

유니티 기초 교과

UnityBasic
세부 기획서 / 씬/학습 흐름

씬 단위 기초 실습과 시트 기반 대사 UI

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260709	20260712
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 메인 인계
2. 완료 기준

설계 원칙 – 7P

1. 핵심 요소

씬 구성 – 8P

1. 실습 맵

난이도 – 9P

1. 학습 허들

생성 실습 – 10P

1. 시간과 안전 범위

학습 흐름 – 11P

1. 온보딩과 재실행

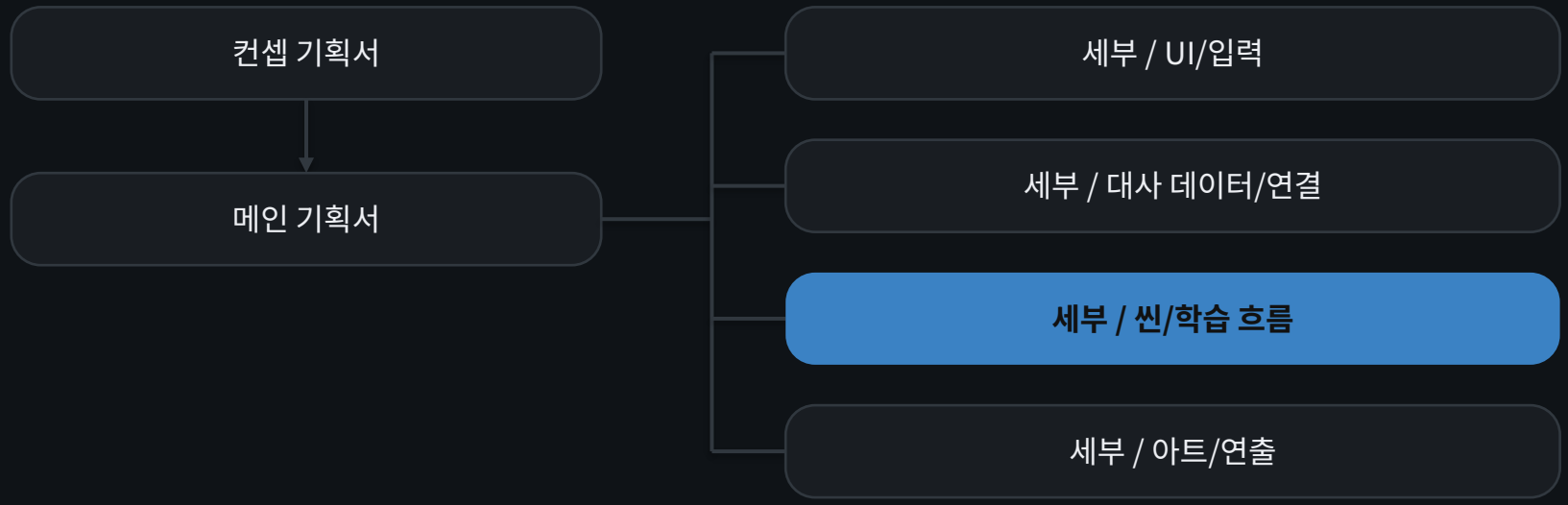
작업 계획 – 12P

1. 제작과 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-09	박도원	씬/학습 흐름 명세 작성	메인의 입출력 기준을 상세화함
2	2026-07-11	박도원	씬/학습 흐름 검수표 보완	정상/예외 사례를 문서화함
3	2026-07-12	박도원	백업 범위 정리	씬과 참조 파일의 보존 기준임
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

설계 전제 – 메인 인계

독립 실행

각 씬을 Editor에서 선택해 실행할 예정임

의도 개념별 복습

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

생성 계약

단일 Transform과 2초 주기를 기준으로 받음

의도 반복 생성 실습

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

설계 전제 – 완료 기준



공간, 생성, 대사 실습을 서로 간섭 없이 재현할 수 있어야 함

4개

PJ 실습 씬

2개

기본/빈 씬

의도 메인의 단독 실행과 데이터 갱신 목표를 해당 파트에서 충족함

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

설계 원칙 – 핵심 요소

개념 분리

씬마다 관찰 대상을 하나로 좁힘

의도 오류 원인 격리

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

짧은 관찰

생성 3회를 확인하고 중지함

의도 무한 누적 방지

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

명시적 종료

대사 마지막 줄에서 실습을 마침

의도 종료 인식

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

씬 구성 – 실습 맵

씬	구성 계획	통과 조건
PJ_00	큐브 방, 바닥, 조명, Volume	공간과 명암을 구분함
PJ_01	방에 생성 지점/프리팹 연결	동일 지점 반복 생성
PJ_02	바닥과 카메라를 구성함	시점과 바닥 확인
PJ_03	Canvas와 대사 매니저 배치	첫 줄부터 종료까지 진행
SampleScene/map	기본/빈 작업 공간으로 유지함	게임 레벨로 계산하지 않음

난이도 – 학습 허들

단계	실수 가능성	확인 방법
공간	카메라 밖 오브젝트 배치	Game View에서 구도 확인함
생성	prefab/Transform 참조 누락	Inspector 두 필드를 대조함
대사	시트 키와 이미지 이름 불일치	콘솔 경고와 파일명을 비교함
종합	버튼 연결 중복	한 클릭의 줄 이동 수를 셈

생성 실습 – 시간과 안전 범위

항목	규칙	관찰 기준
주기	spawnCooldown=2초임	프레임 경계에서 약 2초 간격임
위치/회전	spawnPoints Transform을 복사함	원점 강제 생성 없음
누적	최대 수/수명 기능을 두지 않음	3회 관찰 후 수동 중지함
프레임 지연	timer를 0으로 초기화함	정밀 주기 보정은 요구하지 않음

학습 흐름 – 온보딩과 재실행

구간	이용 계획	범위
진입	학습자가 씬을 직접 선택함	런처/메뉴 없음
안내	실습 목표와 관찰 항목을 먼저 읽음	별도 튜토리얼 씬 없음
플레이 시간	스폰 약 6초, 대사는 읽는 속도에 따름	완주 시간 수치는 고정하지 않음
종료/복습	Editor Stop/Play로 다시 실행함	성장 보상, 저장, 리텐션 장치 없음

작업 계획 – 제작과 검수

1

공간/검수

카메라와 방을 배치함 / 각 PJ 씬을 별도로 실행함

의도 관찰 구도/독립성

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

2

생성/검수

프리팹과 지점을 연결함 / 스폰 3회와 대사 끝을 확인함

의도 주기 관찰/학습 성취

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함

3

안내/검수

씬별 통과 조건을 작성함 / Stop/Play로 초기 상태를 확인함

의도 복습 기준/누적 상태 제거

근거 Scenes/PJ_00~03와 SpawnManager.cs; 씬 순서의 학습 의도는 재구성함