# 메타플리 3D 에디터 사용자 매뉴얼



# 목 차

1. Unity 에디터 다운로드 및 설치 ··································
1.2. Unity 에디터 설치 ···································
2. 메타플리 3D 에디터 실행 2
2.1. 메타플리 런처 다운로드 설정 2
2.2. 실행 파일 다운로드 및 실행5
3. 번들 제작 및 전송
3.1. 로그인
3.2. 오브젝트 추가
3.3. 시점 이동
3.4. 오브젝트 생성
3.4.1. 기본 오브젝트 생성
3.4.2. 크기 변경
3.4.3. 위치 조절
3.4.4. 회전 조절
3.4.5. 색깔 수정
3.5. 번들 제작
3.5.1. 번들 파일 패키징9
3.5.2. 번들 파일 이름 설정 11
3.5.3. 번들 파일 제작
3.6. 번들 파일 전송12

# 1. Unity 에디터 다운로드 및 설치

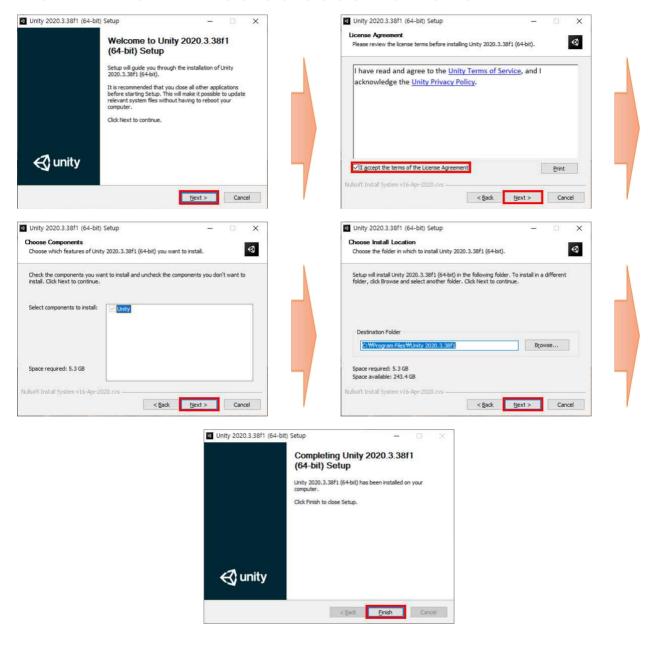
# 1.1. Unity 에디터 다운로드

· 웹브라우저를 실행하여 주소 창에 URL(https://unity.com/kr/releases/editor/whats-new /2020.3.38#installs)을 입력하여 홈페이지에 접속한 후, "Windows" 링크를 클릭하여 Unity 에디터의 설치파일을 다운로드 한다.

								120
C 🛪 núity.com	/kr/releases/editor/whats-new/2020.1.38#v							*
	<b>Q</b> A6 982 844				$\sim$	$\approx$	$\gtrsim$	
	Unity 20	20.3.38			$<\!$	$\sim$	$\times$	$\times$
	Released on 2022년	8월 17일			$\sim$		$\succ$	$\times$
	INSTALL +			$\times \!$	$\sim$	$\succ$	$\times$	$\times$
				$\times\!$	$<\!$	$\times$	$\times$	$\times$
	UNITY 2020 3 38		Manual installs					
	Manual installs		Operating systems					5
	Component installers Release		L Windows					
	Reitabe		121 macos					
			는, Linux	20				
			Component installer	5				
			Windows					(*)
			macOS					Windows 정물 인증 (문화으로 이용하여 Windows 항용 인유한나)
		📕 🕫   다운로드			_		×	
		홈 공유 보기					~ 0	
		~ 🛧 🕹 » 내 PC »	다운로드	ڻ ~	다운로드 검색		P	
		이름		수정한 날짜	961 061	크기		
		- O = (1)						
		✓ 오늘 (1) ☑ UnitySetup64-20		2024-06-10 오후 2:16	00.7272	3,015,66	-	

# 1.2. Unity 에디터 설치

O 다운로드 된 파일을 실행하여 아래 이미지와 같이 설치한다.



# 2. 메타플리 3D 에디터 실행

#### 2.1. 메타플리 런처 다운로드 설정

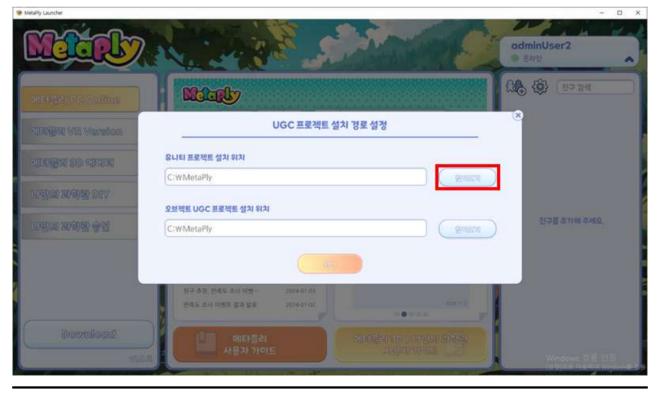
O 메타플리 런처 실행 후 "다운로드 설정" 버튼을 클릭한다.

○ 유니티 프로젝트 설치 위치 항목의 "찾아보기" 버튼을 클릭한다.

#### 메타플리 3D 에디터



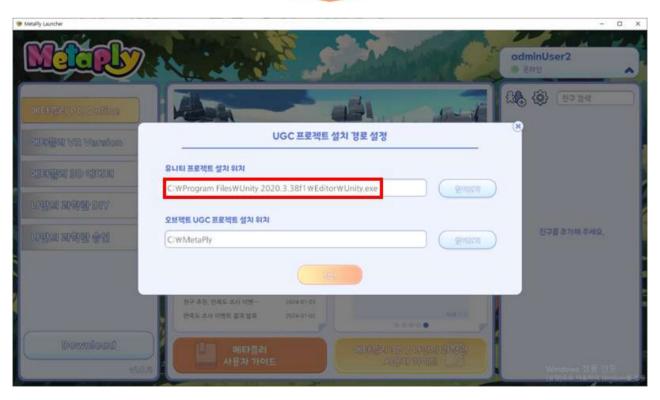
○ 설치된 Unity 에디터의 실행파일(C:\#Program Files\#Unity 2020.3.38f1\#Editor\#unity .exe)을 선택한다.





Initially Lourishie Select File					×		- 0
1977/50 B		-	0121111112200220				
····································	E > Unity 2020.3.3811 > Editor		• δ Idtor≧N		2		adminUser2
상 세월다				三十 🖬	0		
unityProject 🗠 018	수정한 날자	83	32		^		응 온라면
G OpenRL_pthweddl	2022-08-05 오면 527	응용 프로그램 확장	4243				
optix.6.0.0.dll	2022-09-05 8 8 5.27	응용 유효그학 확장	10468				0.00 000
CneDrive - Percol	2022-08-05 오천 \$27						27 24
4 PC	2022-08-05 栄養 5-37		2,44788				
30 75 RadeonML-DirectMLdl	2022-08-05 오전 5.27		2,27768				
Radeon/ML-MiOpen.dll	2022-68-05 유럽 9.27						(*)
RadeorRayt.dll	2022-08-05 오전 5.17				1.1		<b></b>
[] statchopwr.de	2022-08-05 88 9.27						
The second secon		응용 규효그학 확장			-		
<u>- 바탕 화면</u> (] tob.dll	2022-08-05 유민 5:27						
📰 사침 🔄 tobmalloc.dll	2022-09-05 유전 5-27						
🖌 🖉 umbracptimizer64 stil	2022-08-05 9 10 9-20	응용 위로그럼 확장	1,25468				
L # 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1011/01/05 275 674	LA REND.	23342			C Harrison	
·····································	3022-08-05 유천 5:57		80,27762			20121	
#1 unity xbx pob.	2022/58-05 ×C 1-4		-N.256AB		100		
₩nPodeventRuntime.dl	2022-08-05 9-0 127	88 HR18 #8	3143		4		
IFS OLECO: Unity exe			- All Files (*	•)	100		
a second a second de la seconda de la se			\$740	和企			친구를 추가해 주세요.
					-	( maca	LAR WITH MARK
	Sector Manager					- Minter	
			6				
	지구 조카 비용도 포시	0/15- 2	024-01-05				
							×
	반속도 조사 이번후 휴	124 ·	034-01-02				
						0 11 11	
							1 C
Devalend							A
+10.0.8							SIL 2 U zwobeiW





#### 2.2. 실행 파일 다운로드 및 실행

- 메타플리 런처에서 "메타플리 3D 에디터"를 선택 후 "Download" 버튼을 클릭해 메 타플리 3D 에디터 실행파일을 다운로드 한다.
- 다운로드가 완료되면 "Start" 버튼을 클릭해 메타플리 3D 에디터를 실행한다.





# 3. 번들 제작 및 전송

#### 3.1. 로그인

○ "로그인" 버튼을 클릭해 로그인한다.



#### 3.2. 오브젝트 추가

○ "빈 오브젝트" 버튼을 클릭해 오브젝트를 생성한다.



#### 3.3. 시점 이동

O "Hand Tool" 버튼을 클릭 후 마우스 왼쪽 버튼을 클릭한 채로 드래그 해서 시점을 이동하거나 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 채로 드래그 해서 시점을 회전한다.



#### 3.4. 오브젝트 생성

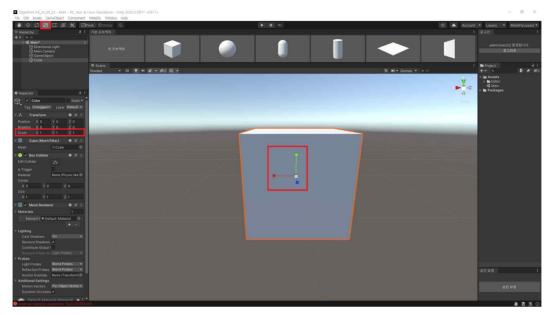
#### 3.4.1. 기본 오브젝트 생성

○ 생성하려는 모양의 오브젝트 버튼을 클릭해 기본 모형 오브젝트를 생성한다.



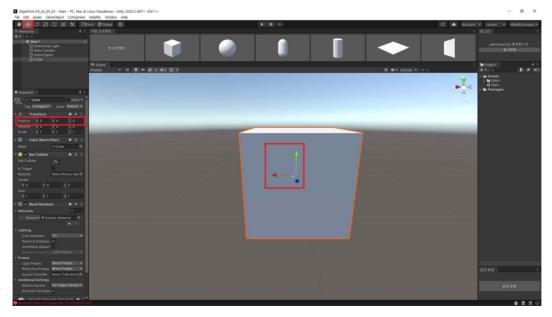
#### 3.4.2. 크기 변경

O 오브젝트를 클릭하여 선택한 후 Scale 값을 변경하거나, "Scale Tool" 버튼을 클릭
후 드래그하여 크기를 변경한다.



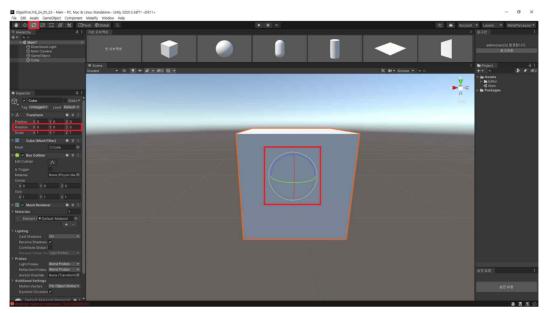
#### 3.4.3. 위치 조절

O 오브젝트를 클릭하여 선택한 후 Position 값을 변경하거나, "Move Tool" 버튼을 클
릭 후 드래그하여 위치를 변경한다.



# 3.4.4. 회전 조절

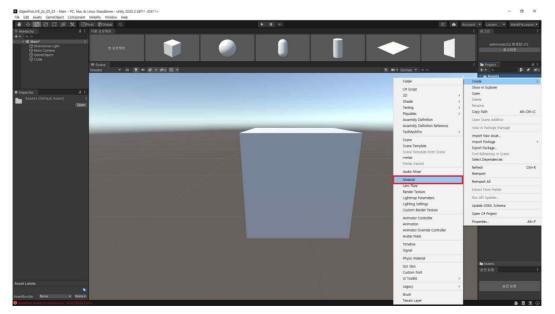
O 오브젝트를 클릭하여 선택한 후 Rotation 값을 변경하거나, "Rotate Tool" 버튼을 클
릭 후 드래그하여 오브젝트를 회전시킨다.

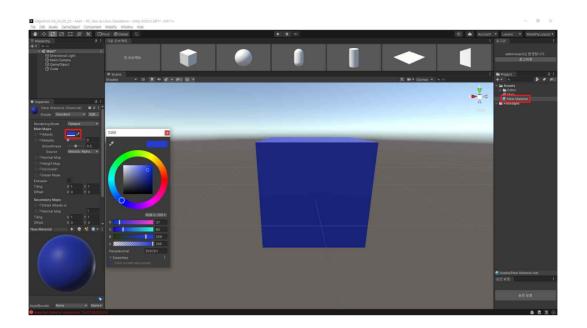


# 3.4.5. 색깔 수정

O Project 창의 "Assets" 하위에 Material을 생성한다.

○ 생성된 Material을 선택한 후 색상을 변경하고 오브젝트에 드래그 한다.

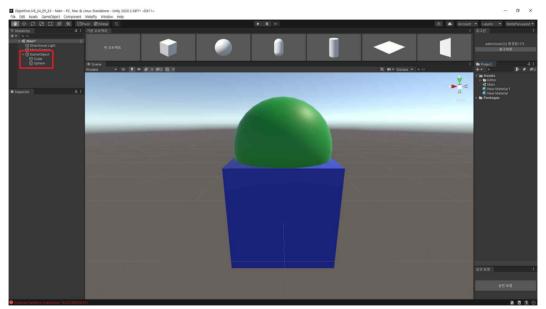




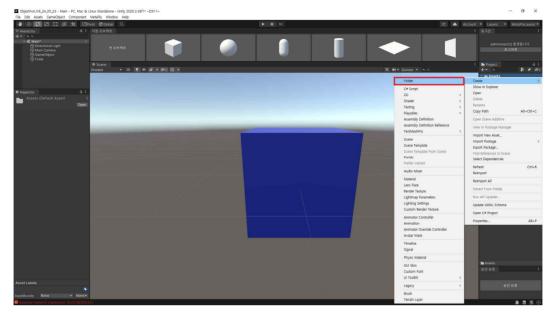
# 3.5. 번들 제작

# 3.5.1. 번들 파일 패키징

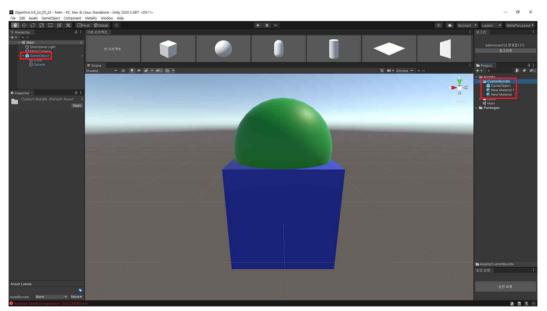
O 생성한 기본 오브젝트들을 전부 선택한 후 가장 처음 만들었던 빈 오브젝트에 드래
그하여 하나의 오브젝트로 취합한다.



 O Project 창의 "Assets" 하위에 임의의 폴더를 만들고 해당 폴더를 선택해 번들 이름 을 설정한다.

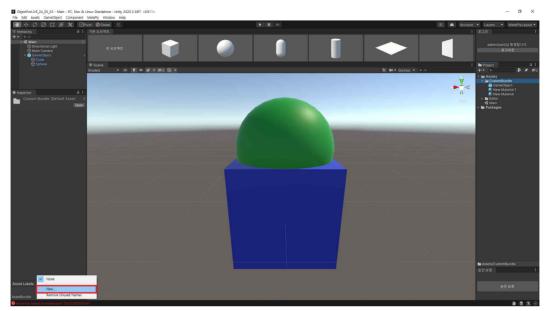


○ 해당 폴더에 제작한 오브젝트와 색상 파일들을 드래그해서 이동 한다.



# 3.5.2. 번들 파일 이름 설정

○ 생성한 폴더 선택 후 화면 왼쪽 아래 "AssetBundle Name"을 설정한다.

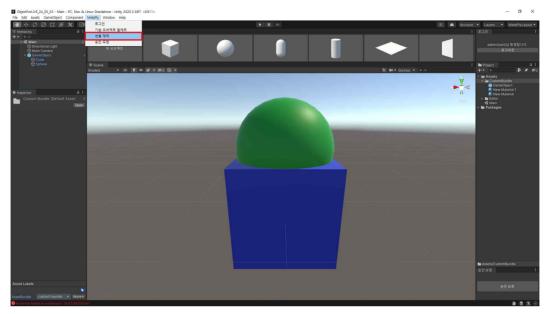


○ 이 때, 번들 파일 이름에 ".bundle"을 추가한다.

Asset Labels		
1		•
AssetBundle	custom1.bundle	None <del>-</del>

#### 3.5.3. 번들 파일 제작

○ 상단 메뉴에서 "번들 제작"을 클릭해 번들 파일을 제작한다.



# 3.6. 번들 파일 전송

O 번들 파일 제작 후 "승인 요청" 버튼을 클릭해 업로드 정보를 입력한다.

○ "번들 파일"의 위치는 C:₩MetaPly₩ObjectForLIVE₩Bundle 폴더에 위치한다.

O "오브젝트 이름"은 생성한 오브젝트의 이름을 입력한다.

O 모든 정보를 입력 후 "데이터 전송" 버튼을 클릭한다.

