

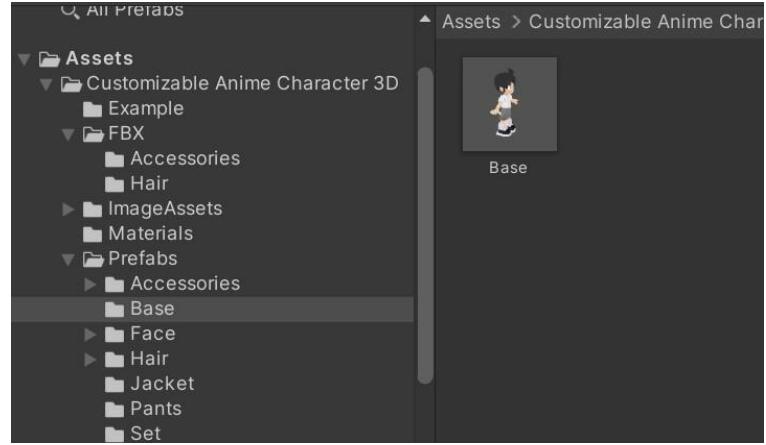
# Customizable Anime Character 3D

By DaveDC

## (1) Base :

"Base" 프리팹을 prefab 폴더 안의 base 폴더에서 씬으로 드래그 앤 드롭한 다음, 프리팹을 언팩(Unpack)하세요.

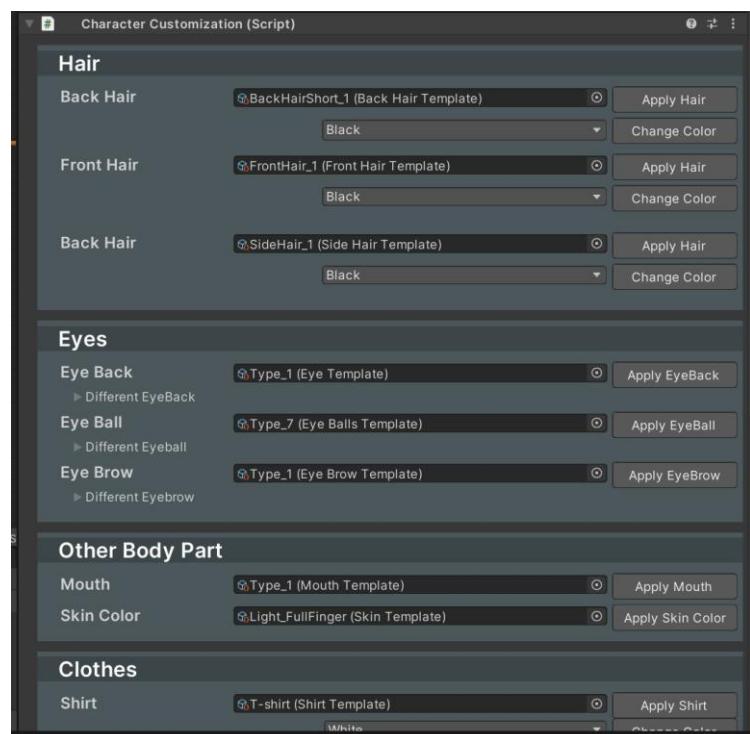
(프리팹을 언팩하지 않으면 Hair(머리카락)에서 오류가 발생합니다.)



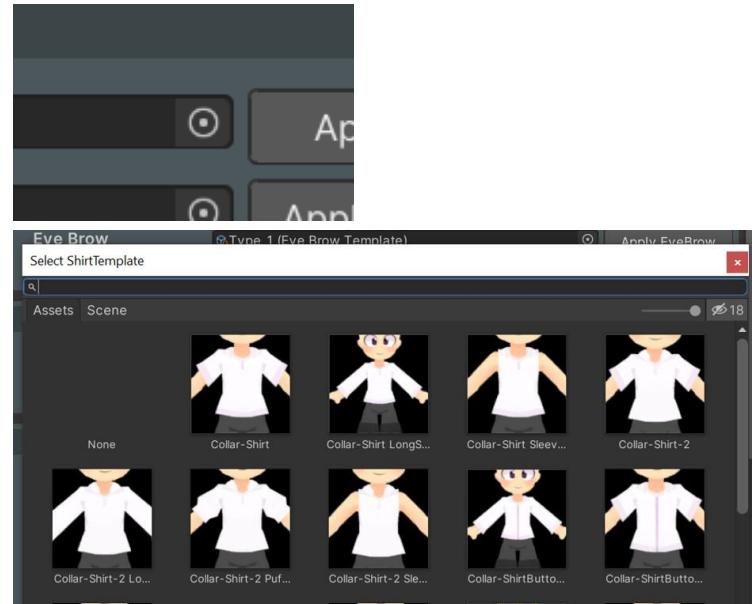
이 베이스는 캐릭터의 기반이 되며, 여기서 옷과 디자인을 변경할 수 있습니다. 또한, 이 프리팹을 복제하여 새 프리팹을 편집할 수도 있습니다. 사용하는 파이프라인에 맞는 베이스를 선택하세요. 기본 움직임 스크립트가 있는 캐릭터를 원하시면 "base with movement"를 선택하세요.

## (2) Customization:

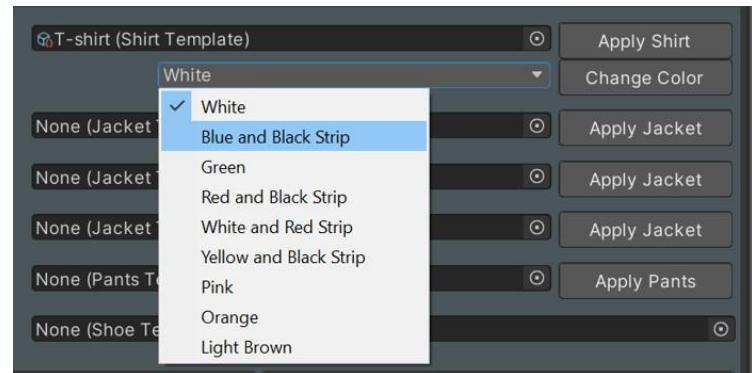
프리팹을 클릭하면 내부에 캐릭터 커스터마이징 컴포넌트가 있습니다. 이를 사용하여 변경하고자 하는 신체 부위나 옷을 바꾸세요. 각 옷마다 사용할 수 있는 다른 색상이 있습니다. 캐릭터에게는 최대 3벌의 재킷/정장을 추가할 수 있으며, 여기에는 메이드복과 집사복이 포함됩니다.



변경하고자 하는 부위의 속성 필드 옆에 있는 원형 버튼을 클릭하여 \*\*선택기(Selector)\*\*를 여세요. 선택기를 열면 캐릭터에 사용할 옷이나 신체 부위를 클릭할 수 있는 선택 창이 나타납니다. 원하는 것을 선택한 후, **Apply** 버튼을 클릭하여 적용하세요.

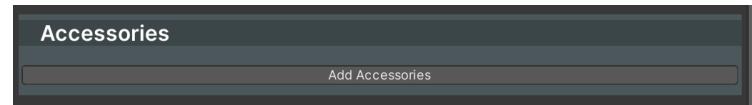


옷이나 부위의 색상을 선택하려면 드롭다운 버튼을 클릭하세요. 그 후, **Change Color**를 클릭하여 해당 부위의 색상을 적용하세요.

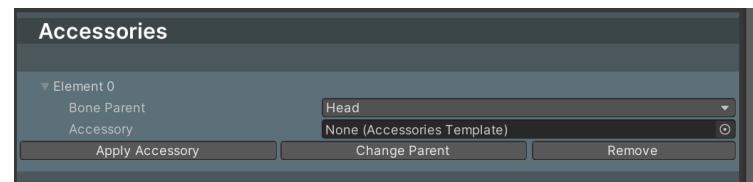


### 액세서리 속성

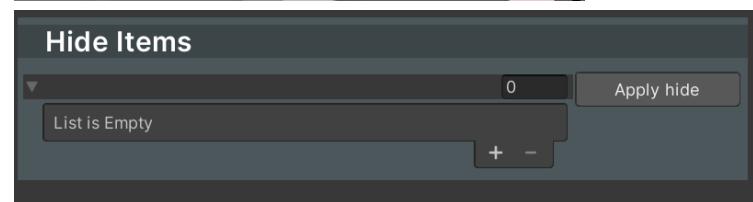
(accessories property)을 사용하여 모자, 콧수염, 안경 및 기타 액세서리를 추가할 수 있습니다. 액세서리를 추가하려면 **Add Accessories** 버튼을 클릭하세요.



액세서리의 \*\*부모(parent)\*\*를 변경할 수 있습니다. 각 액세서리에 적절한 부모를 사용하세요. 액세서리는 부모 본(bone, 뼈대)을 따라서 움직이고 회전합니다. 다른 부위와 마찬가지로 추가하고 싶은 액세서리를 선택할 수 있습니다.



옷이 서로 겹치거나 애니메이션을 재생할 때 피부가 옷 위로 튀어나오는 문제가 생길 수 있습니다. 이럴 때는 **Hide Items** 속성을 사용하여 해당 부위를 숨기세요.



베이스 안에는 각 신체 부위별 게임 오브젝트가 있습니다.  
숨기고 싶은 부위를 리스트에 추가하고 드래그 앤 드롭하세요.  
이 경우, \*\*소매(sleeves)\*\*를 드래그 앤 드롭한 다음, **Apply Hide**를 클릭하여 숨기면 됩니다.  
다시 보이게 하려면, 리스트에서 해당 부위를 제거한 다음,  
다시 나타나게 하고 싶은 부위의 **재적용 버튼**을 클릭하세요.  
예를 들어, 이 경우 셔츠를 다시 보이게 하려면 **Apply Shirt** 버튼을 클릭하면 됩니다.

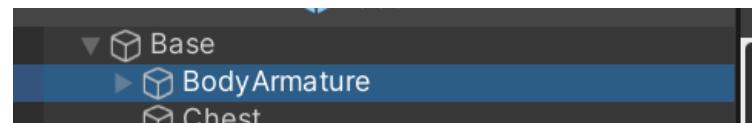
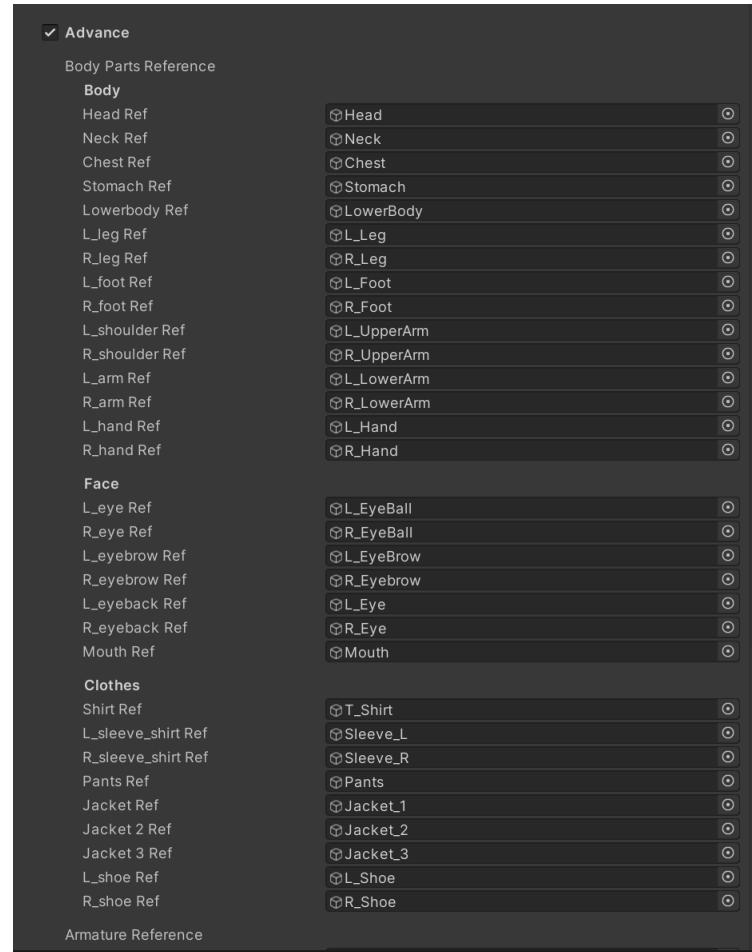
**Base**

- ▶ Base
- ▶ BodyArmature
- ▷ Chest
- ▷ Head
- ▷ Jacket\_1
- ▷ Jacket\_2
- ▷ Jacket\_3
- ▷ L\_Eye
- ▷ L\_EyeBall
- ▷ L\_EyeBrow
- ▷ L\_Foot
- ▷ L\_Hand
- ▷ L\_Leg
- ▷ L\_LowerArm
- ▷ L\_Shoe
- ▷ L\_UpperArm
- ▷ LowerBody
- ▷ Mouth
- ▷ Neck
- ▷ Pants
- ▷ R\_Eye
- ▷ R\_EyeBall
- ▷ R\_Eyebrow
- ▷ R\_Foot
- ▷ R\_Hand
- ▷ R\_Leg
- ▷ R\_LowerArm
- ▷ R\_Shoe
- ▷ R\_UpperArm
- ▷ Sleeve\_L
- ▷ Sleeve\_R
- ▷ Stomach
- ▷ T\_Shirt
- ▶ BackHair
- ▶ FrontHair
- ▶ SideHair

**Hide Items**

		2	Apply hide
= Element 0	Sleeve_L	○	
= Element 1	Sleeve_R	○	
		+ -	

컴포넌트의 가장 아래에는 \*\*고급 옵션(advanced option)\*\*이 있습니다. 이곳은 스크립트가 메수(meshes)와 부품들을 올바르게 변경할 수 있도록 모든 골격(armature) 및 신체 부위가 \*\*참조(reference)\*\*되어 있는 곳입니다.



모델을 애니메이션화하려면, **Base 프리팹** 안의 하이어라키(Hierarchy) 안에 있는 **bodyarmature**를 애니메이션화하면 됩니다. 이것이 모델들을 제어하는 \*\*골격(armature)\*\*입니다.

**참고:** 캐릭터가 \*\*기본 자세(base pose)\*\*가 아닐 때 머리카락이나 액세서리를 변경하거나 추가하면 부품들이 **부적절한 각도로 배치될 수 있습니다.** 골격(armature)을 움직이거나 회전하기 전에 캐릭터의 머리카락과 액세서리가 올바른지 **반드시 확인하세요.**