메타플리 3D 에디터

사용자 매뉴얼

국립중앙과학관
National Science Museum

목 차

1. Unity 에디터 다운로드 및 설치 ····· 1
1.1. Unity 에디터 다운로드 ····· 1
1.2. Unity 에디터 설치 ····· 2

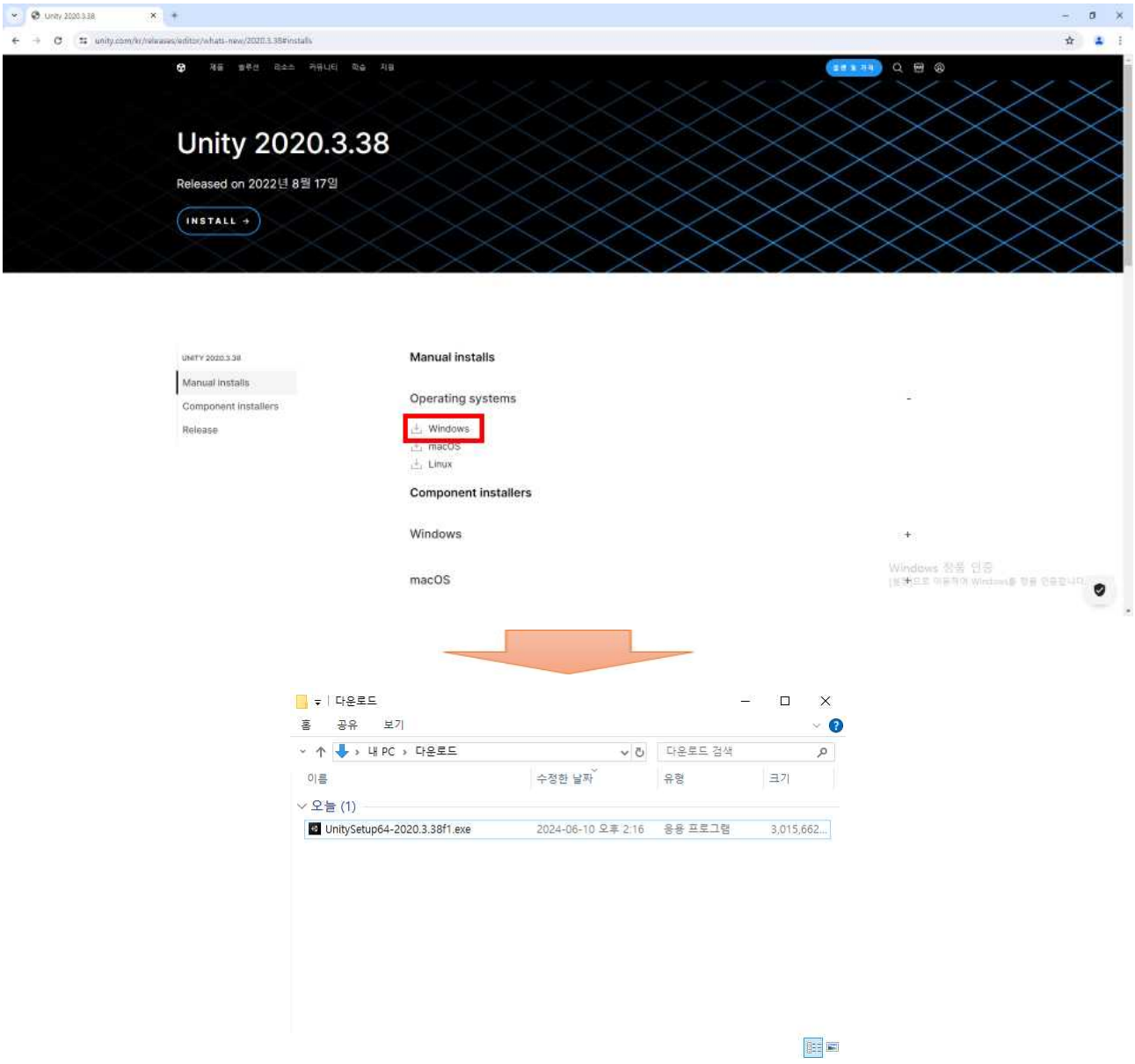
2. 메타플리 3D 에디터 실행 ····· 2
2.1. 메타플리 런처 다운로드 설정 ····· 2
2.2. 실행 파일 다운로드 및 실행 ····· 5

3. 번들 제작 및 전송 ····· 6
3.1. 로그인 ····· 6
3.2. 오브젝트 추가 ····· 6
3.3. 시점 이동 ····· 6
3.4. 오브젝트 생성 ····· 6
3.4.1. 기본 오브젝트 생성 ····· 6
3.4.2. 크기 변경 ····· 7
3.4.3. 위치 조절 ····· 7
3.4.4. 회전 조절 ····· 8
3.4.5. 색깔 수정 ····· 8
3.5. 번들 제작 ····· 9
3.5.1. 번들 파일 패키징 ····· 9
3.5.2. 번들 파일 이름 설정 ····· 11
3.5.3. 번들 파일 제작 ····· 12
3.6. 번들 파일 전송 ····· 12

1. Unity 에디터 다운로드 및 설치

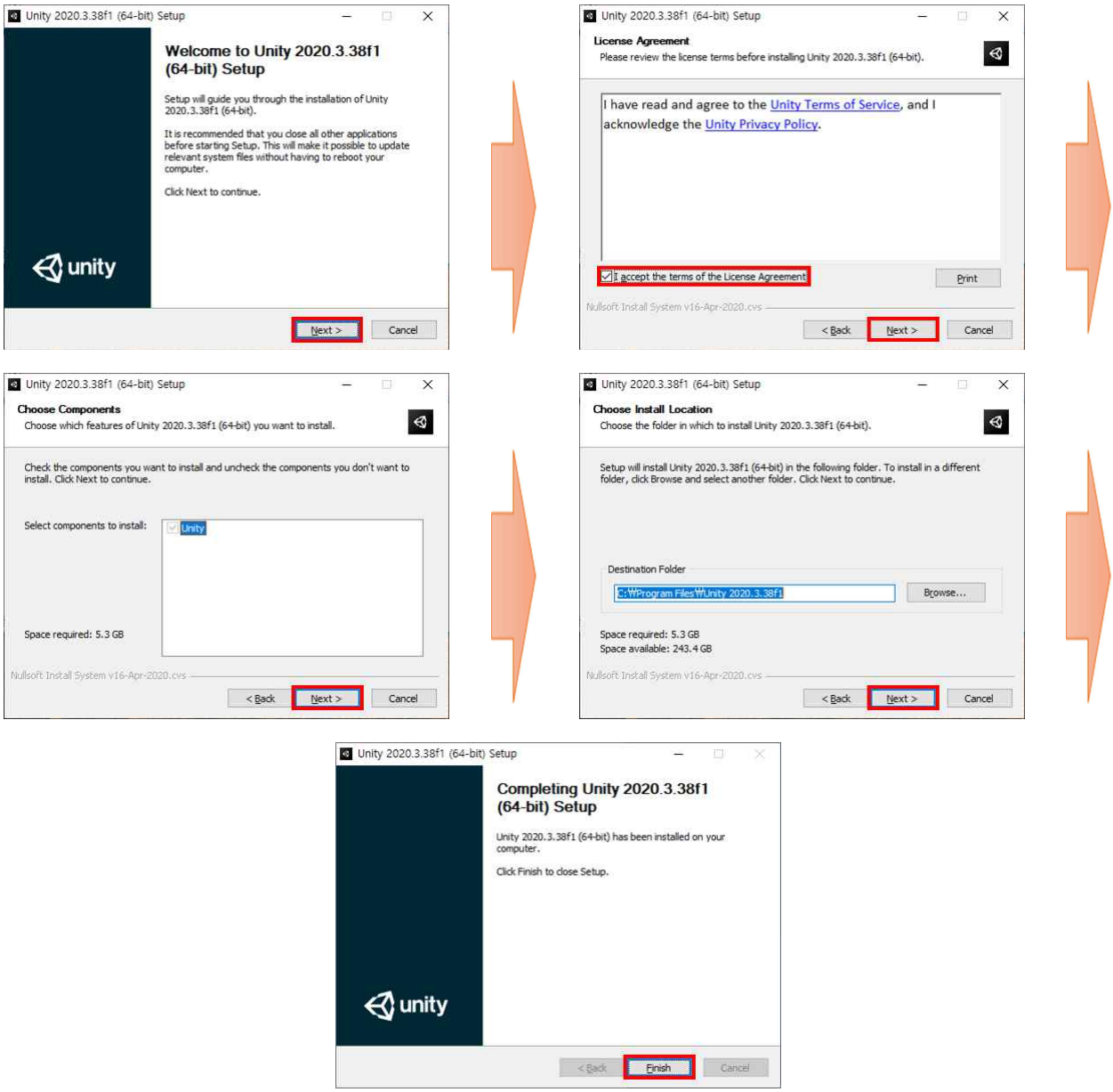
1.1. Unity 에디터 다운로드

❍ 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.



1.2. Unity 에디터 설치

○ 다운로드 된 파일을 실행하여 아래 이미지와 같이 설치한다.



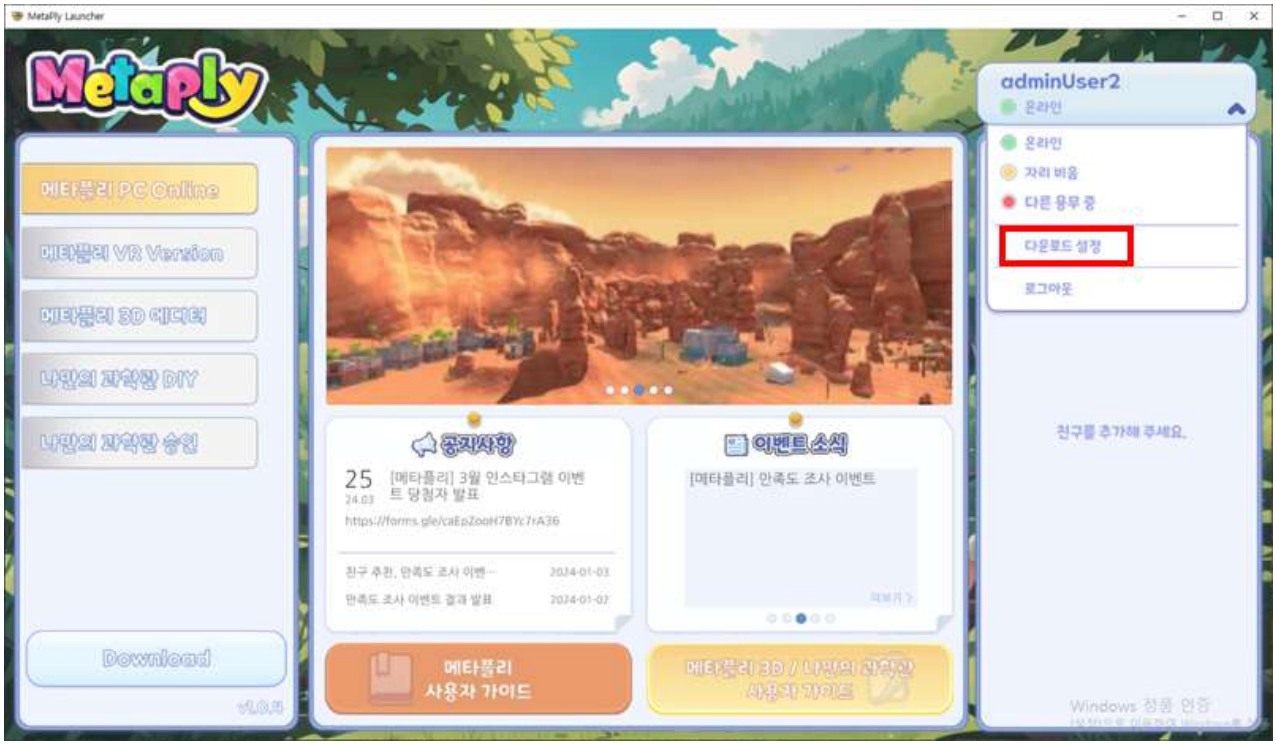
2. 메타플리 3D 에디터 실행

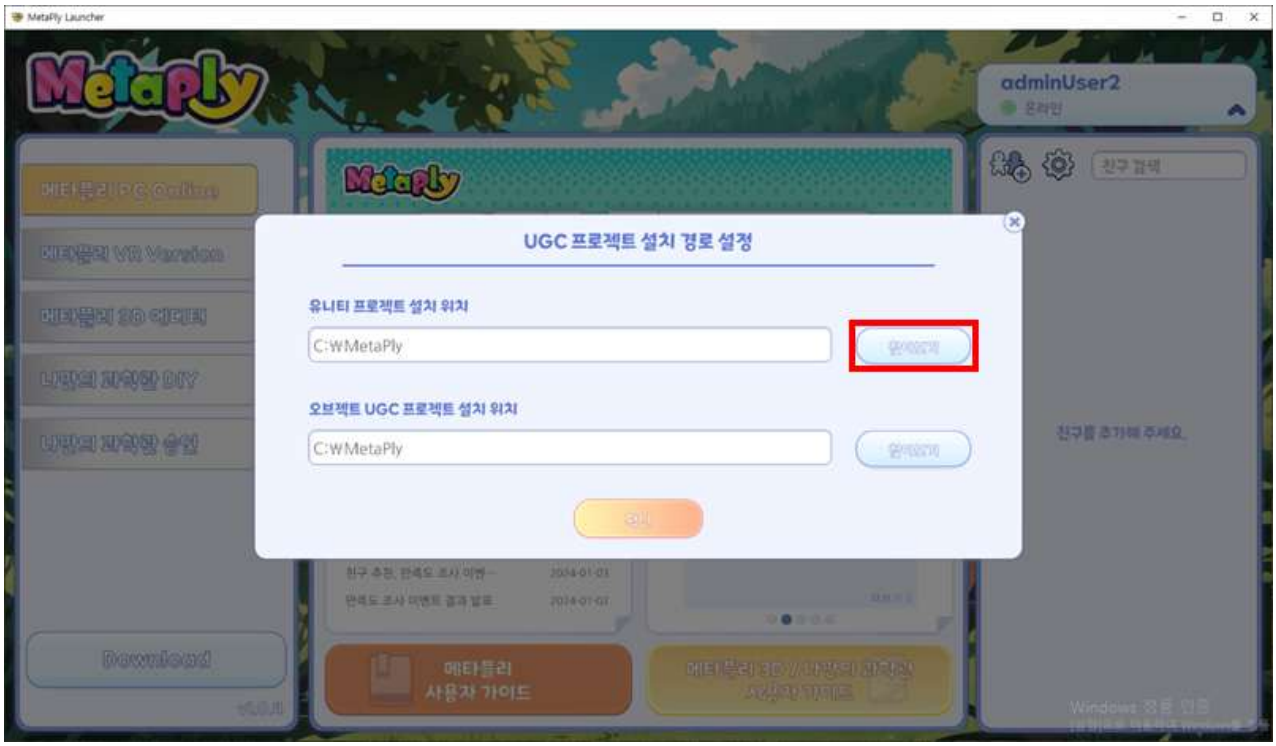
2.1. 메타플리 런처 다운로드 설정

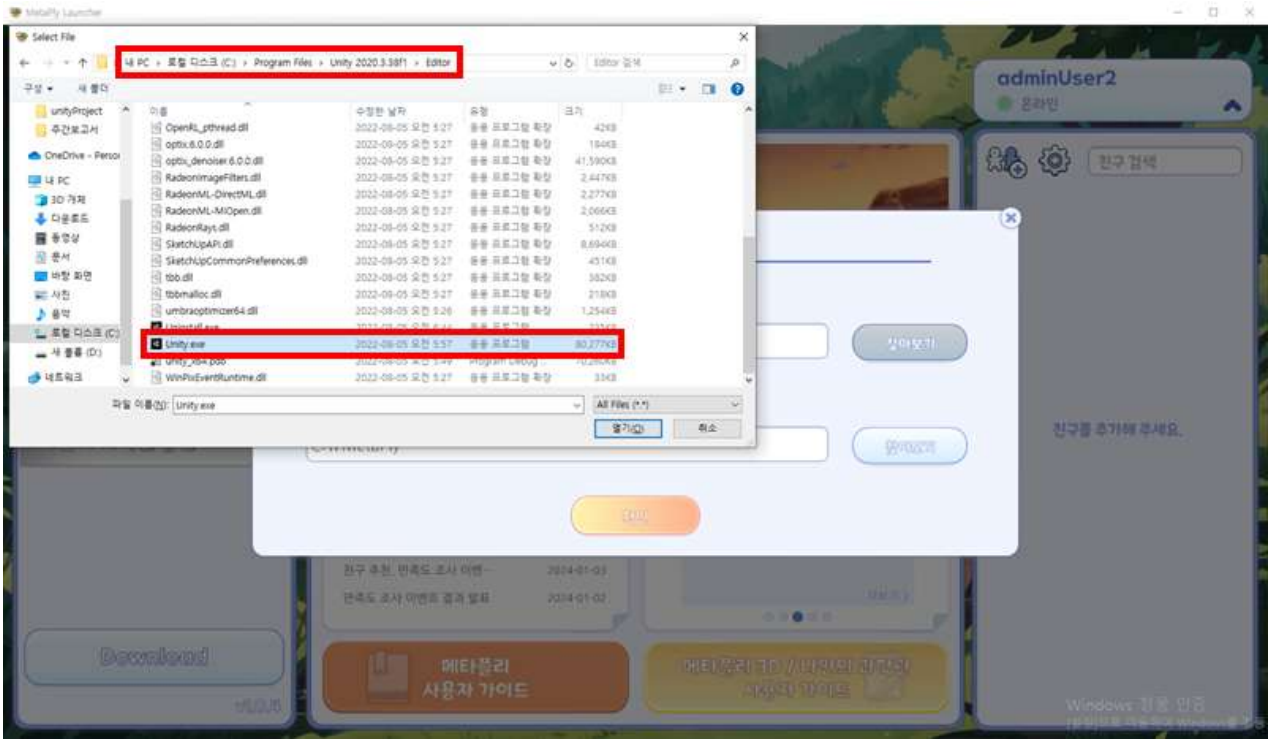
○ 메타플리 런처 실행 후 "다운로드 설정" 버튼을 클릭한다.

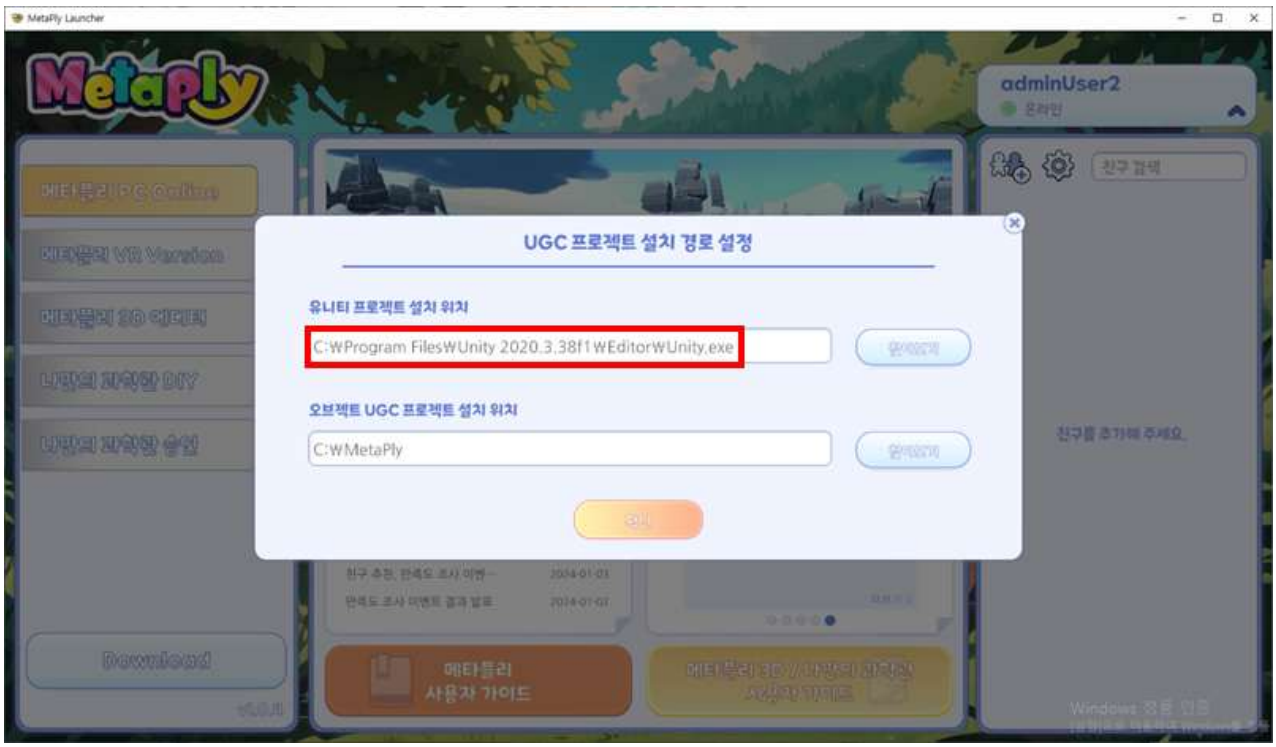
○ 유니티 프로젝트 설치 위치 항목의 "찾아보기" 버튼을 클릭한다.

❍ 설치된 Unity 에디터의 실행파일(C:₩Program Files₩Unity 2020.3.38f1₩Editor₩unity .exe)을 선택한다.






Select File
Unity.exe
adminUser2
Download
메타플리
사용자 가이드


MetaPly Launcher
Metaply
adminUser2
UGC 프로젝트 설치 경로 설정
유니티 프로젝트 설치 위치
C:₩Program Files₩Unity 2020.3.38f1₩Editor₩Unity.exe
오브젝트 UGC 프로젝트 설치 위치
C:₩MetaPly
Download
메타플리
사용자 가이드

2.2. 실행 파일 다운로드 및 실행

❍ 메타플리 런처에서 "메타플리 3D 에디터"를 선택 후 "Download" 버튼을 클릭해 메타플리 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.

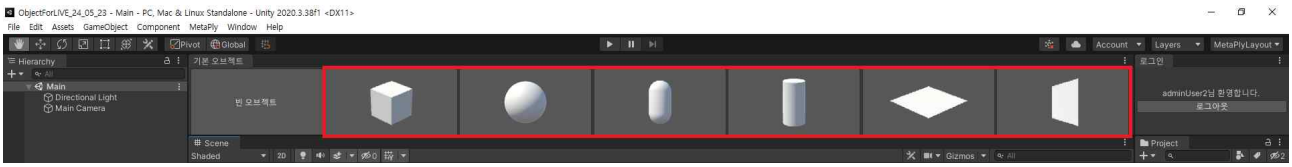
3.3. 시점 이동

○ "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

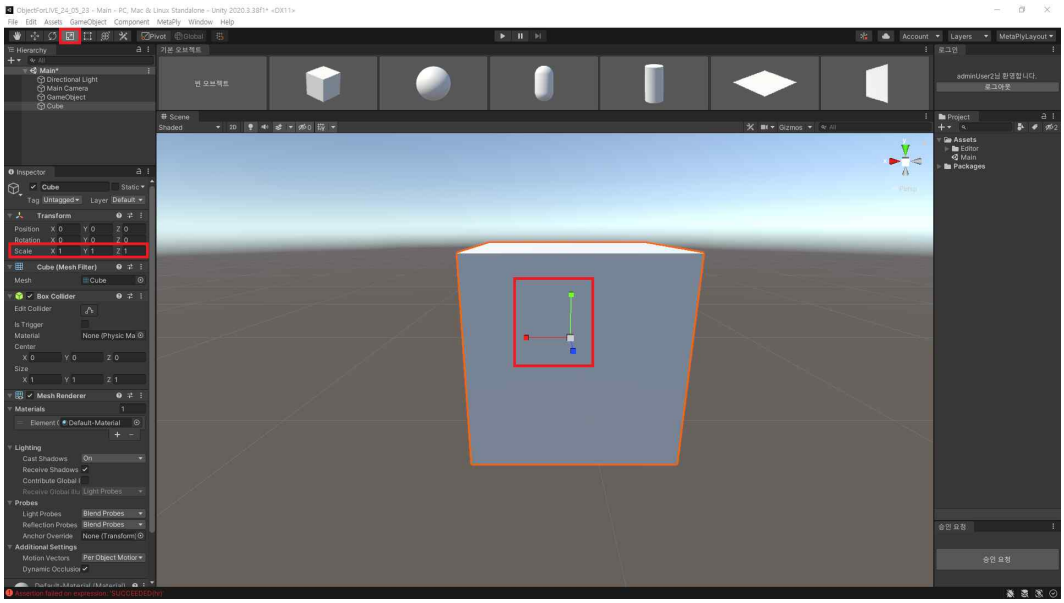
3.4.1. 기본 오브젝트 생성

○ 생성하려는 모양의 오브젝트 버튼을 클릭해 기본 모형 오브젝트를 생성한다.



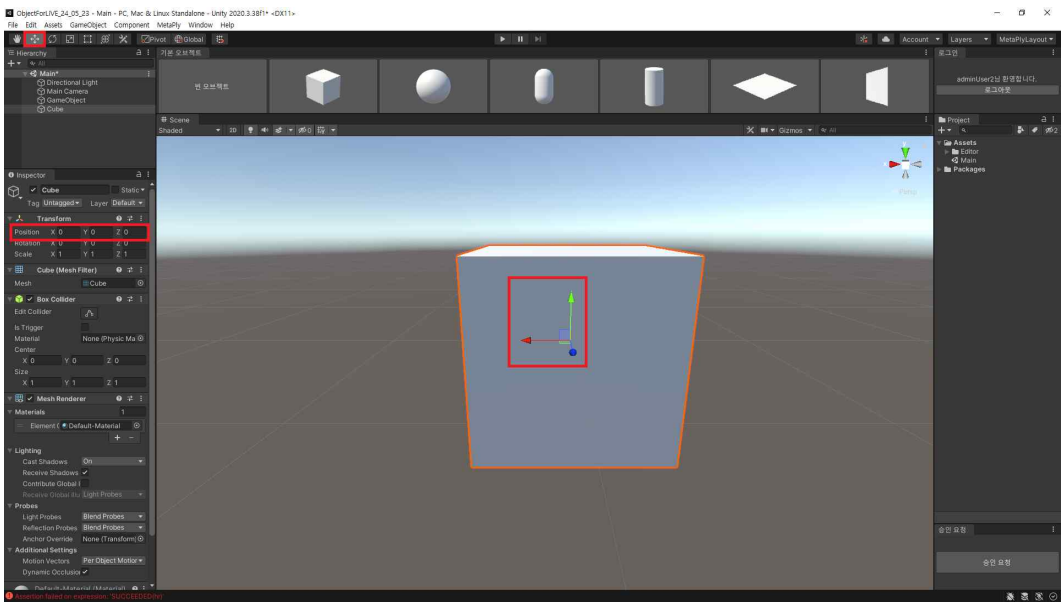
3.4.2. 크기 변경

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



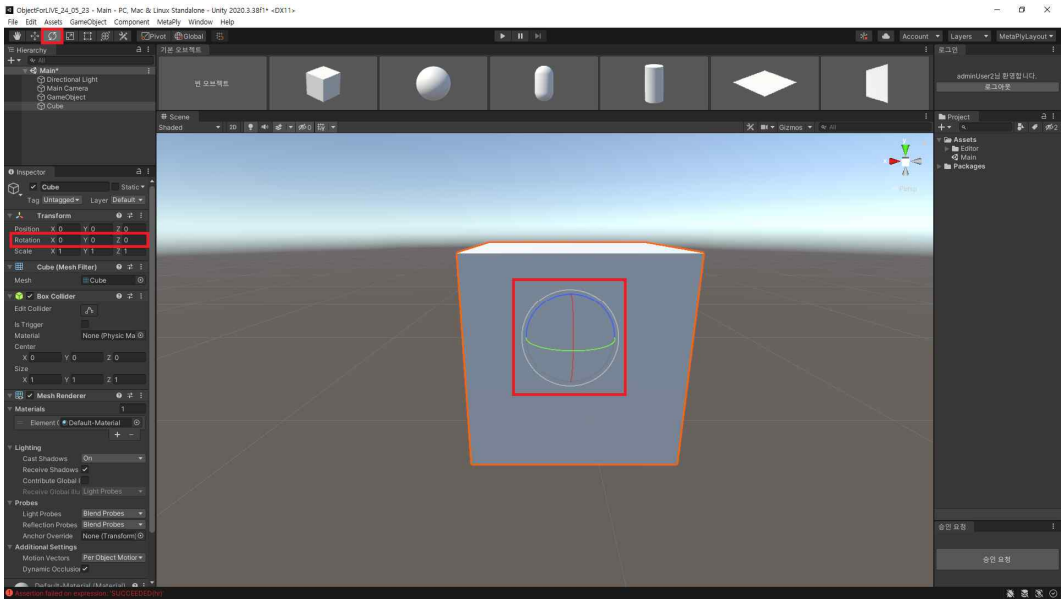
3.4.3. 위치 조절

❍ 오브젝트를 클릭하여 선택한 후 Position 값을 변경하거나, "Move Tool" 버튼을 클릭 후 드래그하여 위치를 변경한다.



3.4.4. 회전 조절

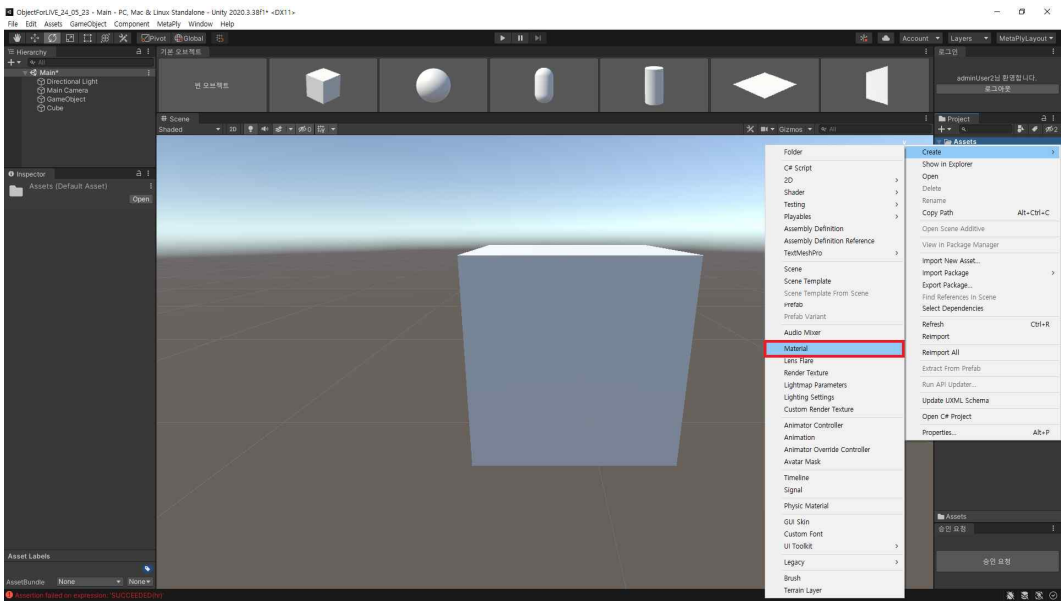
❍ 오브젝트를 클릭하여 선택한 후 Rotation 값을 변경하거나, "Rotate Tool" 버튼을 클릭 후 드래그하여 오브젝트를 회전시킨다.

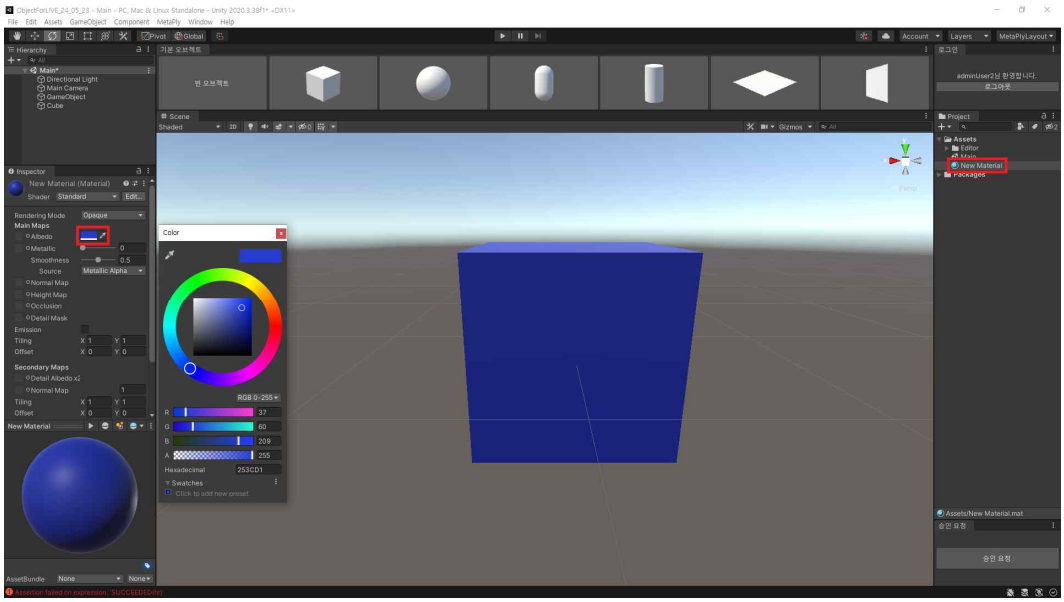


3.4.5. 색깔 수정

❍ Project 창의 "Assets" 하위에 Material을 생성한다.

❍ 생성된 Material을 선택한 후 색상을 변경하고 오브젝트에 드래그 한다.

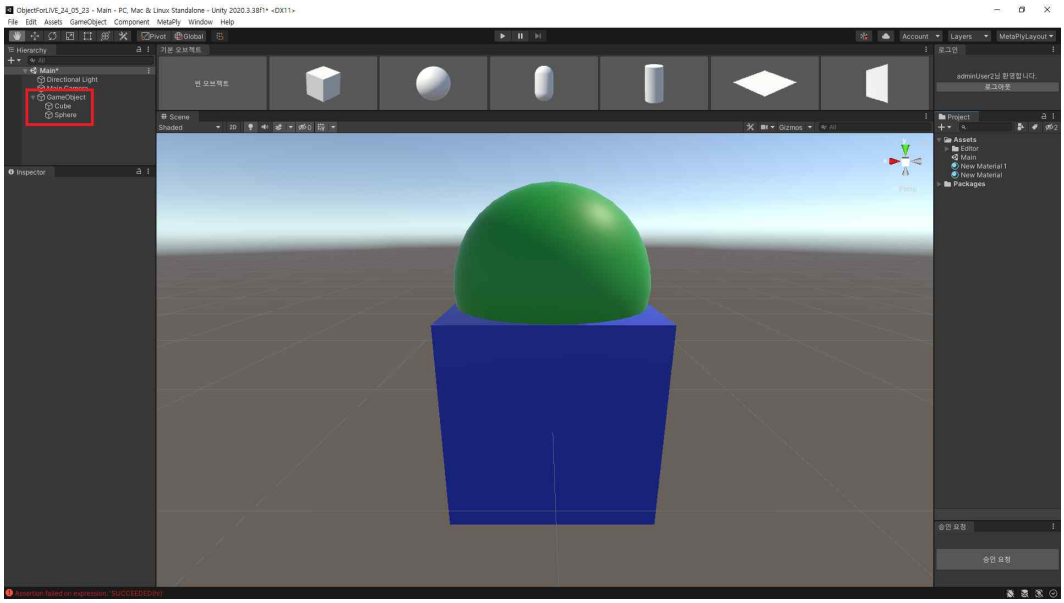




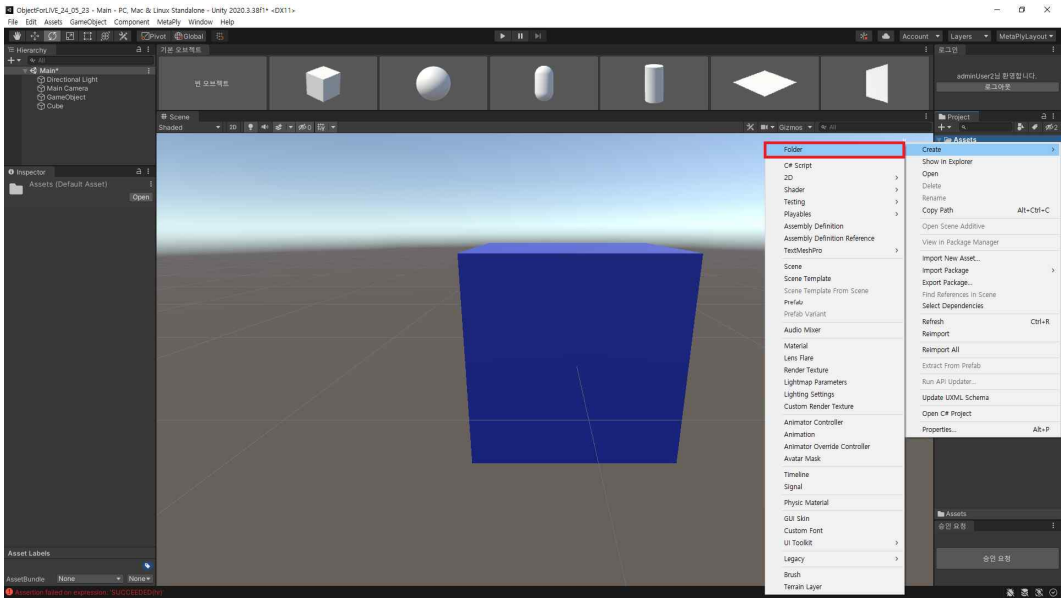
3.5. 번들 제작

3.5.1. 번들 파일 패키징

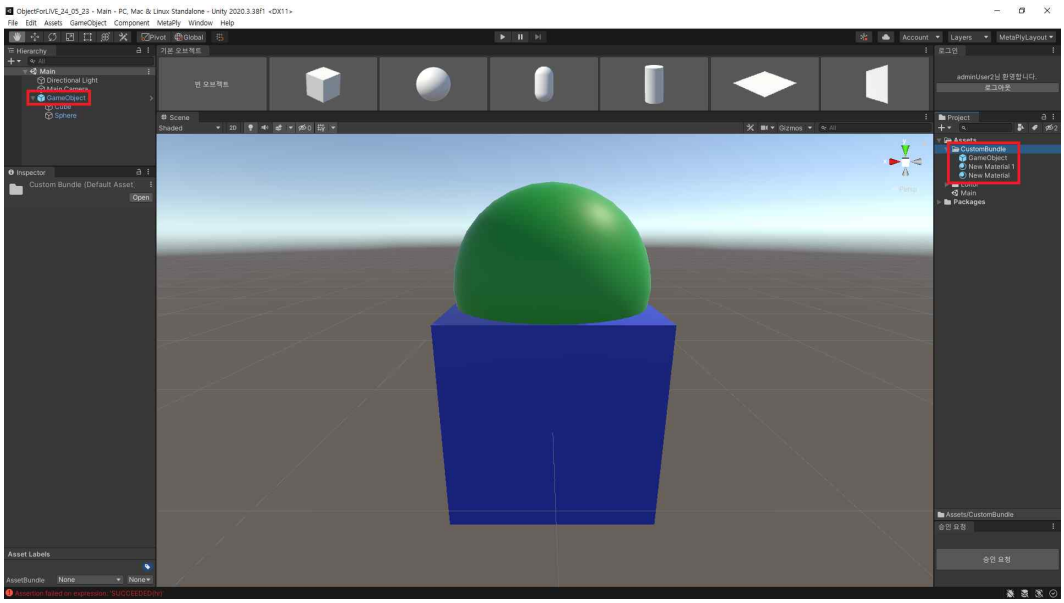
❍ 생성한 기본 오브젝트들을 전부 선택한 후 가장 처음 만들었던 빈 오브젝트에 드래그하여 하나의 오브젝트로 취합한다.



❍ Project 창의 "Assets" 하위에 임의의 폴더를 만들고 해당 폴더를 선택해 번들 이름을 설정한다.

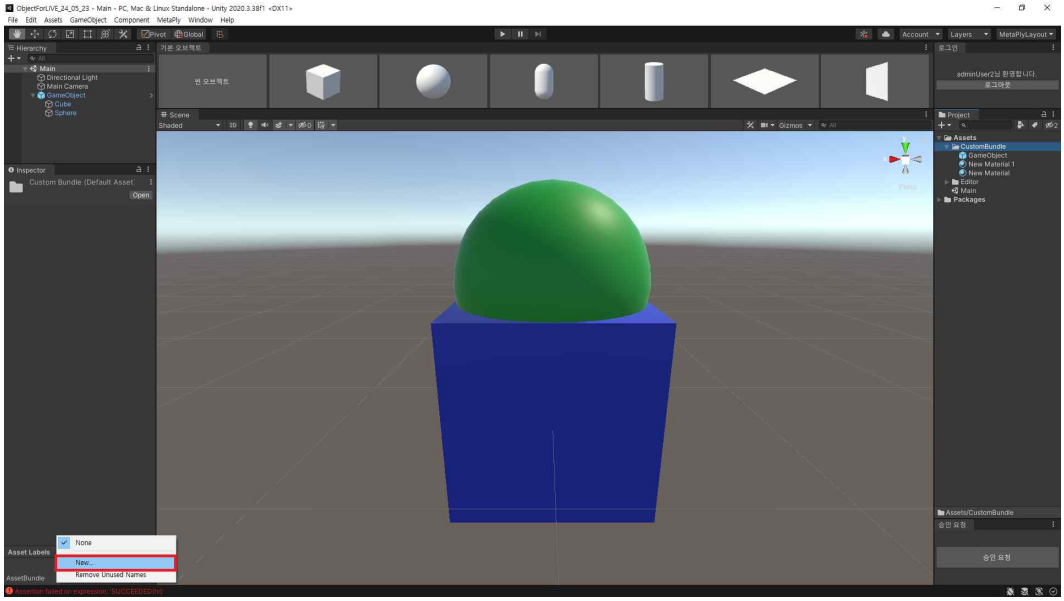


❍ 해당 폴더에 제작한 오브젝트와 색상 파일들을 드래그해서 이동 한다.

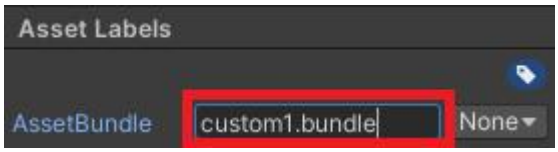


3.5.2. 번들 파일 이름 설정

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

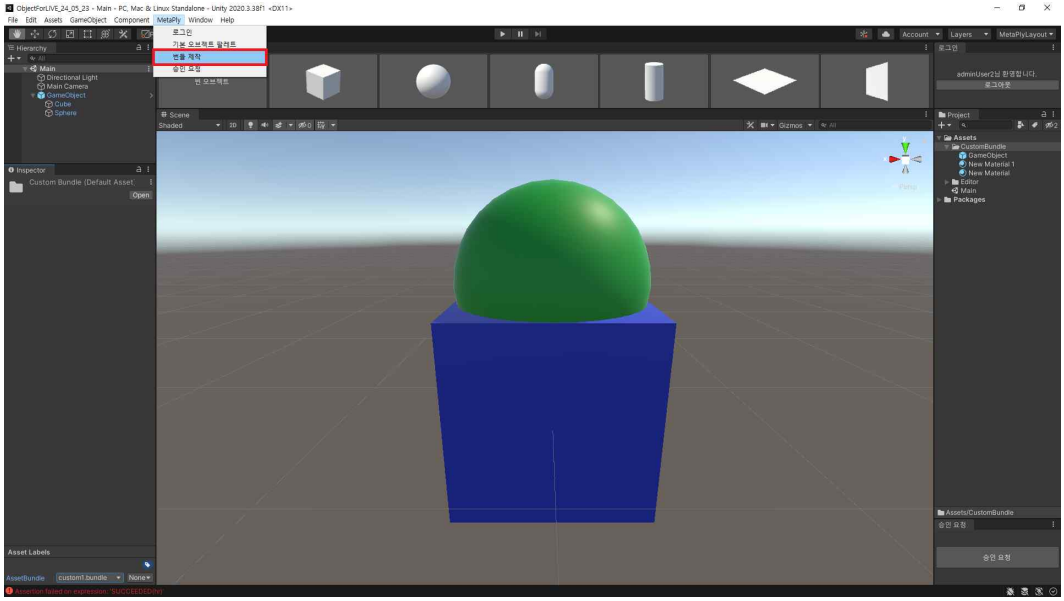


❍ 이 때, 번들 파일 이름에 ".bundle"을 추가한다.



3.5.3. 번들 파일 제작

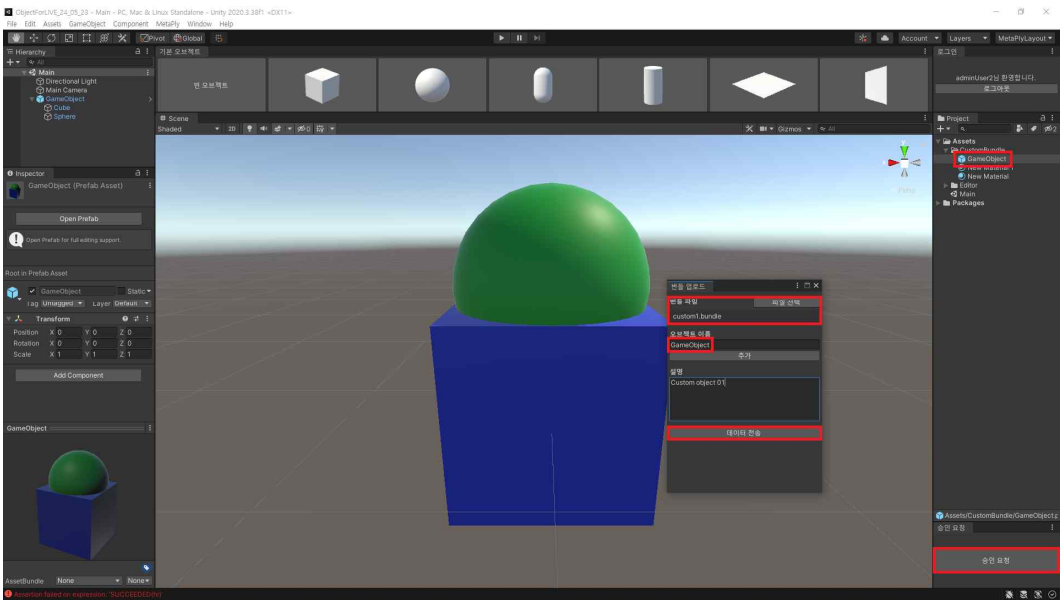
❍ 상단 메뉴에서 "번들 제작"을 클릭해 번들 파일을 제작한다.



3.6. 번들 파일 전송

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

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

❍ "오브젝트 이름"은 생성한 오브젝트의 이름을 입력한다.

❍ 모든 정보를 입력 후 "데이터 전송" 버튼을 클릭한다.