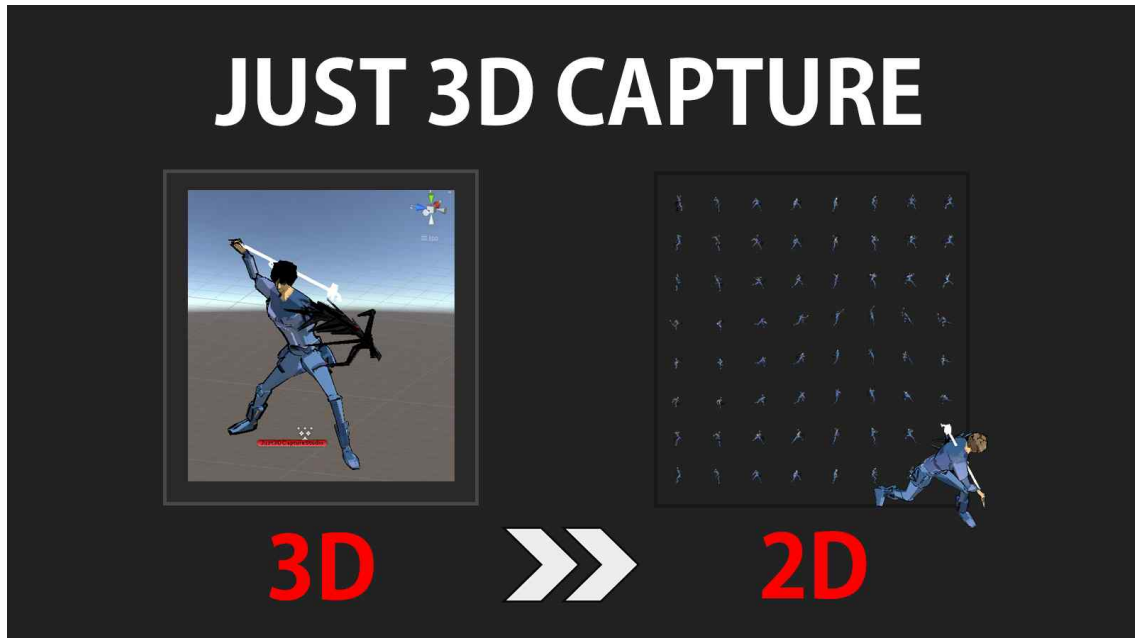


# Just 3D Capture Documentation v1.0.X

Studio215

Just 3D Capture를 다운로드해주셔서 감사합니다!

Just 3D Capture는 3D 모델을 2D 이미지로 캡처하는 도구입니다.



※ 메카닉 애니메이션이 가능한 3D모델이 있다면 유니티 에디터 환경에서 애니메이션 재생하고 캡처할 수 있습니다. 결과 파일은 PNG포맷으로 배경은 제거되고 캐릭터만 남습니다.

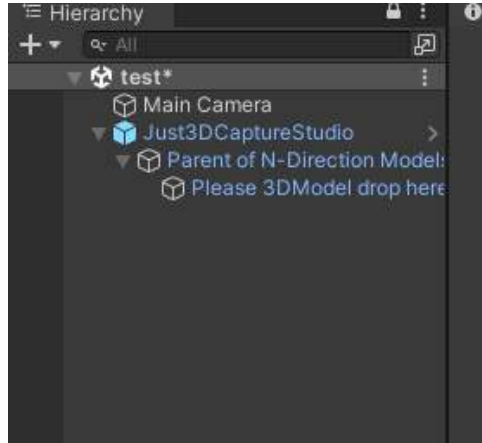
※ 또한 여러 방향으로 회전하며 원하는 방향으로 다양한 각도에서 캡처를 할 수 있습니다.

8방향으로 설정한다면 고전 방식의 8방향 2D ISOMETRIC 타일맵에 사용 할 수 있습니다

※ 파티클 캡처 도구를 사용해 파티클 이펙트도 캡처가 가능합니다.

## 사용방법

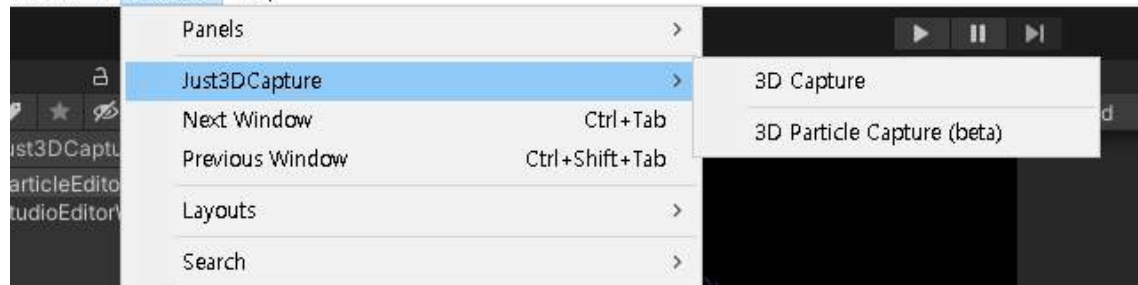
**1-STEP** 폴더에 있는 프리팹 히어라키뷰로 드래그하여 인스턴스 만들기



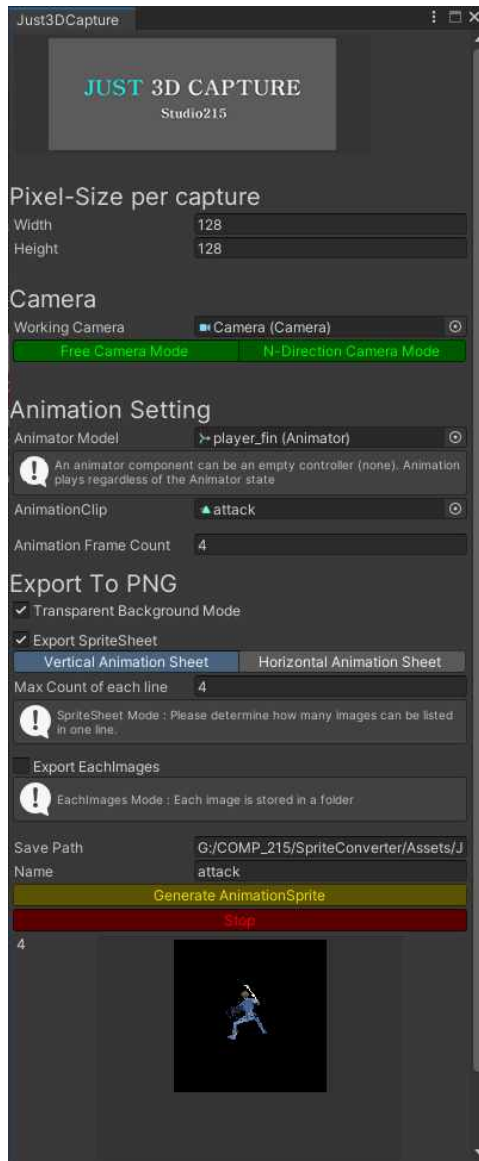
**2-STEP** 윈도우 상단 네비게이션 메뉴바에서 J3Capture 클릭 후 에디터 열기

Unity 2021.3.6f1 Personal <DX11>

Store Tools Window Help



### 3-STEP 에디터 설정



Pixel-Size per Capture	
width	한 셀 이미지의 가로 크기
height	한 셀 이미지의 세로 크기
Camera	
Working Camera	실제 촬영하는 카메라
Animation Setting	
Animation Model	Mecanim 오브젝트 선택
Animation Clip	Mecanim에서 동작 가능한 AnimationClip. (재생이 가능하다면 State 머신에 등록된 클립이 아니어도 가능)
Animation Frame Count	몇장의 이미지(프레임)으로 애니메이션 결과물을 얻을 것인지 설정
Export To PNG	
Transparent Background Mode	배경을 투명하게 할 경우 체크
Export SpriteSheet	여러 프레임의 애니메이션 이미지가 하나의 PNG파일로 Export
Vertical / Horizontal Animation Sheet	시트 애니메이션의 방향을 설정한다.
Max Count of Each Line	출바꿈의 기준이 될 시트 애니메이션의 이미지 개수를 설정한다 (Free Camera Mode Only)
Export EachImages	프레임이미지마다 각각 별도의 PNG파일로 Export
Save Path	PNG파일이 저장되는 경로
Name	폴더 및 파일이름

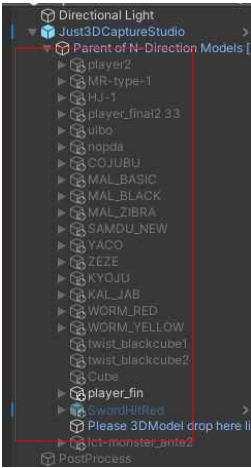
# N-Direction Camera Mode 일 경우



Capture Direction Setting

Capture Direction Count	카메라가 촬영할 방향 개수
-------------------------	----------------

- 촬영대상 오브젝트를 아래의 위치에 두어야 합니다.



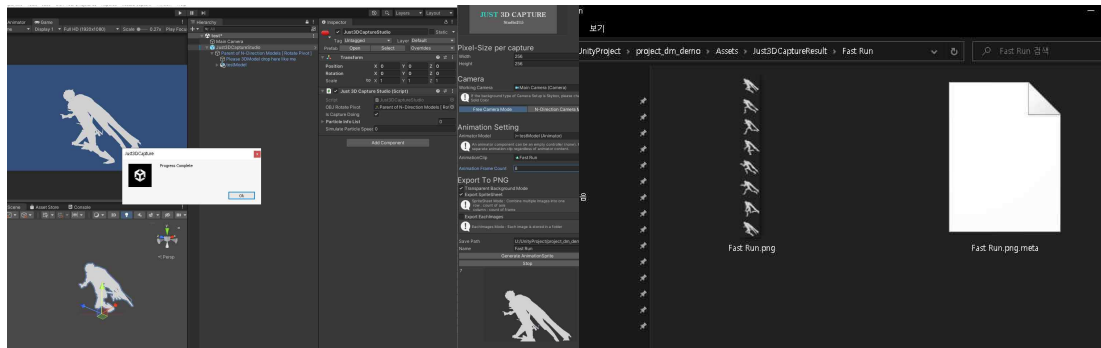
Direction Setting[Start] 버튼을 클릭

Modifying to write directly	기본적용된 카메라 회전값 수정 여부
-----------------------------	---------------------

Camera Transform Setting

Projection Perspective	설정된 카메라의 Perspective / Orthographic 여부
Camera : x,y,z	설정된 카메라의 Position 값

#### 4-STEP "Generate AnimationSprite" 생성 버튼 클릭

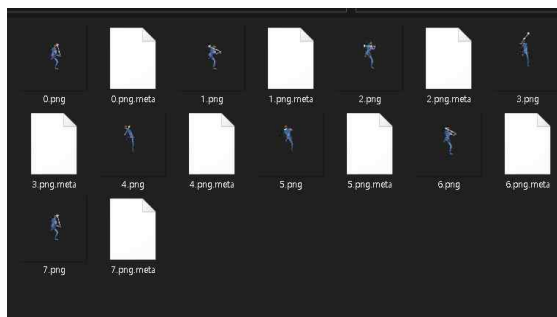


#### 결과

[Export SpriteSheet]

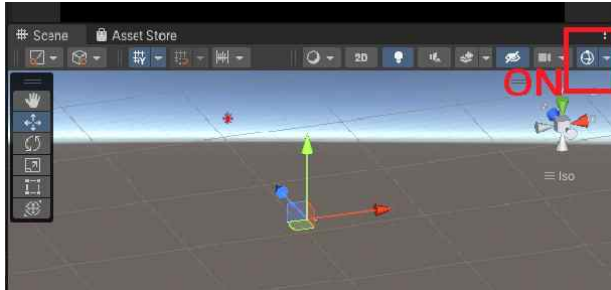


[Export EachImages]

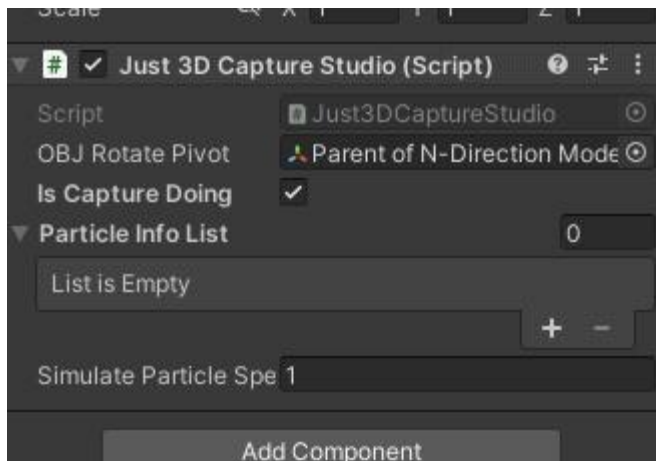


## 추가사항

# 주의사항 : 반드시 Scene View의 Gizmo 버튼이 활성화 되어 있어야 한다.

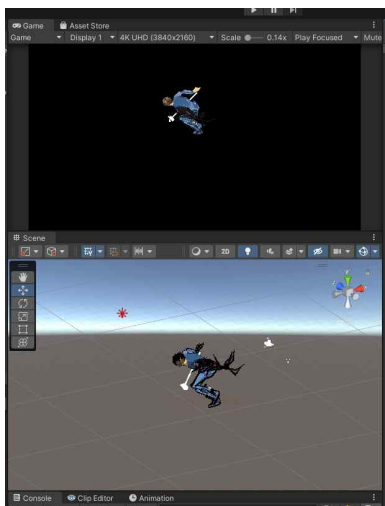


# 캐릭터 동작 중 파티클 이펙트까지 함께 재생하고 싶다면 아래의 Particle Info List에 재생할 파티클을 추가한다.

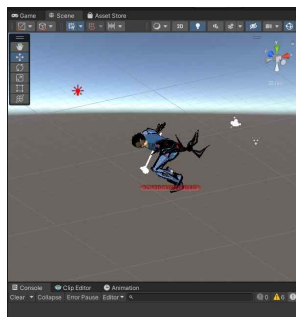


# "Scene window" 와 "Game window" 둘 다 화면에 띄워놔야 한다.

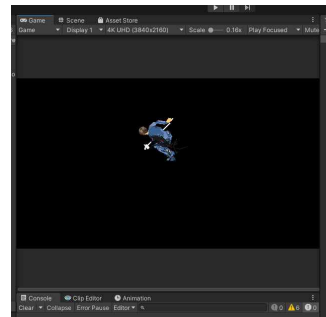
( O )



( X )

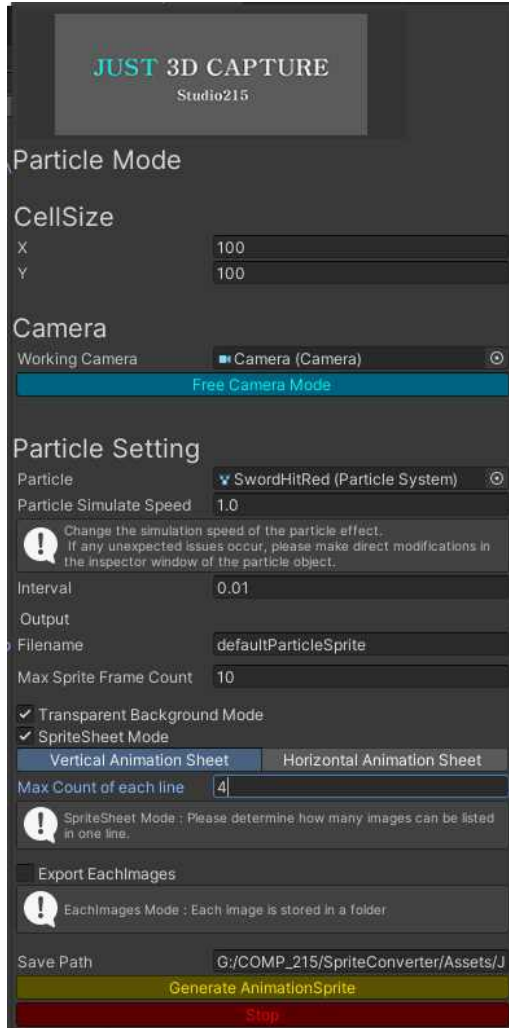


( X )



## #그 밖에 파티클 에디터 사용법

파티클 이펙트만 독립적으로 재생하고 캡처 한다.



Particle Setting	
Particle	재생할 파티클
Particle Simulate Speed	파티클 재생 속도. 1이하면 원본보다 느려짐. 파티클 이펙트의 시뮬레이션 속도값을 변경. 예상치 못한 문제 발생 시 파티클 오브젝트의 인스펙터창에서 직접 수정.
Interval	파티클 캡처 간격
Filename	저장할 파일의 이름
Max Sprite Frame Count	몇 프레임의 애니메이션으로 저장할지 설정
Max Count of Each Line	줄바꿈의 기준이 될 시트 애니메이션의 이미지 개수를 설정한다 (Free Camera Mode Only)
Export EachImages	프레임이미지마다 각각 별도의 PNG파일로 Export

추가적으로 궁금한 점과 개선사항은 언제든지 문의해주세요. 감사합니다.

[studio215company@gmail.com](mailto:studio215company@gmail.com)

[www.studio215company.com](http://www.studio215company.com)