

Unity 사용자를 위한 2D 스프라이트 제작튜토리얼

시작하기전 주저리주저리.

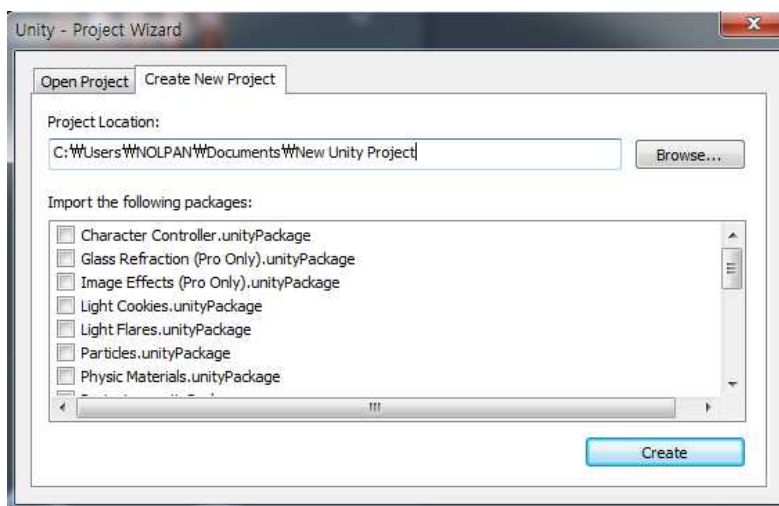
과부마음 홀아비가 잘 안다고 하던가요? 그저 게임 만들기가 좋아 독학으로 전전하다 어렵게 개발한 2D 스프라이트 메이커 패키지를 공개합니다. 프로분들이 보시면 별거 아니겠지만 저같은 초보자들에게는 많은 도움이 될 것 같아 공개를 하기로 했습니다.

Unity 라는 게임엔진을 2.5버전부터 접하기 시작했는데 이게 정말 게임만드는데는 물건이더군요. 물론 게임이 아닌 어플 만들기에겐 오히려 거추장스럽지만 모바일용 게임만드는데는 특히 3D 에서는 지존이라 여깁니다. 그런데 한가지 아쉬운 것이 있다면 바로 2D 스프라이트!! 모바일용 게임은 2D 스프라이트 엄청나게 많이 쓰는데 유니티는 너무 3D에 초점을 맞춘엔진이라 그런지 2D 스프라이트 만들려면 저같은 초보자는 대략난감해 지더군요. 물론 EZ GUI 같은 유료 패키지가 준비하지만 그건 또 너무 과하게 편리? 하더군요. 다시말해 제가 제어 할 수 있는 범위를 벗어나 버려 패키지에 종속되어 버리는 느낌이 들더군요. 그래서 과감하게 며칠을 고생한 결과 간단하면서도 필요기능만 갖춘 2D 스프라이트 패키지를 만들었고 제 개인 프로젝트를 만드는데 유용하게 썼습니다. 이제 여러분을 위해 공개하겠습니다.

Step1.

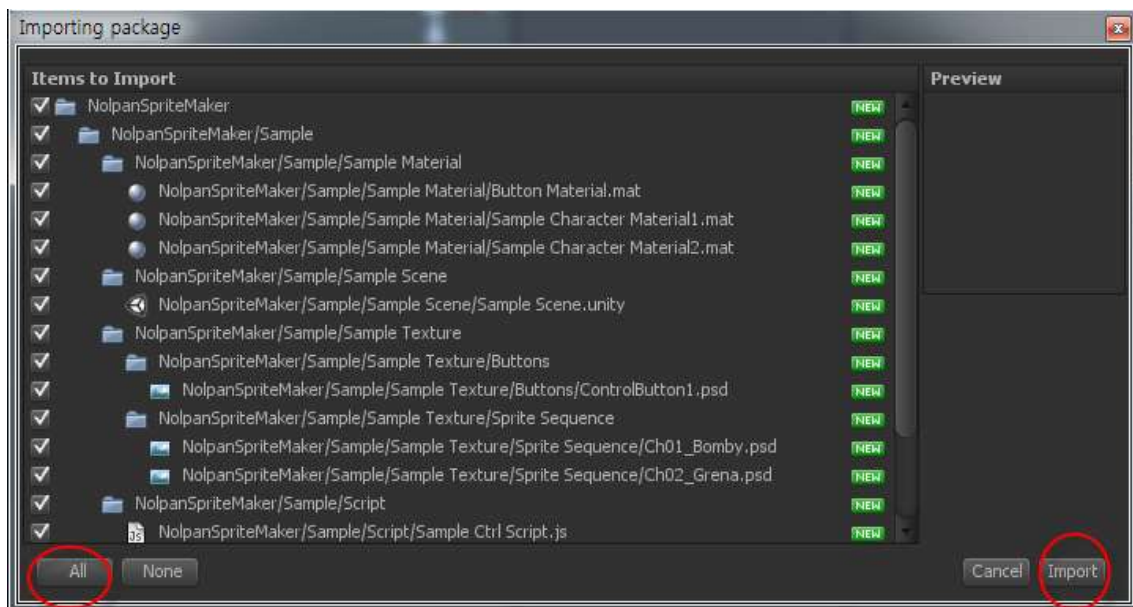
Unity에서 File > New Project 로 새로운 프로젝트를 만듭니다.

일단 패키지는 아무것도 선택하지 마세요.



Step2.

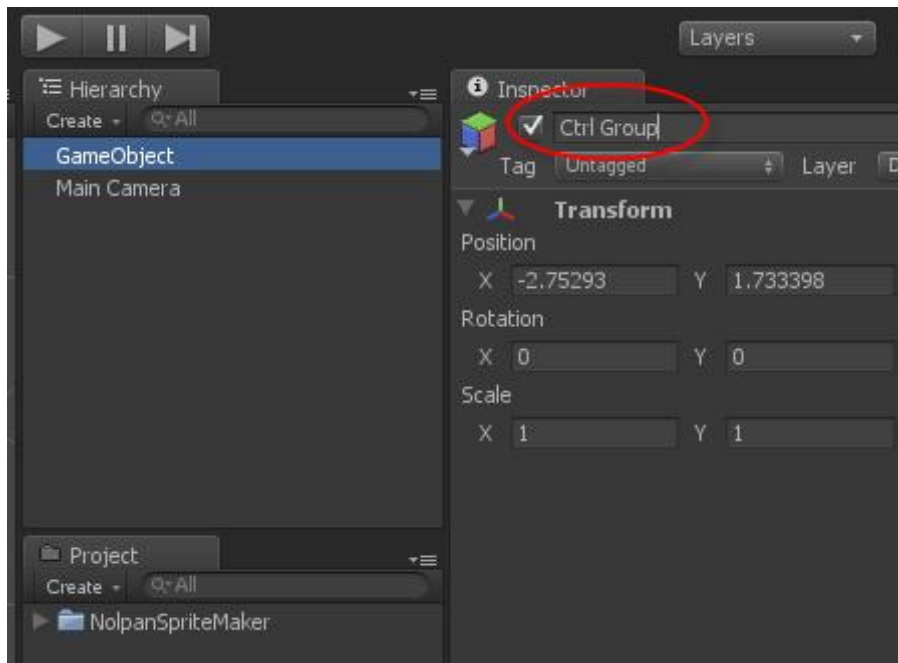
Assts > Import Package > Custom Package 로 다운받은 NolpanSpriteMaker.unitypackage 를 불러오세요.



Step3.

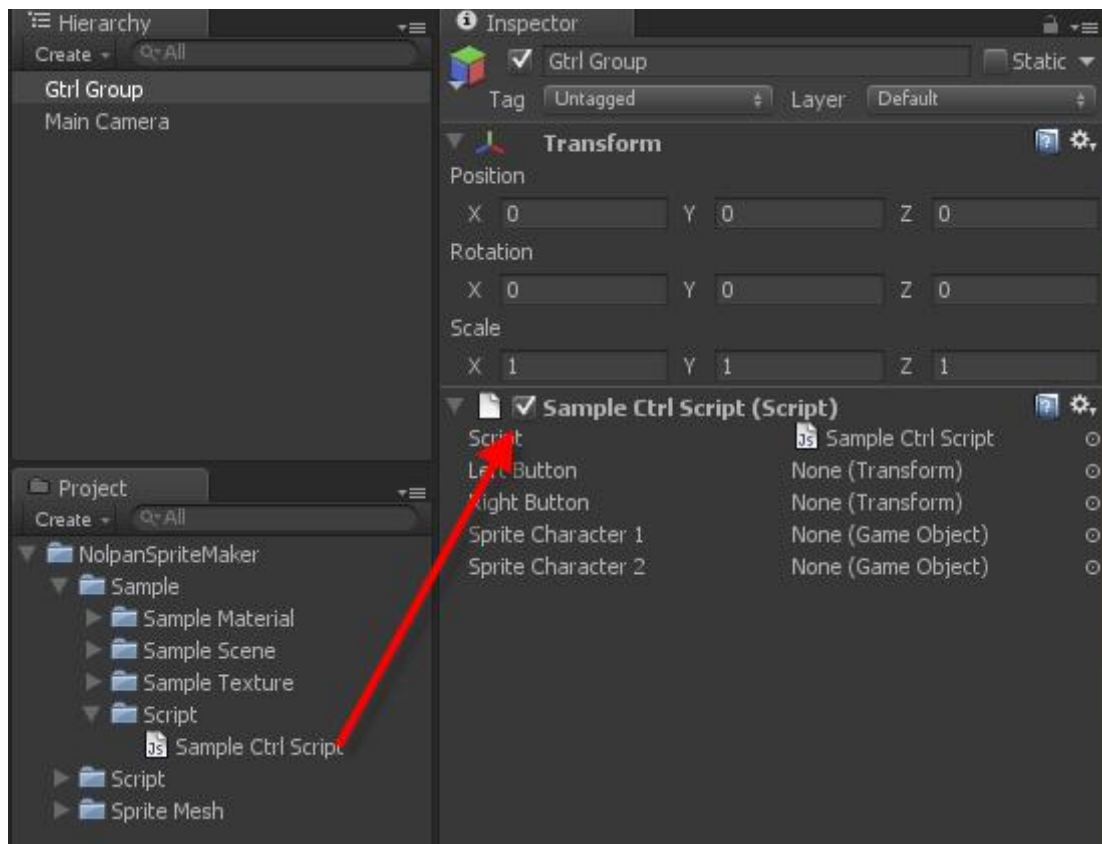
GameObject > Create Empty 로 Hierarchy 창에 GameObject 를 만듭니다.

방금 만든 GameObject 를 Ctrl Group 으로 이름을 바꾸세요.



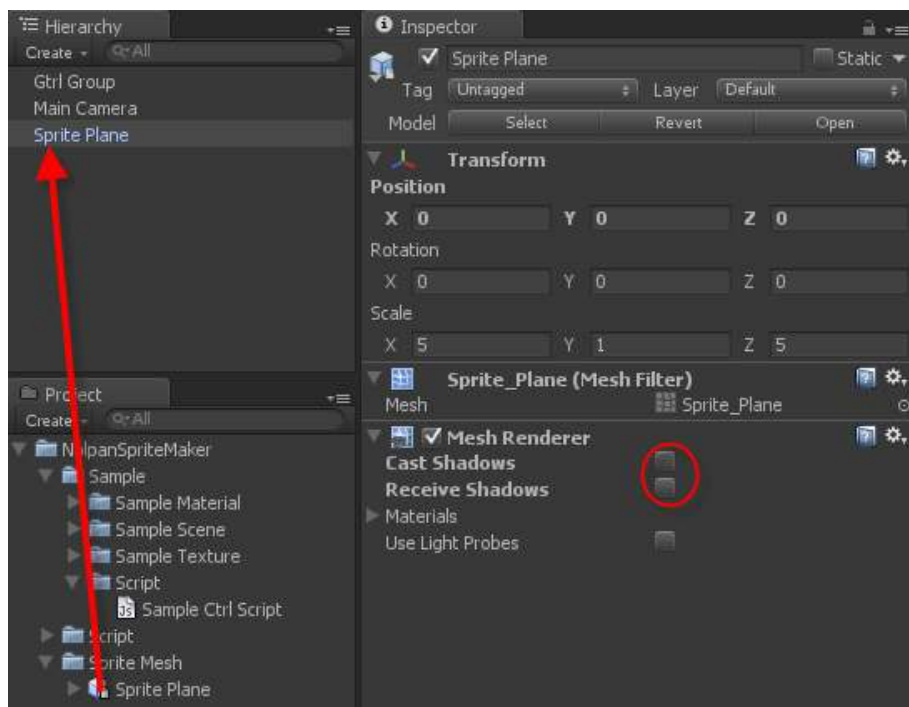
Step4.

Hierarchy 창에서 Ctrl Group이 선택된 상태에서 Project 창의 방금 import 한 패키지안에 Sample > Script > Sample Ctrl Script을 Inspector 창으로 드래그 해서 Ctrl Group에 적용시키세요.



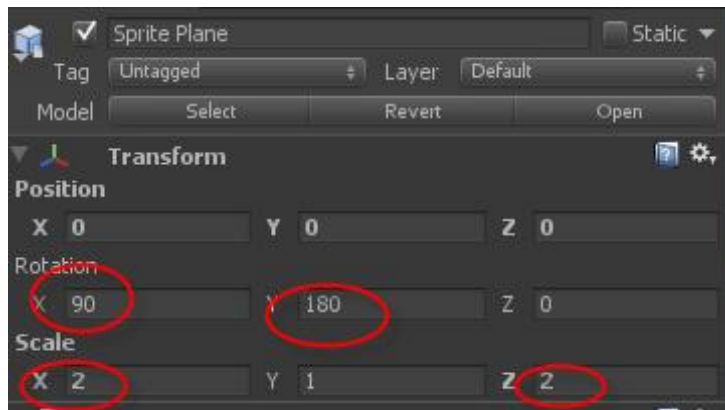
Step5.

패키지에 있는 Sprite Plane 을 드래그해서 Hierarchy 창으로 옮기고 만약 그림자를 안쓴다면 Cast Shadows 를 꺼주세요.



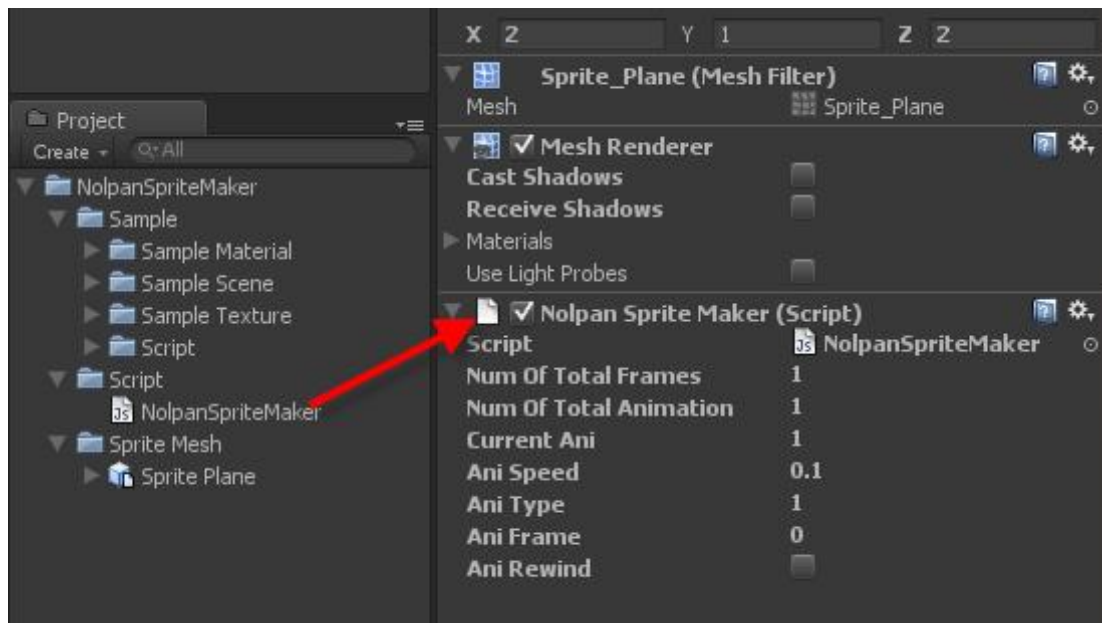
Step6.

다음과 같이 Plane 을 조절 합니다.



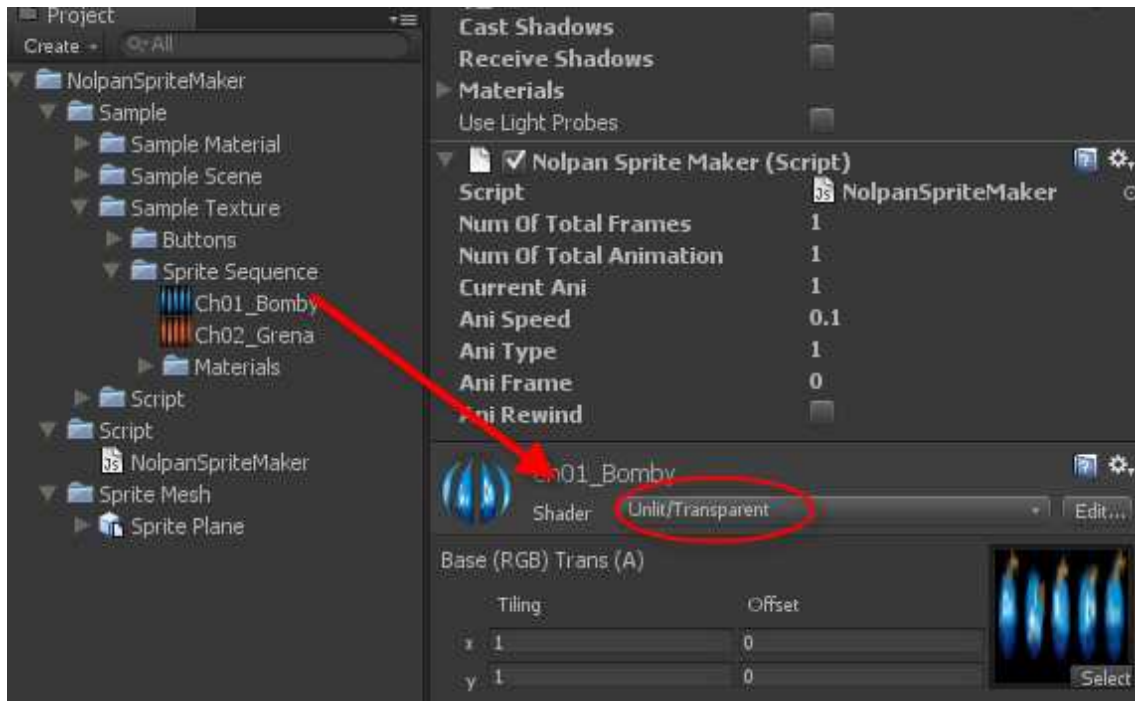
Step7.

NolpanSpriteMaker 를 적용시킵니다.



Step8.

여러분이 만든 시퀀스 이미지나 또는 패키지에 있는 샘플 시퀀스 이미지를 적용시킵니다.
Shader 는 Unlit/Transparent 로 합니다.

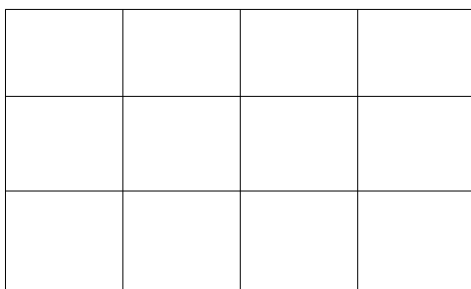


Step9.

잠깐 설명을 하자면 Num of Total Framses 는 시퀀스의 프레임수, 즉 가로의 타일 개수를 말 합니다. 3개를 만드시건 100개를 만드시건 여러분이 만든 시퀀스에 따라 달라집니다.

Num of Total Animation 은 타일의 세로 개수를 말 합니다. 즉 애니메이션의 종류가 달라질 때. 예를들어 걷는 애니메이션이 있고 또 뛰는 애니메이션이 있을때 걷는시퀀스는 맨 위에 그 밑에는 뛰는 애니메이션, 또 그 밑에는 점프 애니메이션 등등 이러한 애니메이션의 수를 말 합니다.

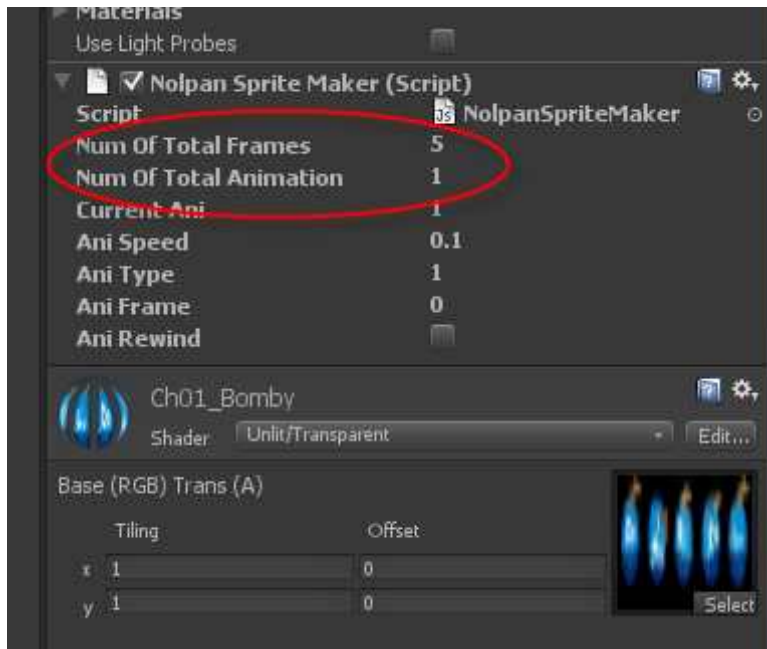
예를들어 이미지가 아래와 같을때



Num of Total Framses은 4

Num of Total Animation 3이 됩니다.

그러므로 여러분의 이미지에 맞게 입력해 주시면 됩니다.



Current Ani 는 현재 보여지게 될 Animation입니다. 즉 타일에서 세로의 위치를 말 합니다.

Ani Speed 는 애니메이션의 속도이며 0이면 정지됩니다.

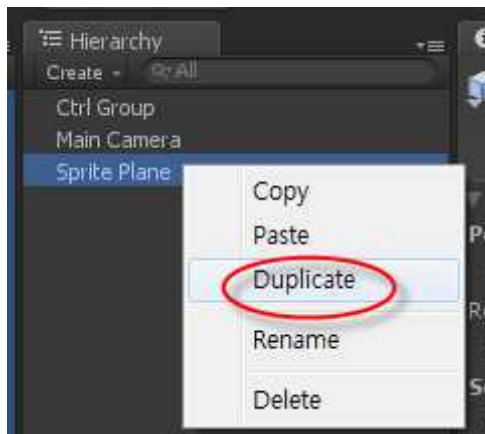
Ani Type : 1 = Once, 2 = loop , 3= pingpong

Ani Frame 은 현재의 프레임 즉, 가로의 위치를 말 합니다.

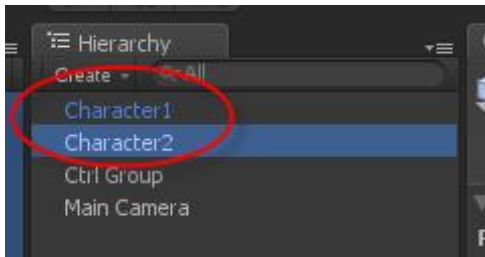
Ani Rewind : 애니메이션을 처음으로 되돌립니다.

Step10.

Hierarchy 창에서Sprite Plane 를 선택하고 다음과 같이 복사한 이후

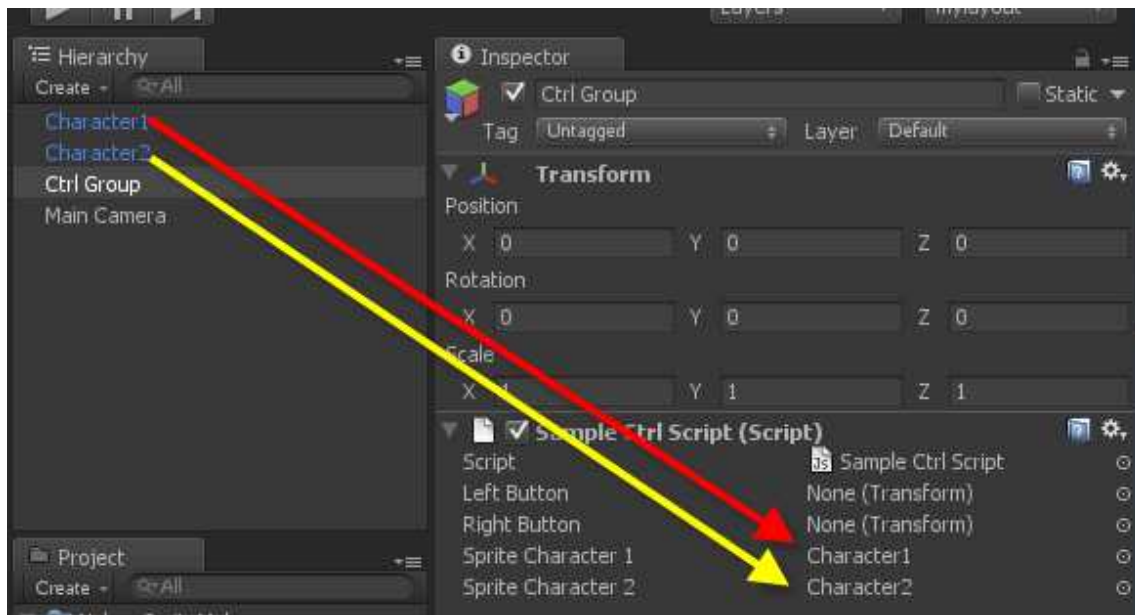


이름을 각각 Character1, Character2 라고 바꿉니다.



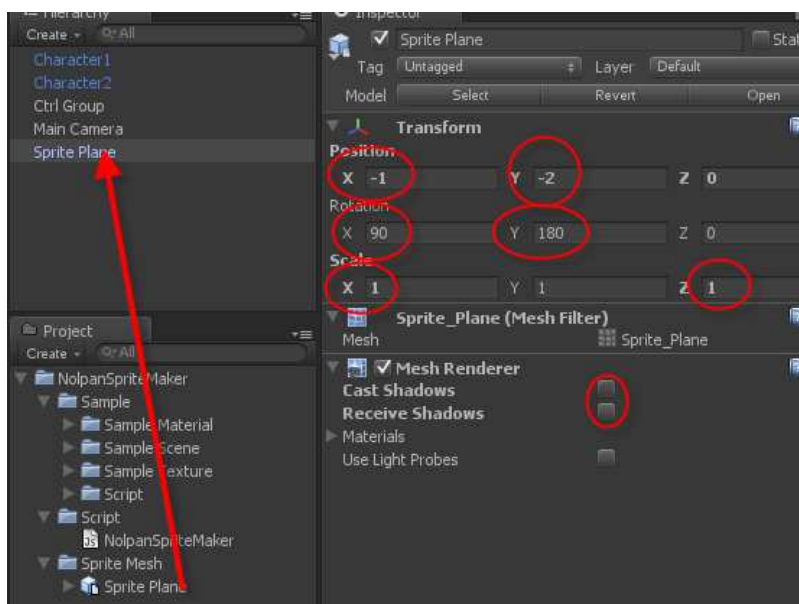
Step11.

Ctrl Group 를 선택하고 다음과 같이 적용시킵니다.

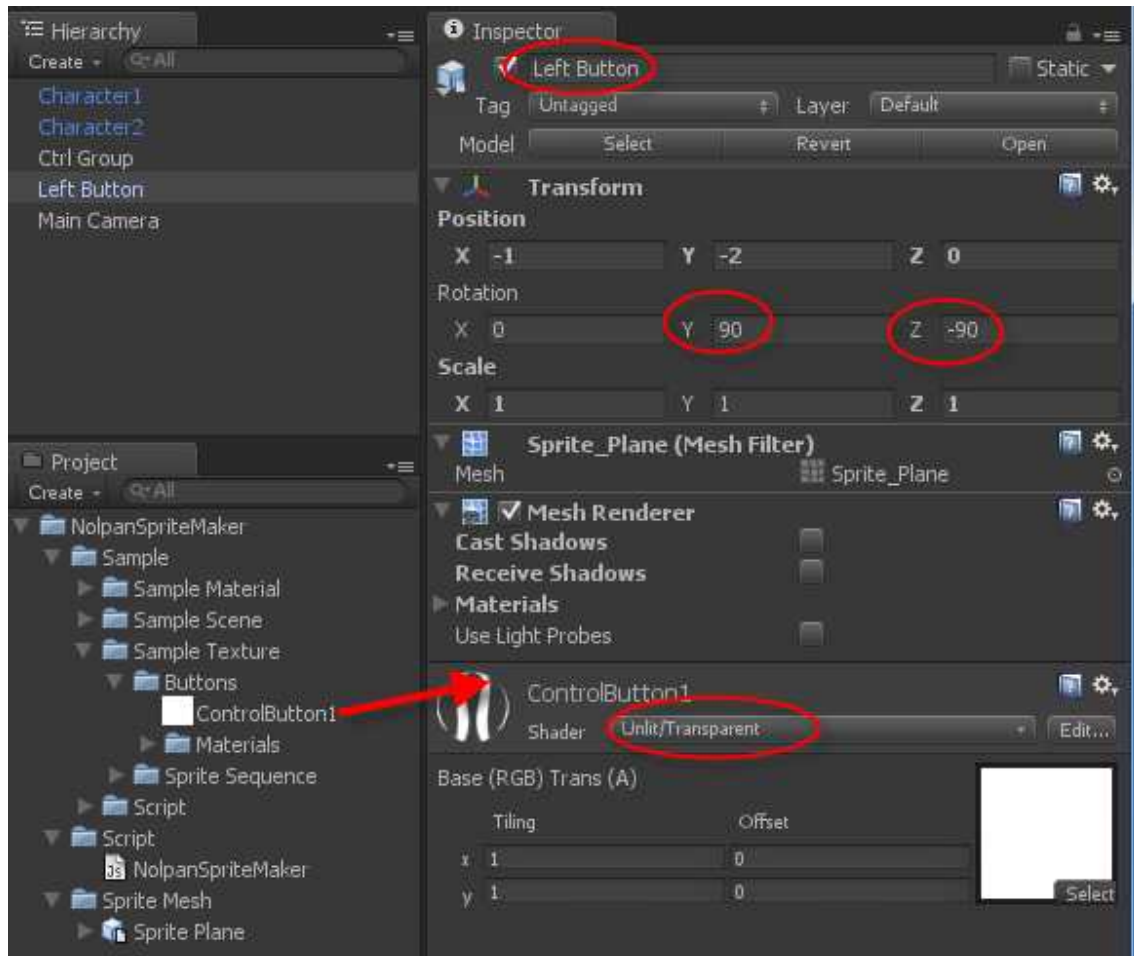


Step12.

자 이제 버튼을 만듭시다.

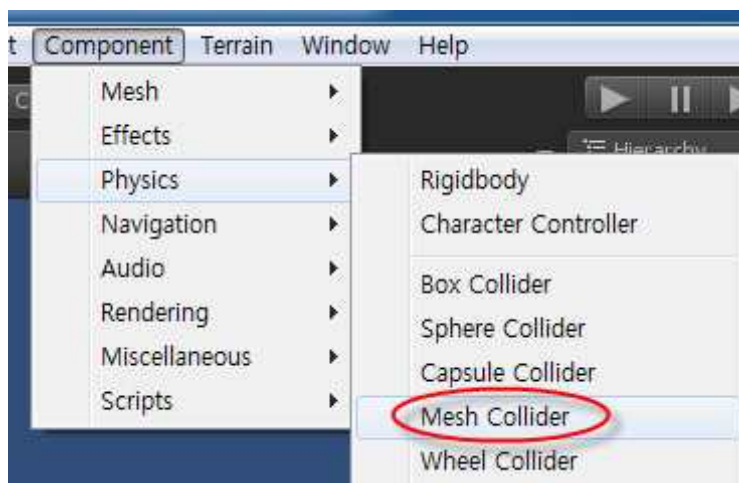


Step13.

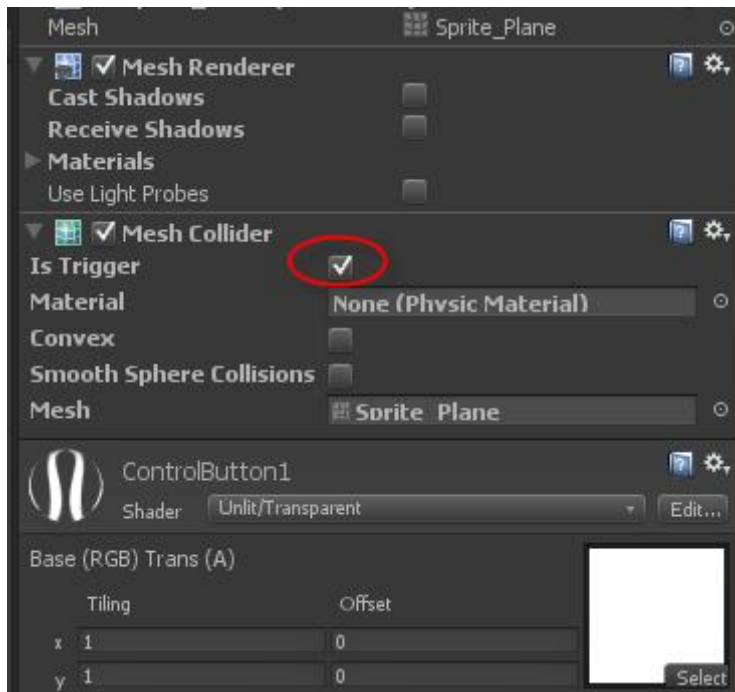


Step14.

3D Plane 을 사용한 버튼은 Raycast 를 쓰기에 Collider 를 넣어야 작동합니다. Left Button 에 Mesh Collider 를 추가합니다.

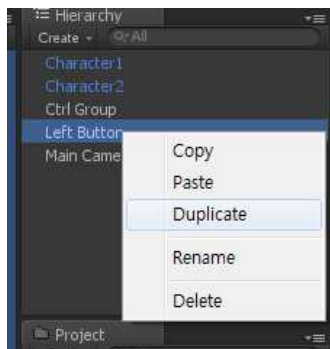


Is Trigger 를 체크합니다.

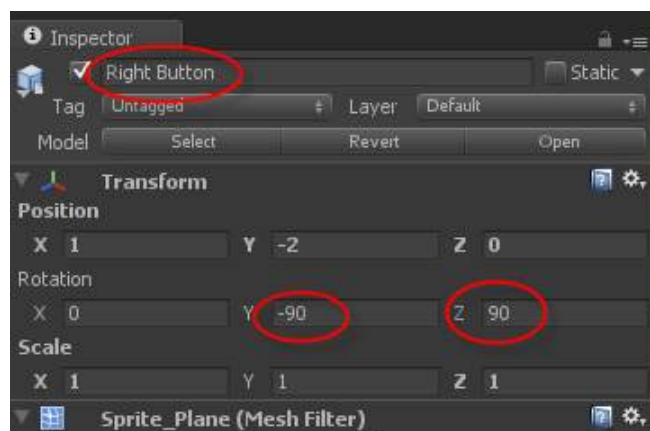


Step15.

Left Button 을 복사합니다.

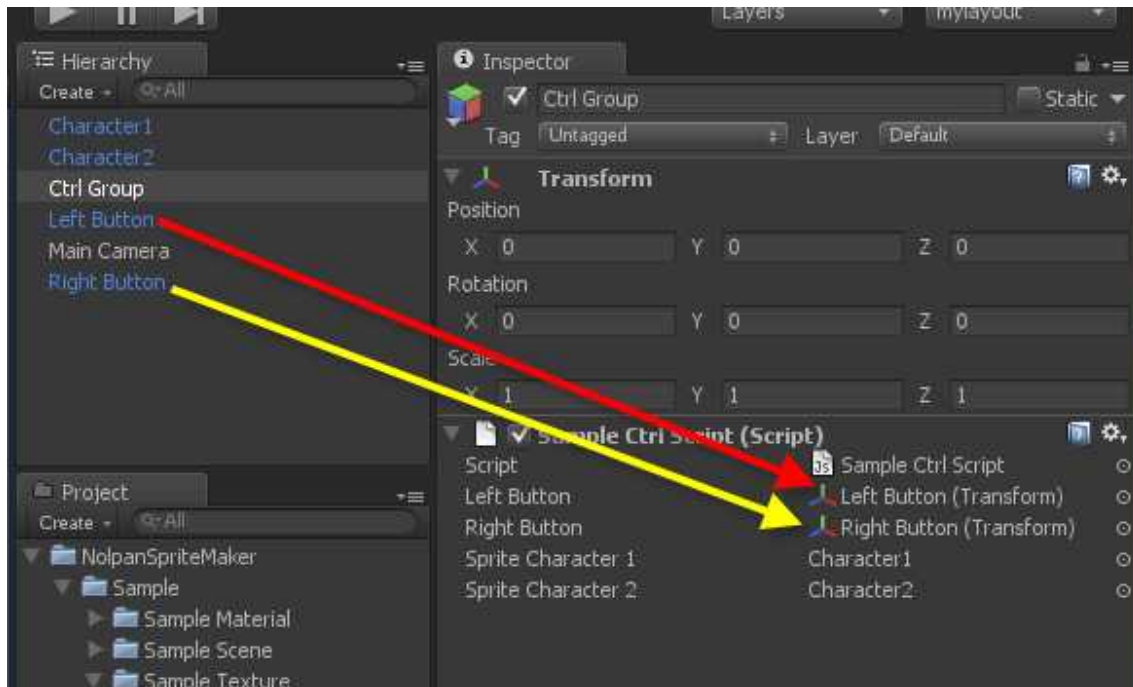


복사된 것의 이름을 Right Button이라하고 다음과 같이 위치를 조절합니다.



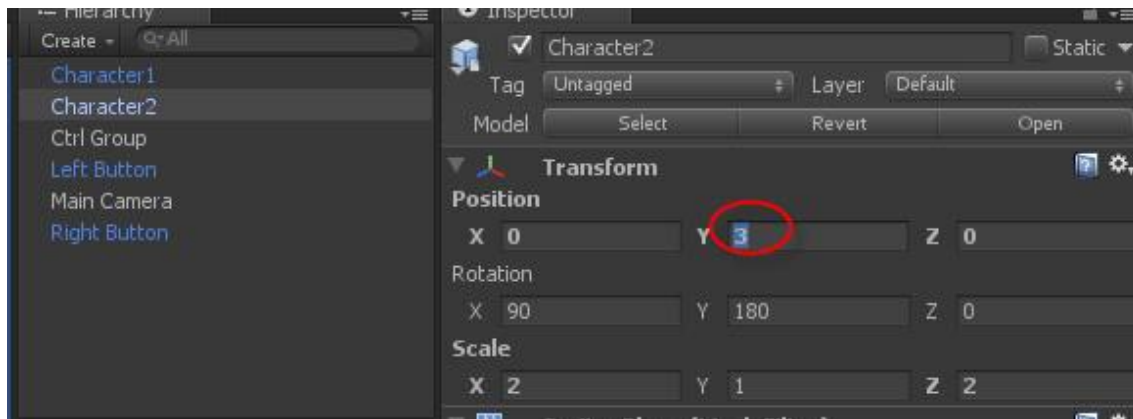
Step16.

Ctrl Group 을 선택하고 다음과 같이 버튼을 연결합니다.



Step17.

Character2 의 y 위치를 3으로 합니다.



Step18.

지금까지 따라하시느라 수고하셨습니다. Play 해보세요. 본 패키지의 소스코드를 잘 연구 하셔서 본인의 프로젝트에 유용하게 쓰셨으면 합니다.

본 패키지를 사용한 예는 구글마켓에서 “인형뽑기의 달인” 이나 “밤비밤”을 보시면 확인하실 수 있습니다. 궁금하신 사항이나 질문은 nolpandesign.com (7월 오픈예정), 이나 nolpandesignlab@gmail.com 으로 문의해 주세요.