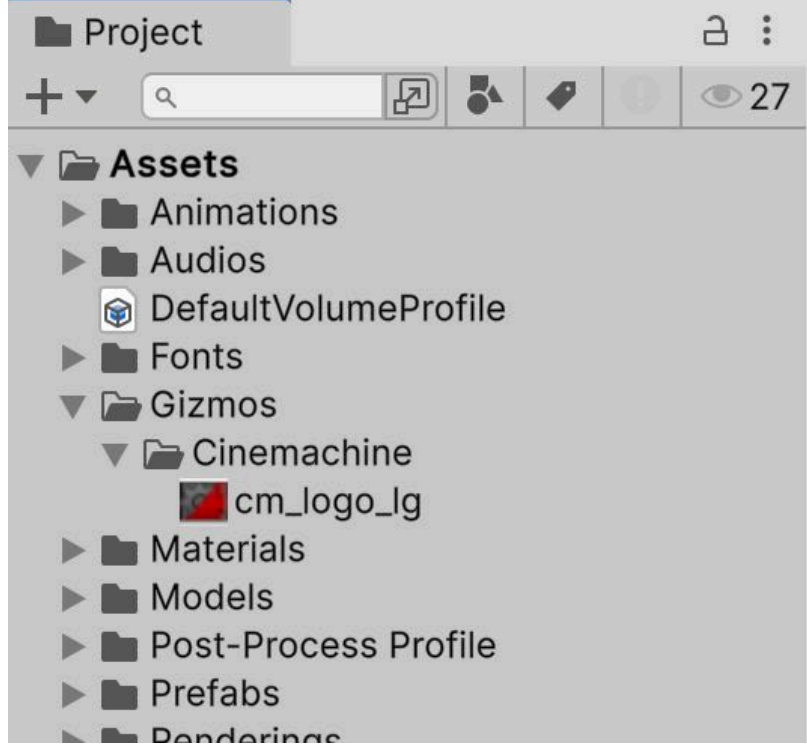
따라서 새 3D 프로젝트를 생성할 때...

- 기존 : 새로운 3D 프로젝트를 만들때 3D 템플릿을 선택
- 유니티 6 : **Universal 3D** 대신 **3D (Built-in Render Pipeline)** 템플릿을 찾아 선택
(선택 후 **Download Template** 버튼을 눌러 템플릿을 다운로드해야 할 수 있습니다)



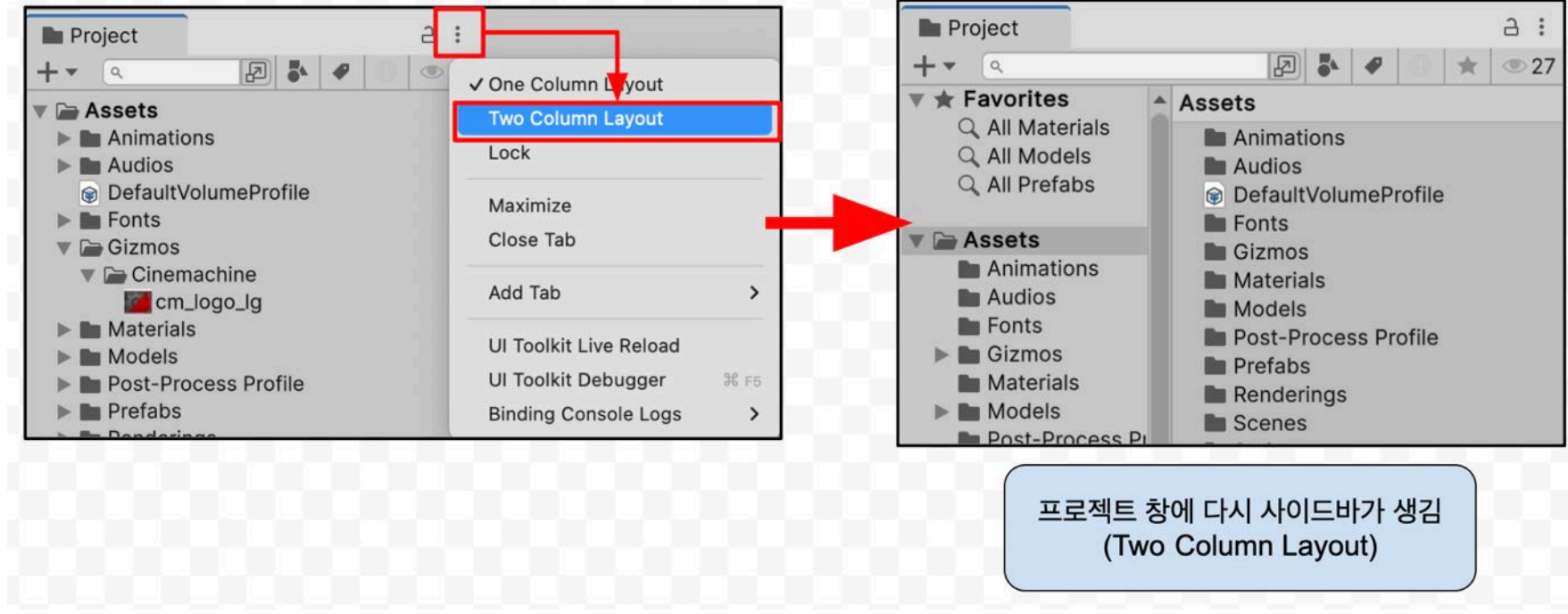
프로젝트 창의 뷰 모드

유니티 2023.2까지는 프로젝트 창의 뷰 모드 기본값이 **Two Column Layout** 이었으나 유니티 6부터는 **One Column Layout**으로 변경되었습니다. 따라서 유니티 6에서 프로젝트를 처음 만들어 열면 프로젝트 창에 사이드바가 없고, 다음과 같이 계층 구조로 보이게 될것입니다.



만약 해당 뷰를 원하지 않고 책과 동일한 인터페이스로 진행하고 싶다면 다음과 같은 과정으로 Two Colum Layout으로 변경 할 수 있습니다.

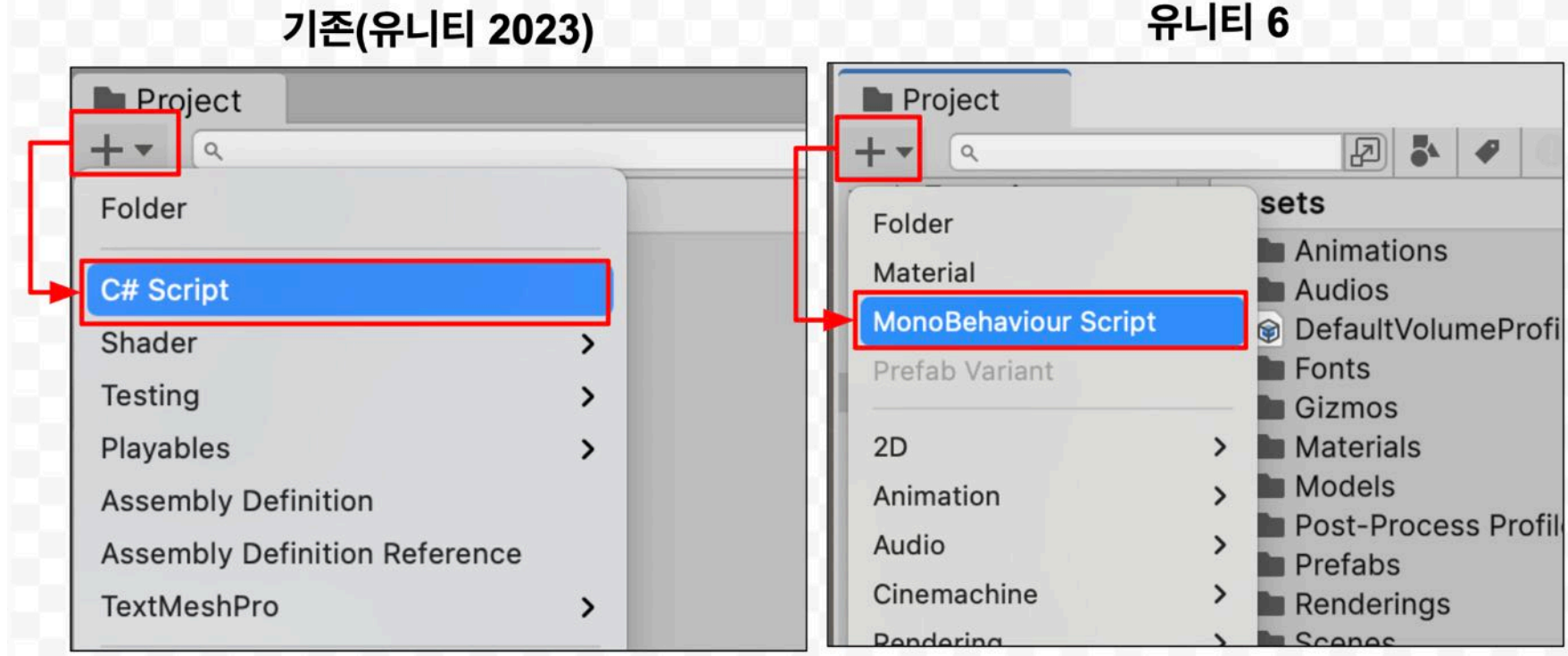
- 과정 : 프로젝트 창 우측 상단의 컨텍스트 버튼 클릭 > **Two Column Layout** 클릭



C# 스크립트 생성 버튼 위치

기본 MonoBehaviour C# 스크립트 생성 버튼 위치가 변경되었습니다.

- 기존 : + > **C# Script**
- 유니티 6 : + > **MonoBehaviour Script**



빌드 설정

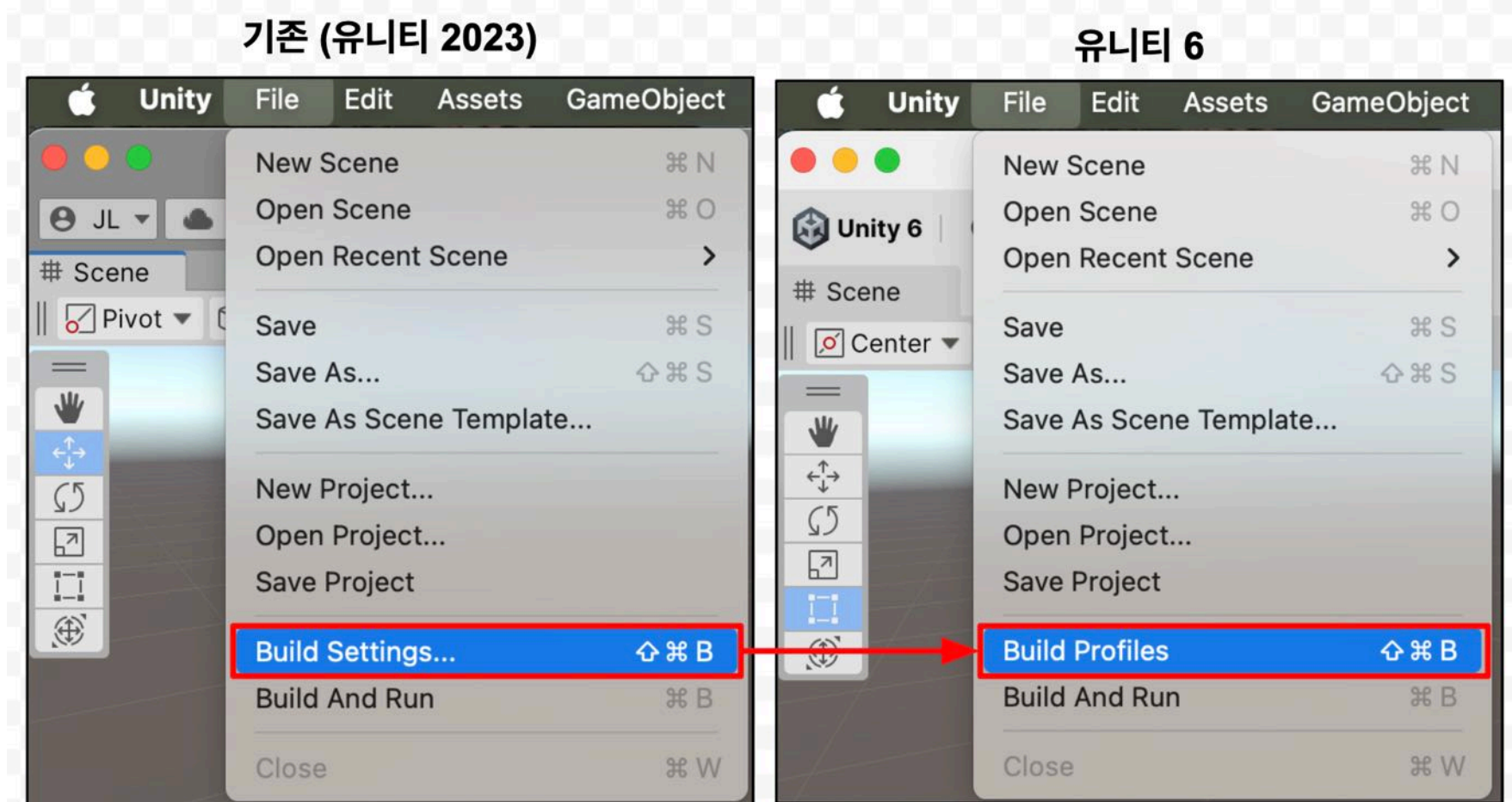
기존의 빌드 설정(**Build Settings...**) 메뉴가 빌드 프로파일(**Buld Profiles...**)로 변경되었습니다.

빌드 프로파일은 여러 빌드 설정을 일종의 빌드 프리셋인 프로파일로 여러개를 만들어 쓸 수 있는 기능입니다.

빌드 프로파일 기능을 통해 여러개의 빌드 프리셋을 만들 수 있는 것 이외에는 변경사항이 없으므로 책에서 빌드를 하는 부분을 다음과 같이 바꿔 따라하면 정상적으로 빌드를 진행할 수 있습니다.

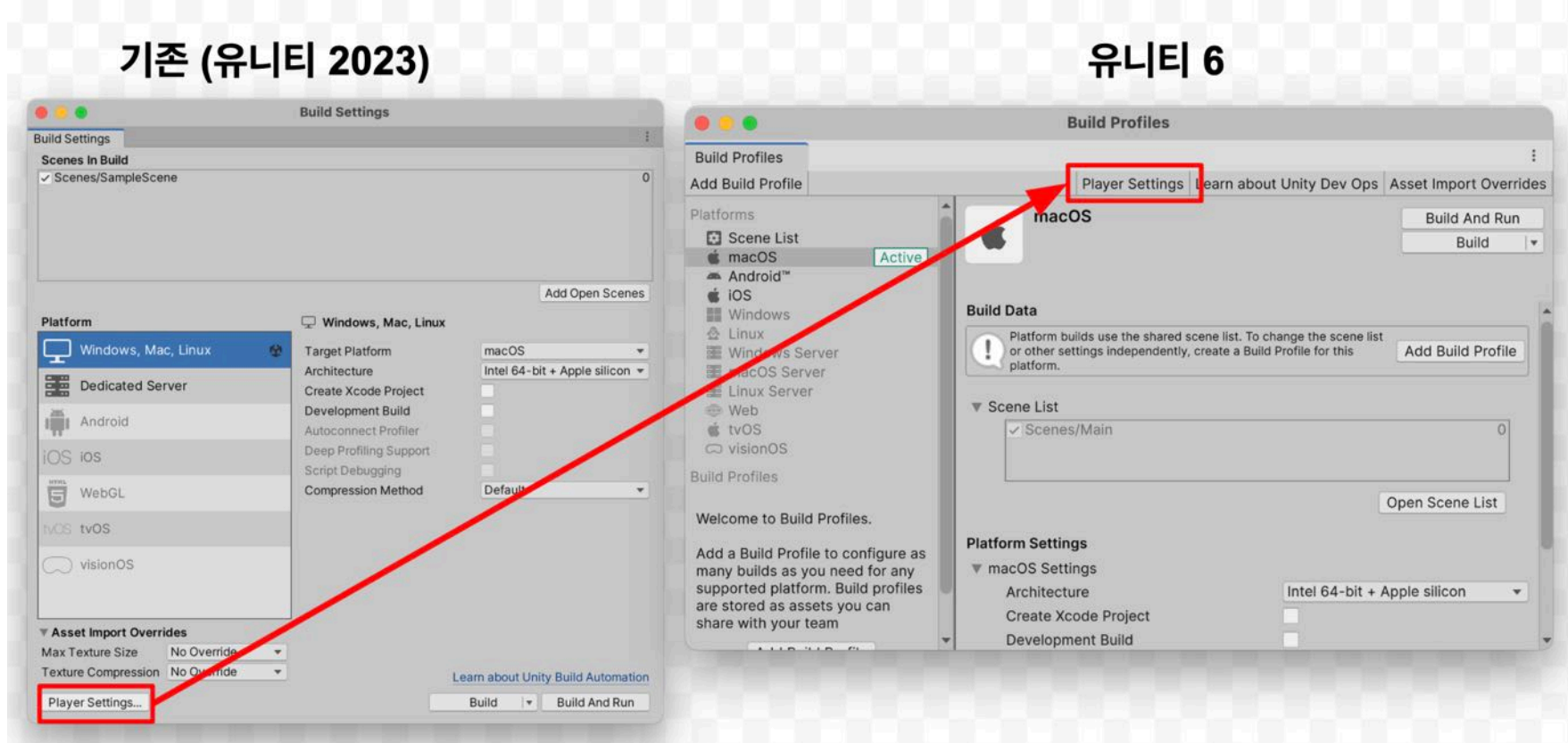
빌드 설정 창 진입

- 기존 : File > **Build Settings...**
- 유니티 6 : File > **Build Profiles...**



플레이어 설정(Player Settings) 버튼 위치

빌드 설정 창의 Player Settings 버튼 위치가 다음과 같이 변경되었습니다.



씬 목록 창 편집 위치 변화

유니티 2023까지는 빌드 설정 창에서 빌드에 포함할 씬 목록을 바로 편집할 수 있었습니다.

유니티 6 부터는 **Platforms** 목록에서 **Scene List**을 클릭하여 씬 목록 편집 페이지로 진입합니다.

