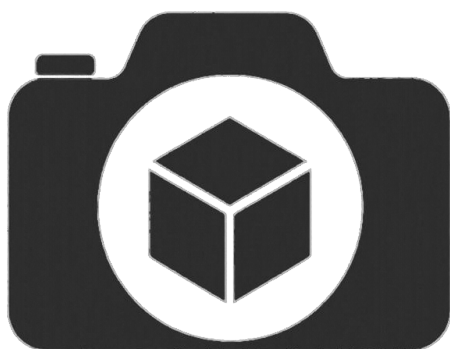




SNAP STUDIO PRO

사용자 안내

버전 1.0.0

현재 에디터 UI는 영어로만 제공됩니다.

한국어 사용자 안내서를 통해 Snap Studio Pro를 보다 쉽게 사용할 수 있도록 도와드립니다.

소개

snap studio pro는 광택된 2d 스프라이트 및 아이콘으로 3D 프리팩과 아이템 및 애니메이션을 캡처할 수 있는 강력한 단결 편집기 도구입니다.

전문적인 조명, 후처리, 배치 캡처, 애니메이션 내보내기, 다각도 지원을 단일 간소화된 시스템으로 결합합니다. 속도, 일관성 및 스튜디오 수준의 결과를 위해 구축됩니다.

단일 프리캐스트 아이콘, 전체 캐릭터 애니메이션 라이브러리, 환경 아이템 또는 동적 그림자를 생성하든, snap studio pro는 비교할 수 없는 유연성, 효율성 및 사용 용이성으로 완전한 창의적인 제어를 제공합니다.

개발자 노트

스냅스튜디오 프로는 한 남자(나)와 나의 ai 조조종사에 의해 만들어졌습니다. 수백 밤에 걸쳐, 수천 개의 테스트 통과, 모든 렌더링 파이프라인 통일이나를 향해 던질 수 있습니다.

저는 모든 탭, 토글 및 기본 설정을 사용자로서 원하는 방식으로 설계하려고 시도했습니다. 설정 제로, 즉각적인 결과, 필요할 때 완전한 제어.

이 도구는 내장형, URP 및 hdrp 커버의 가장자리 사례에 대해 세심하게 테스트되었습니다. 대부분의 사람들은 심지어 적중하지 않습니다.

하지만 만약 당신이 하나를 때린다면? 말해줘. 내가 고칠 거야.

왜냐하면 내가 정규직 직장을 가지고 있는 한 사람이라도, 나는 이 도구를 당신을 위해 작동하기 위해 만들었기 때문입니다. 그 반대가 아닙니다.

-리브

이 사용 설명서는 원본 영어 문서를 번역한 것입니다. 가능한 한 자연스럽게 정확하게 번역하려 노력했지만, 일부 표현이나 용어가 원문과 다를 수 있습니다.

번역상의 오해나 불편이 있다면 양해 부탁드립니다. 불쾌하게 하려는 의도는 전혀 없습니다.

소개	2
개발자 노트	2
설치 & 설정	5
ui 개요	6
핵심 피쳐 메.....	7
축소판 저장소	8
미리보기 장면	9
설정 및 사용자 정의	9
기본 특징	10
스튜디오 사전 설정	10
객체 설정	10
기본 카메라	11
프레임 옵션	12
배경 설정	12
기본 조명	13
빠른 수출	14
고급 기능	14
프레임 옵션	15
재료 설정	16
오버레이 설정	16
확장 조명 제어	17
전역 볼륨 설정	17
배치 편집 내보내기	18
애니메이션 기능	20
방향 캡처 설정	20
재생 프레임 내보내기 (D)	21
환경 특징	23
카메라 방향	23

스타일 설정	24
그림자 피쳐	25
그림자 캡처	25
지면 재료	26
디버그 성능 최적화 (D)	28
개요	29
프리캐스트 유형 필터	29
프리캐스트 유형 데이터베이스(사용자 정의 가능한 범주)	31
UI 사용자 정의 & 테마	31
모범 사례 및 최적화	32

설치 & 설정

지원되는 유니티 버전

snap studio pro는 모든 주요 파이프라인에서 **unity 6**을 공식적으로 지원합니다.

- 내장된 렌더링 파이프(포스트 프로세싱 스택 **v2**가 있거나 없거나)
- 범용 입찰 파이프(**URP**)
- 고정 렌더링 파이프(**HDRP**)

snap studio pro는 활성 렌더 파이프라인을 자동으로 감지하고 동적으로 자체를 구성합니다.

해당되는 경우 프로젝트 설정 > 그래픽에서 올바른 urp 또는 hdrp 자산을 지정하는 것 외에 수동 설정은 필요하지 않습니다.

포스트 프로세싱 스택 v2가 있든 없든 내장된 프로젝트는 추가 구성 없이 완전히 지원됩니다.

이전 유니티 버전:

프리 유니티 6 버전(예: 유니티 2022와 2023)은 스냅스튜디오 프로에서 공식적으로 지원되지 않습니다.

만약 당신이 선택한다면, 당신은 이전 버전에서 snap studio pro를 테스트할 것을 환영합니다.

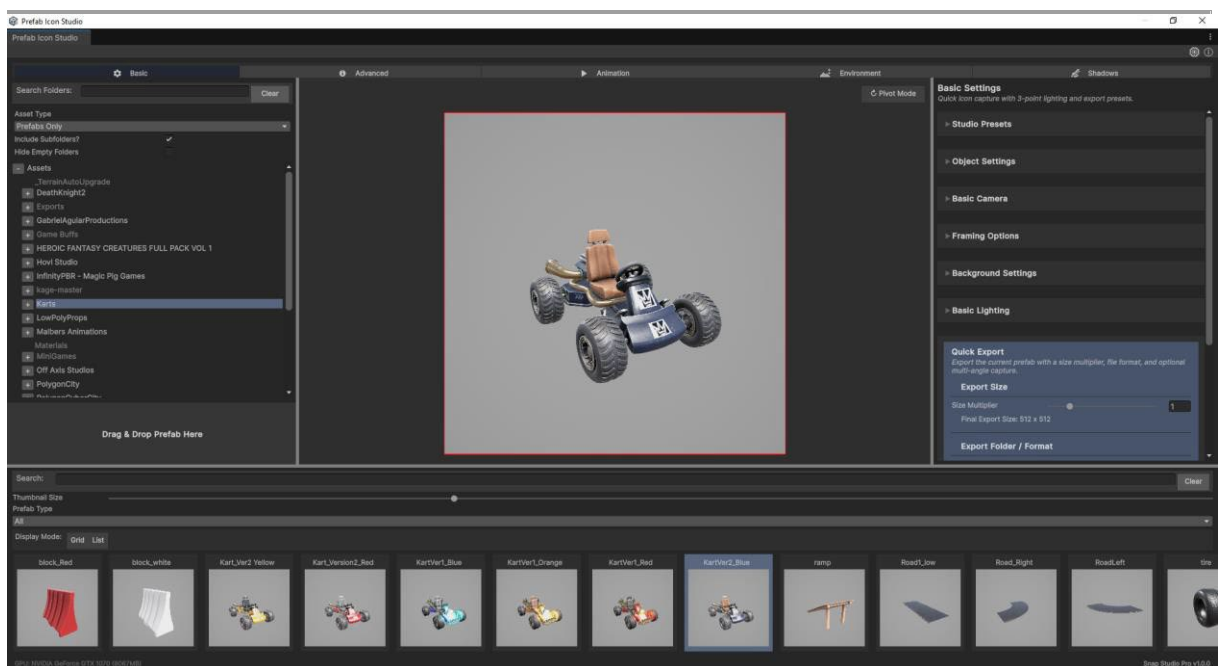
문제가 발생하면 요청에 따라 호환성을 기꺼이 테스트하고 빠른 해결이 가능하다면 간단한 해결책을 제공할 수 있습니다.

그러나 snap studio pro 개발과 공식 지원은 단일 6 이후의 목표를 제공합니다. 이전 단일 버전은 백포트된 수정이나 진행 중인 업데이트를 보장하지 않습니다.

ui 개요

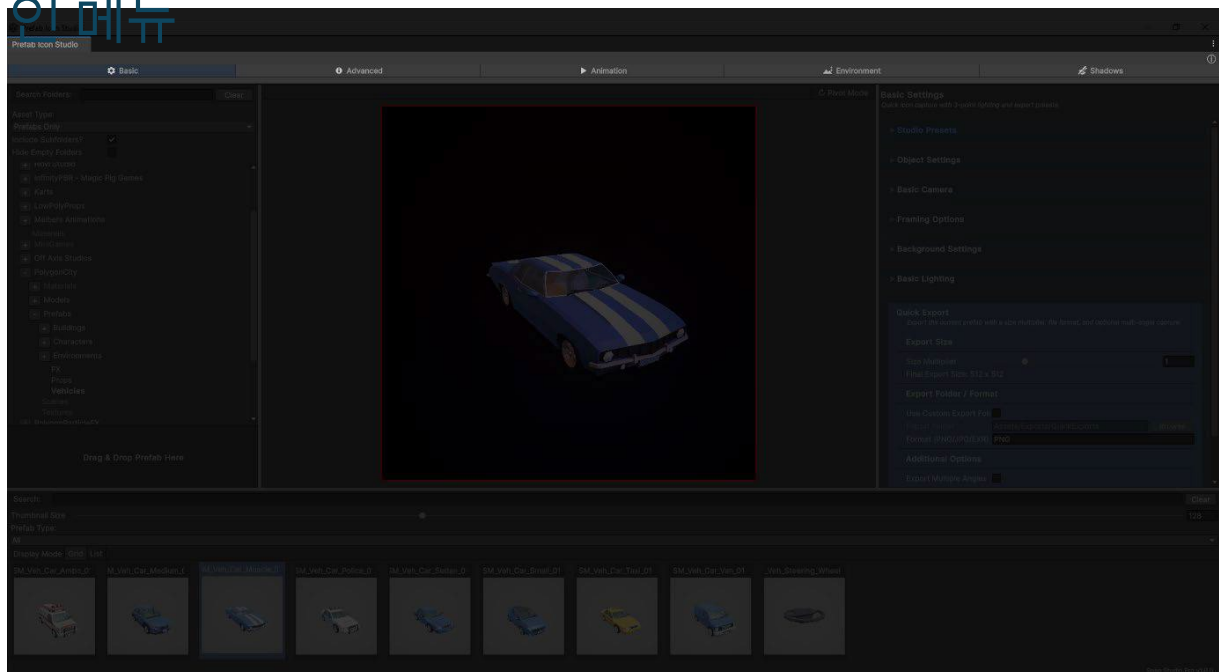
snap studio pro는 다음과 같은 4개의 기본 패널로 구조되어 있습니다.

- 폴더 및 검색 시스템-프리팩을 효율적으로 구성하고 찾습니다.
- 축소판 저장소-캡처된 아이콘 및 미리보기/내보내기 축소판을 관리합니다
- 장면 미리보기-실시간 조명 및 후처리를 통한 프리팩을 시각화합니다.
- 설정 및 사용자 정의-캡처 설정, 조명, 프레임 및 오버레이를 조정합니다.



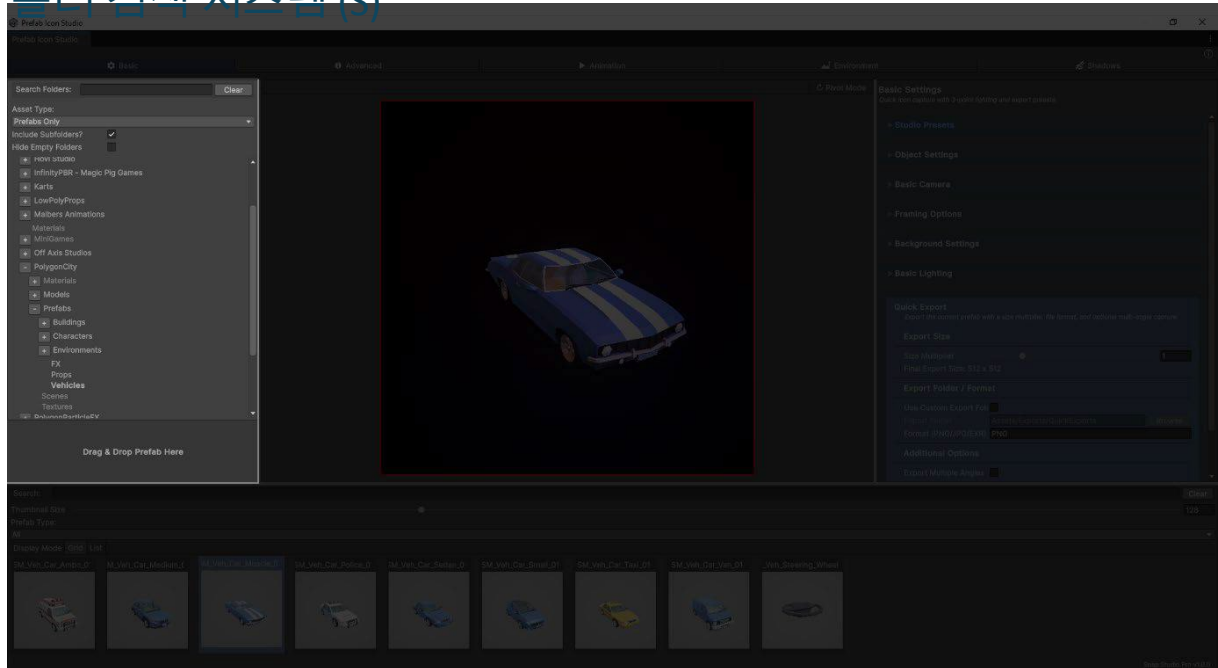
핵심 피쳐 메

인 메뉴



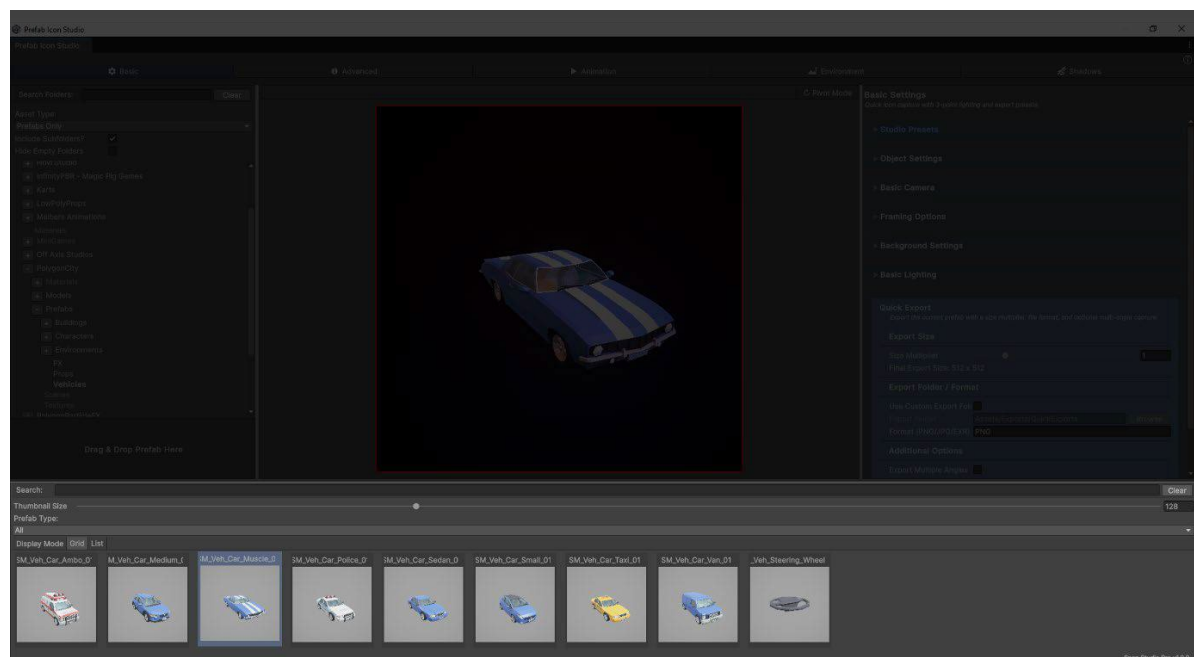
Snap studio pro의 메인 메뉴는 도구, 설정 및 사용자 정의 옵션을 관리하는 중심 허브입니다. 3D 프리캐스트 아이콘을 만들고 재정비하는 데 필수적인 다양한 도구, 설정 및 사용자 정의 옵션에 대한 직관적인 탐색을 제공합니다. 사용자는 프로젝트를 쉽게 관리하고, 고급 조명 제어를 탐색하고, 재료 설정을 조정하며, 강력한 프레임 및 오버레이 옵션을 활용할 수 있습니다. 사용자 친화적인 인터페이스와 포괄적인 기능으로 개발자와 디자이너가 작업 흐름을 간소화하고 놀라운 시각적 결과를 얻을 수 있는 메인 메뉴를 제공합니다.

포더 검색 시스템 (s)



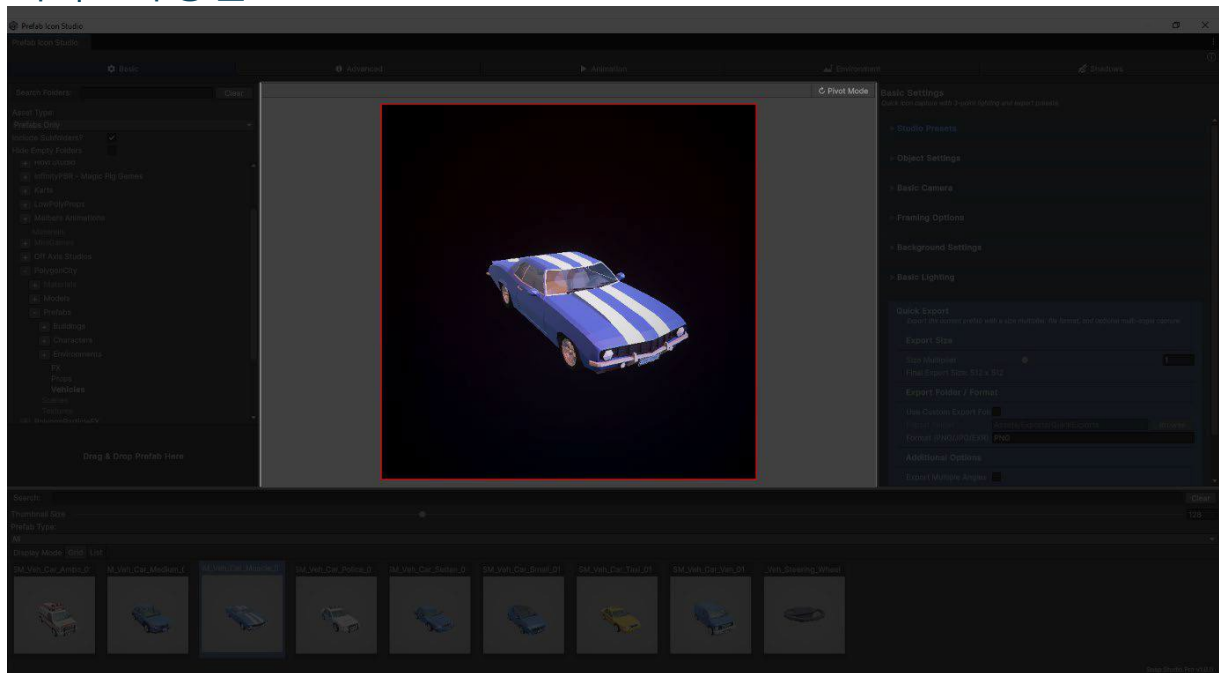
프로젝트 폴더를 쉽게 탐색하여 캡처할 프리팩을 찾을 수 있습니다. 키워드를 사용하여 폴더 이름을 빠르게 찾은 다음 현재 폴더만 검색할지 아니면 모든 하위 폴더를 포함하여 더 넓은 결과를 얻을지 여부를 결정합니다. 드래그앤드롭 기능을 통해 컬렉션의 프리메이크를 빠르게 표시할 수 있습니다.

축소판 저장소



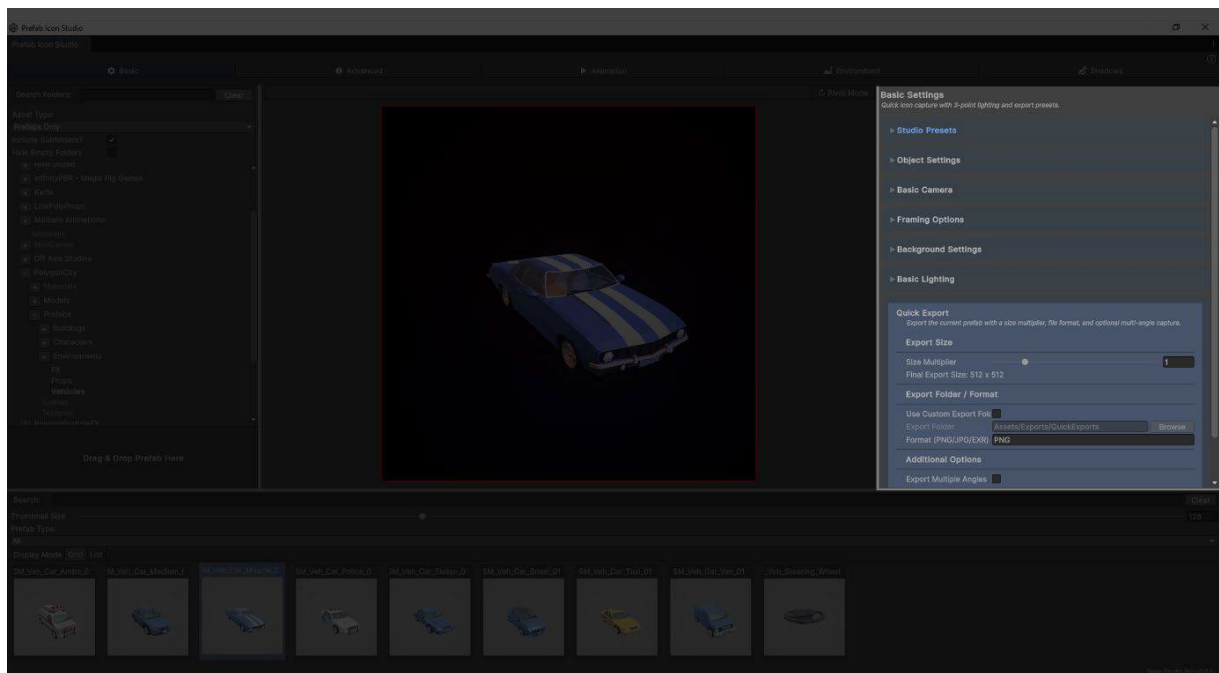
선택한 폴더에서 생성된 아이콘을 하나의 편리한 장소에 저장하고 표시합니다. 내장된 슬라이더로 크기를 조정한 다음 프리메이드 이름으로 검색하여 특정 자산을 빠르게 찾습니다. 아이콘 캡처 프로의 사용자 정의 프리캐스트 메타데이터를 사용하는 경우 카테고리에 따라 아이콘을 필터링할 수도 있습니다. 자세한 내용은 프리캐스트 메타 데이터 섹션을 참조하십시오.

미리보기 장면



프리캐스트의 실시간 시각화를 경험하십시오. 마우스 왼쪽 및 오른쪽 버튼을 사용하여 회전을 제어하고, 스크롤하여 위치를 조정하고, 오브젝트의 피브 또는 중심 피브 사이를 단순히 클릭하기로 전환합니다.

설정 및 사용자 정의



여기서 메인 메뉴 옵션이 표시됩니다. 여기서 조명, 프레임, 배경, 오버레이 및 카메라 설정을 조정하여 프리캐스트 아이콘을 사용자 정의할 수 있습니다. 빠른 조정이나 전체 장면 스타일링을 원하든 여기서 모든 주요 사용자 정의 도구를 찾을 수 있습니다.

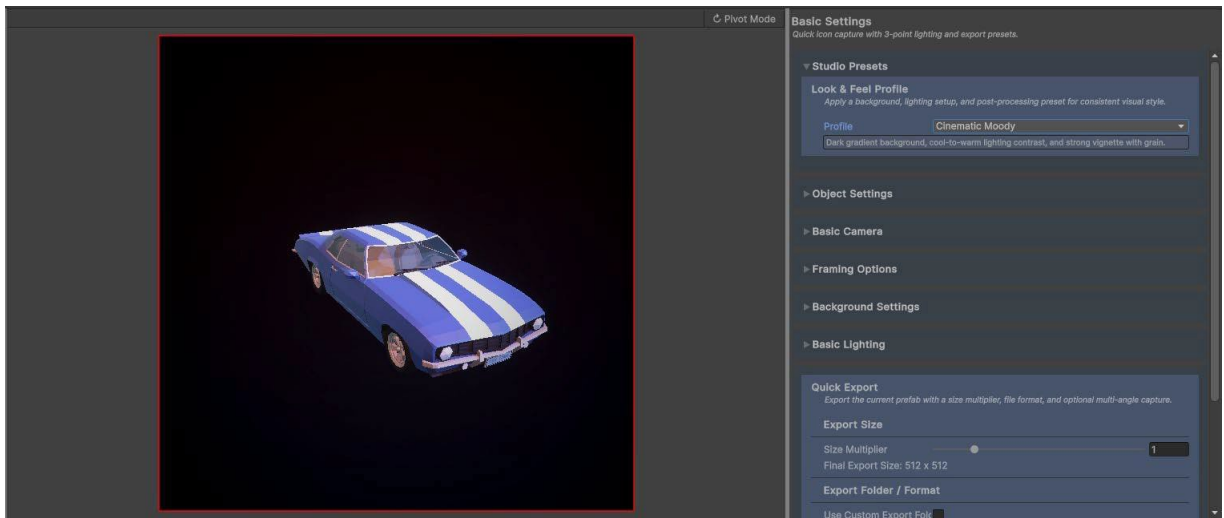
기본 특징

기본 탭은 최소한 설정으로 빠르고 깨끗한 아이콘을 캡처할 수 있도록 설계된 시작점입니다. 스튜디오 사전 설정을 적용하고, 객체 회전을 조정하고, 카메라 프레임을 조정하고, 간소화된 컨트롤을 사용하여 즉시 내보내기. 처음 사용하거나 빠른 반복에 이상적입니다.

기본적인 방식을 빠르게 살펴보고 싶어요?

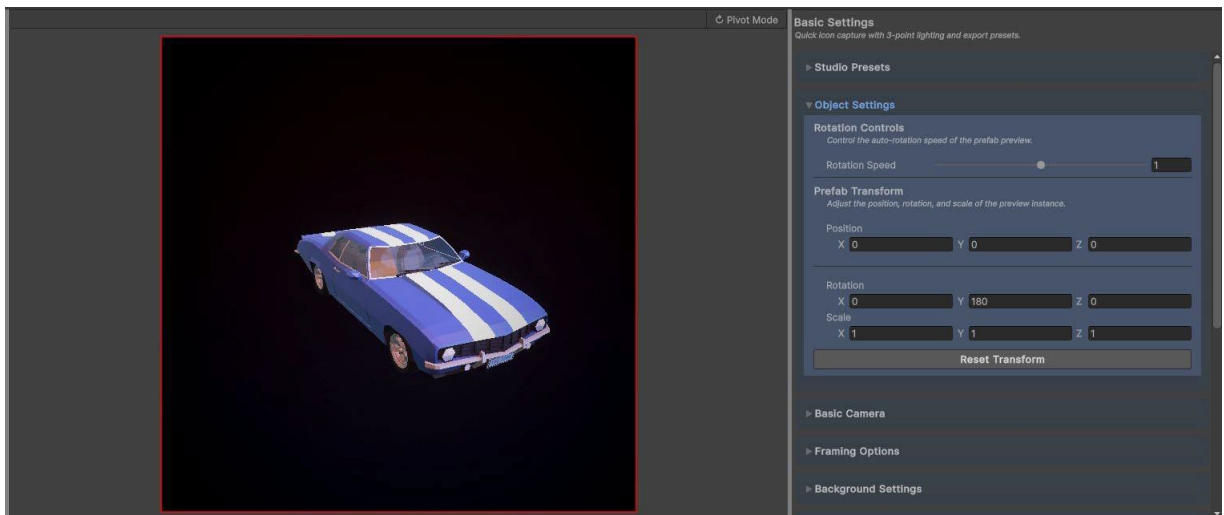
[YouTube에서 snap studio pro 기본 기능 데모 보기](#)

스튜디오 사전 설정



미리 정의된 조명, 배경 및 카메라 스타일을 한 번의 클릭으로 즉시 적용합니다. 스튜디오 사전 설정은 수동 조정을 필요로 하지 않고 캡처에 일관된 전문적인 모습을 제공하도록 설계되었습니다. 중립적인 전문, 스타일화된 펀치, 영화적인 기분과 같은 옵션 중에서 선택하거나 처음부터 시작하기를 원한다면 빈 설정으로 돌아가십시오.

객체 설정

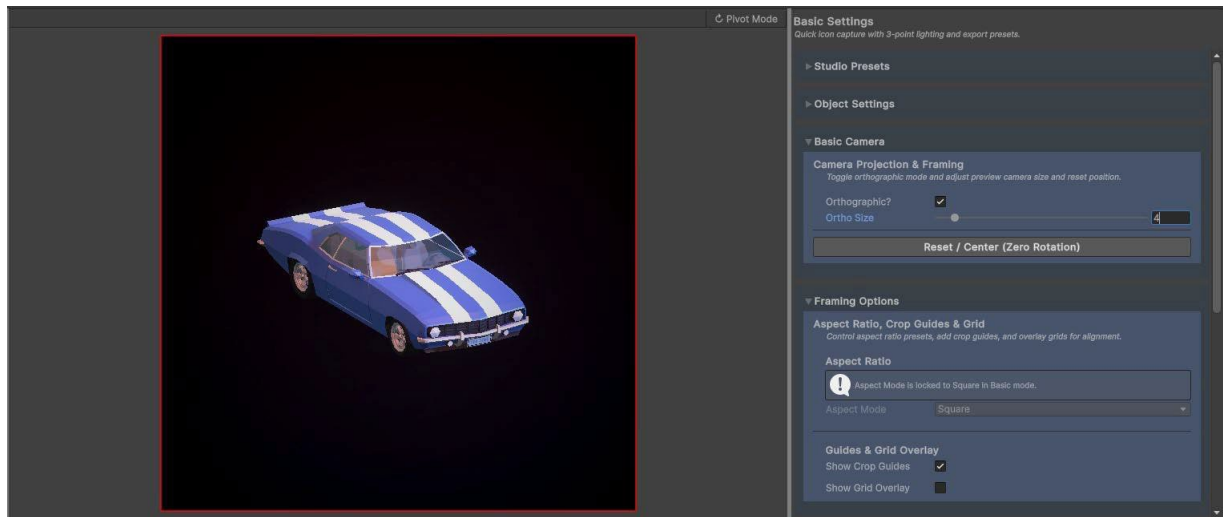


회전 피트, 라이브 회전 속도를 조정하고 프리메이드 내부의 변환을 재설정합니다.

장면을 미리보기.

회전 중에 프리팩의 회전 방식을 제어하거나 캡처 전에 오브젝트를 중심화하고 재정렬하는 데 유용합니다.

기본 카메라

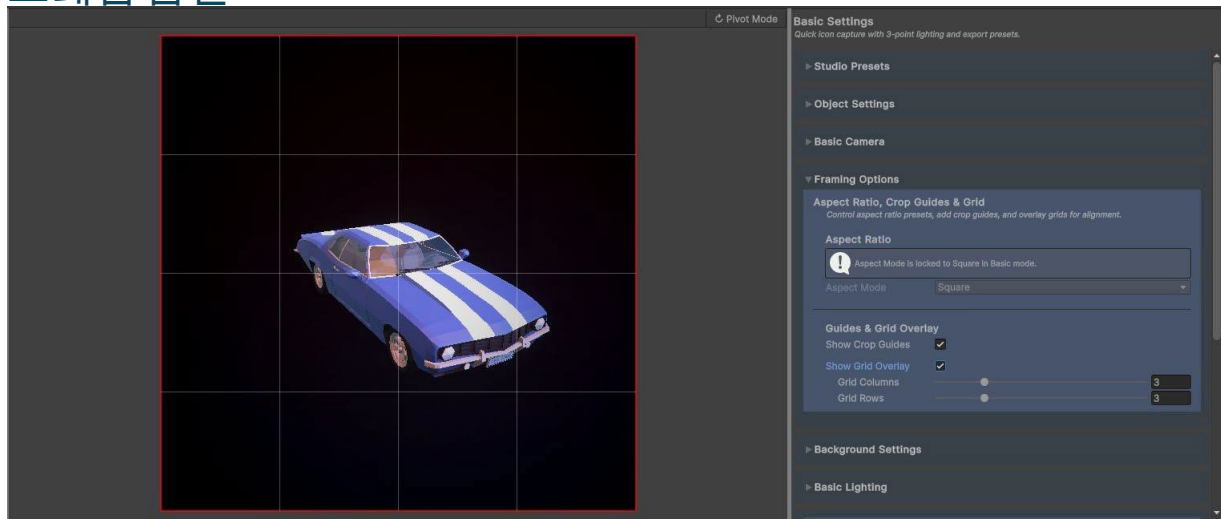


미리보기 카메라의 시야장, 투시/정면 모드 및 사전 제작에 대한 카메라 위치를 조정합니다.

극적인 각도, 상향식 뷰 또는 표준 전면 촬영이 필요한, 최종 캡처에서 프리메이크가 어떻게 나타나는지를 정밀하게 조정하는 데 유용합니다.

필요한 경우 카메라를 자동 프레임 시작 위치로 돌려주는 즉시 재설정 옵션이 포함됩니다.

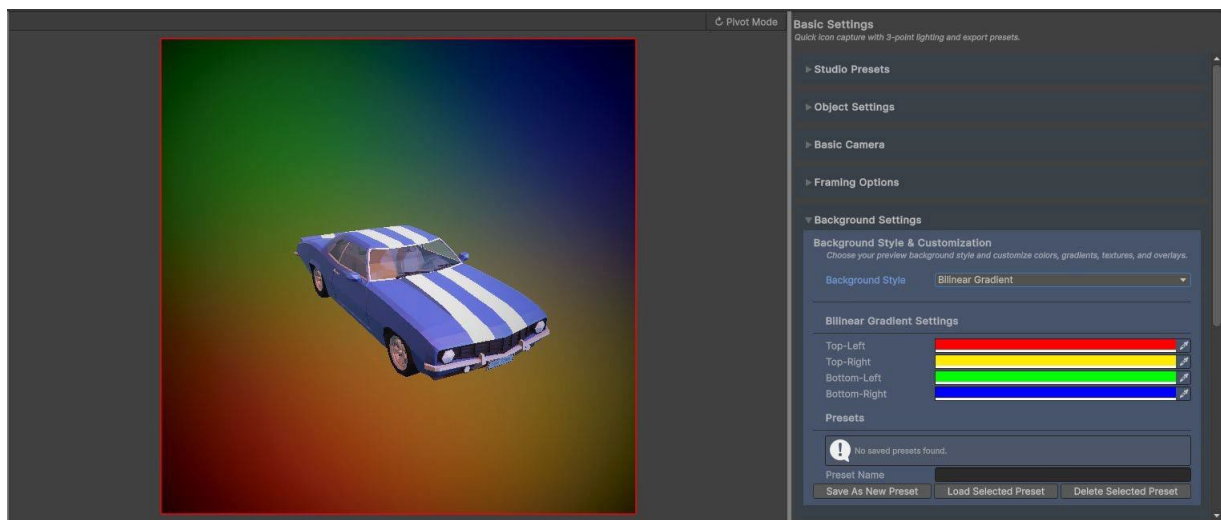
프레임 옵션



기본 탭에서 캡처는 최대의 일관성을 위해 사각형 1:1 측면 비로 잠겨 있습니다.

선택적으로 사용자 정의 가능한 그리드를 사용하여 미리 보기 장면에 겹치도록 설정하여 미리 제작을 시각적으로 정렬할 수 있습니다. 그리드는 미리보기에만 사용되며 최종 내보낸 이미지에 표시되지 않습니다.

배경 설정



솔리드 컬러, 그라데이션, 체크판, 노이즈 텍스처 또는 투명 배경을 포함한 옵션으로 캡처의 배경을 사용자 정의합니다. 백그라운드 변경 사항은 미리보기 장면과 내보낸 이미지에서 표시됩니다(투명 모드를 사용하는 경우 제외).

프로젝트 브랜드를 일치시키거나, 스포라이트를 위한 중립 배경을 만들거나, 스타일화된 장면을 설정하기에 이상적입니다.

팁: 투명 배경 모드는 **ui, 2d** 게임 또는 스프라이트 시트를 위한 자산을 준비할 때 이상적입니다. 여기에는 눈에 보이는 배경이 없이 깨끗한 절단이 필요합니다.

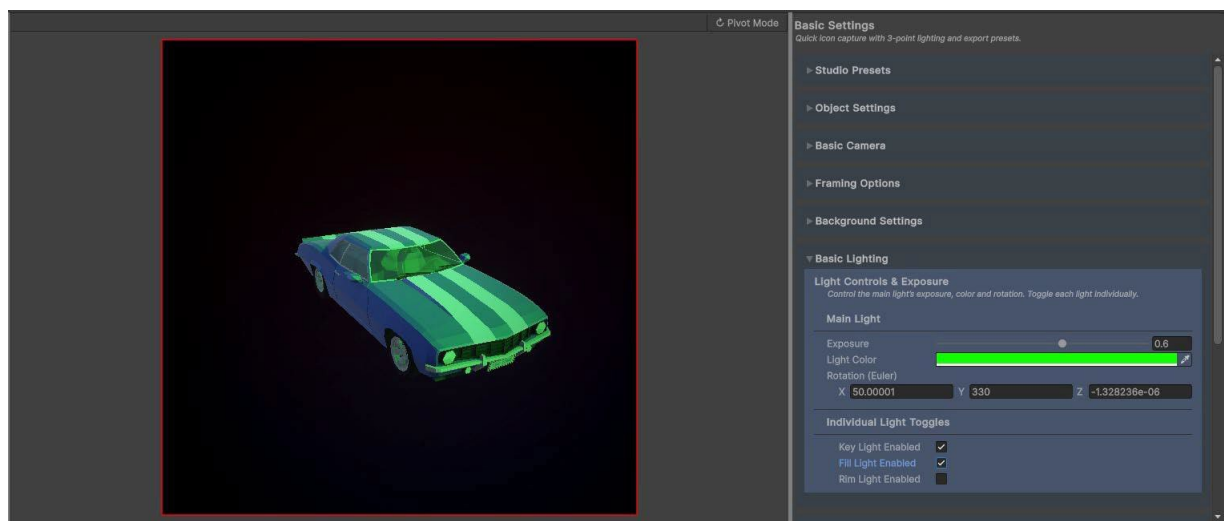
urp의 투명 알파

snap studio pro는 투명한 백그라운드 내보내기를 완전히 지원하지만 unity의 urp 파이프라인은 urp 자산 설정에서 alpha를 수동으로 활성화해야 합니다. 이 빠른 비디오는 내보낸 pngs에서 검은색 또는 솔리드 컬러 배경을 피하도록 설정하는 방법을 정확히 알려줍니다.

urp를 사용하십니까? 깨끗하고 투명한 배경을 원하십니까?

[URP에서 알파 투명도를 활성화하는 방법 보기](#)

기본 조명

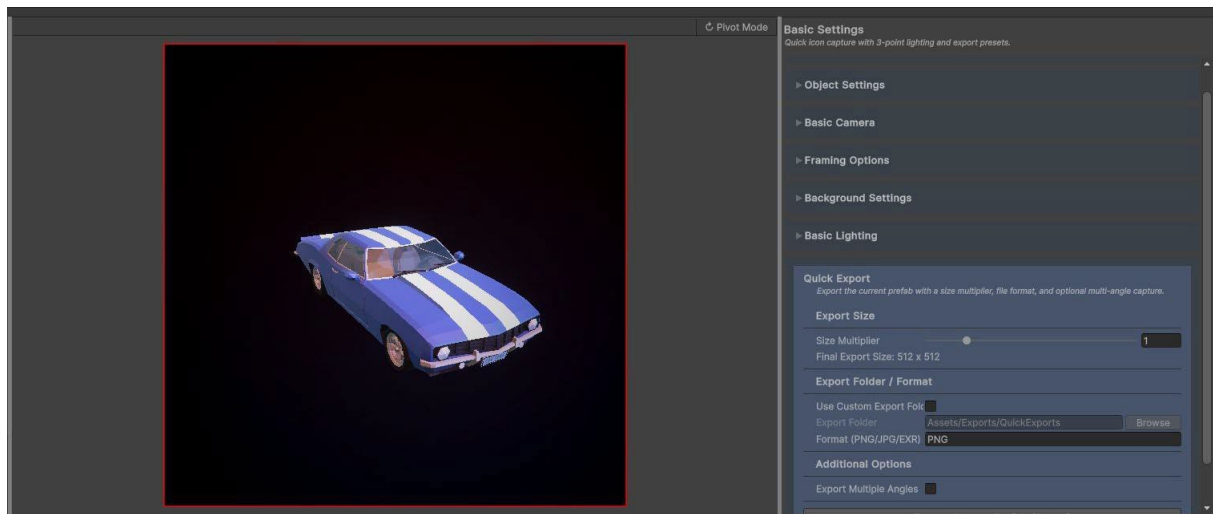


기본 탭에서 주(키) 조명의 강도와 색상을 조정하고 채우기 및 테두리 조명을 켜거나 끄거나 장면의 조명을 간단하게 제어할 수 있습니다.

이렇게 하면 복잡한 설정에 들어가지 않고 빠른 기본적인 조명을 조정할 수 있습니다. 전체 상세한 조명 제어(조명 회전, 그림자, 고급 설정)는 고급 탭 아래의 스튜디오 조명 패널에서 사용할 수 있습니다.

팁: 전체 영화 조명 제어를 위해 고급 탭에서 스튜디오 조명 패널을 열어 세 개의 조명 모두를 개별적으로 회전, 색상 및 조정할 수 있습니다.

빠른 수출



활성 장면 설정을 사용하여 현재 프리팩의 스냅샷을 빠르게 캡처하고 내보내십시오.

출력 해상도, 파일 형식(PNG, JPG, EXR) 및 내보내기 폴더를 선택하십시오. 모든 것은 하나의 컴팩트 패널에서 제공됩니다.

속도를 위해 설계: 고급 설정을 수동으로 조정하지 않고 즉시 내보내기를 원하는 사용자에게 이상적입니다.

팁: 크기 승수 슬라이더를 사용하여 카메라나 장면 설정을 조정하지 않고 최대 4k 까지 쉽게 확장할 수 있습니다.

고급 기능

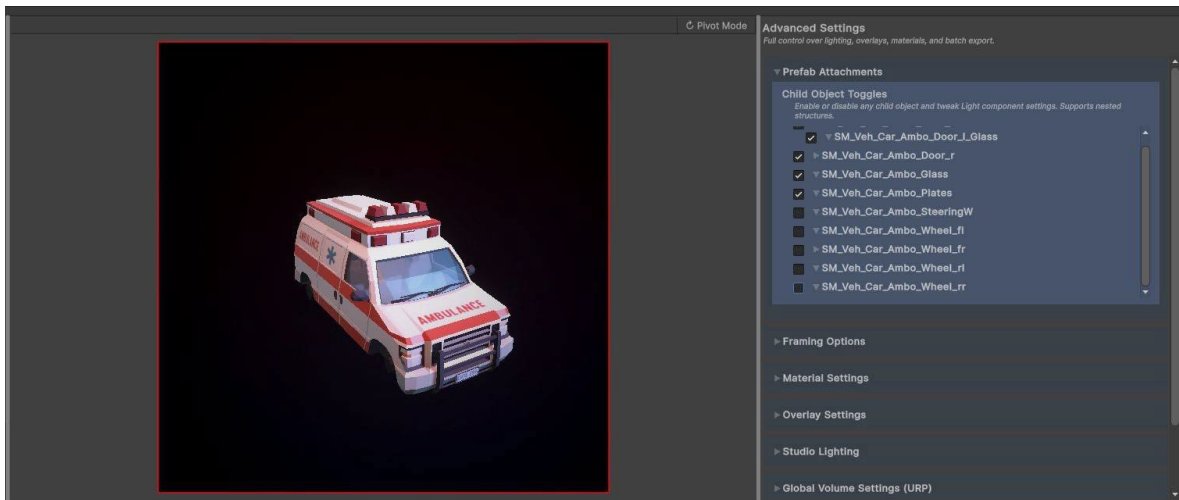
고급 탭은 재료 재생 및 오버레이 설정에서 정확한 조명 및 후처리에 이르기까지 장면에 대한 완전한 제어를 해제합니다.

모든 시각적 디테일을 미세하게 조정하고 수출품의 품질을 전문적인 수준으로 끌어올리려면 이곳이 가는 곳입니다.

프리캐스트 첨부 파일, 고급 조명, 재질 덮어쓰기 등을 참조하십시오.

[유튜브에서 고급 기능 데모 보기](#)

프리캐스트 액세서리

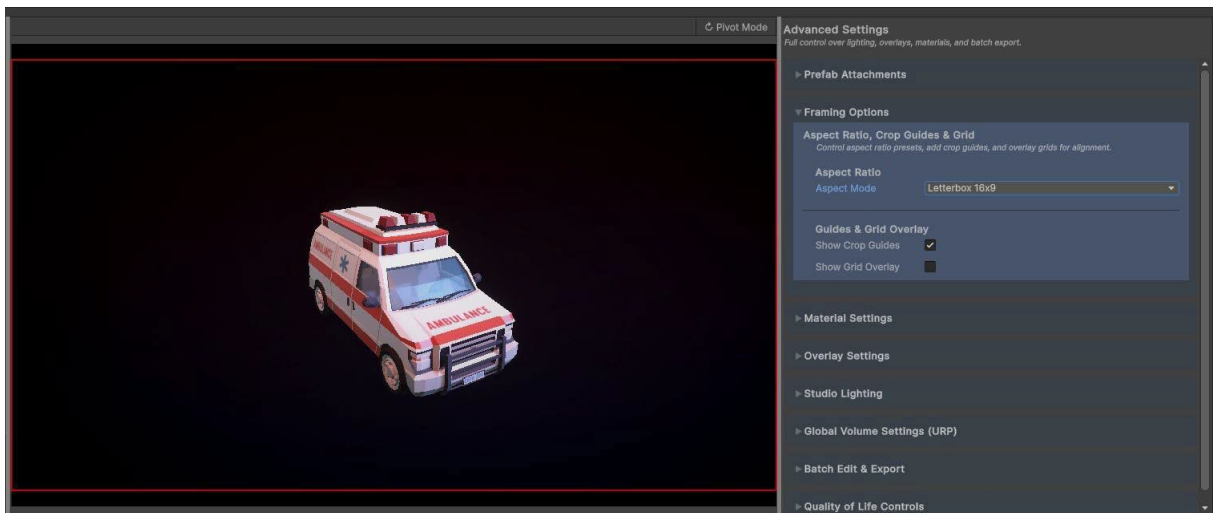


정확한 캡처 제어를 위해 하위 오브젝트를 활성화하거나 비활성화합니다. 원래 프리캐스트 자산을 수정하지 않고 무기, 효과, 액세서리 또는 기타 부품을 숨기는데 유용합니다. 변경 사항은 미리 보기 장면과 캡처에만 영향을 미칩니다. 미리 제작 자체는 미리 만지지 않습니다.

조명과 하위 카메라를 조립품에 부착하여 개별적으로 전환할 수도 있어 조립품에 추가된 추가 조명이나 동적 효과를 완전히 제어할 수 있습니다.

팁: 캐릭터, 차량 또는 아이템과 같은 프리팩의 임베디드 라이트를 비활성화하여 캡처 중에 스튜디오 조명 설정을 압도하는 것을 방지합니다.

프레임 옵션

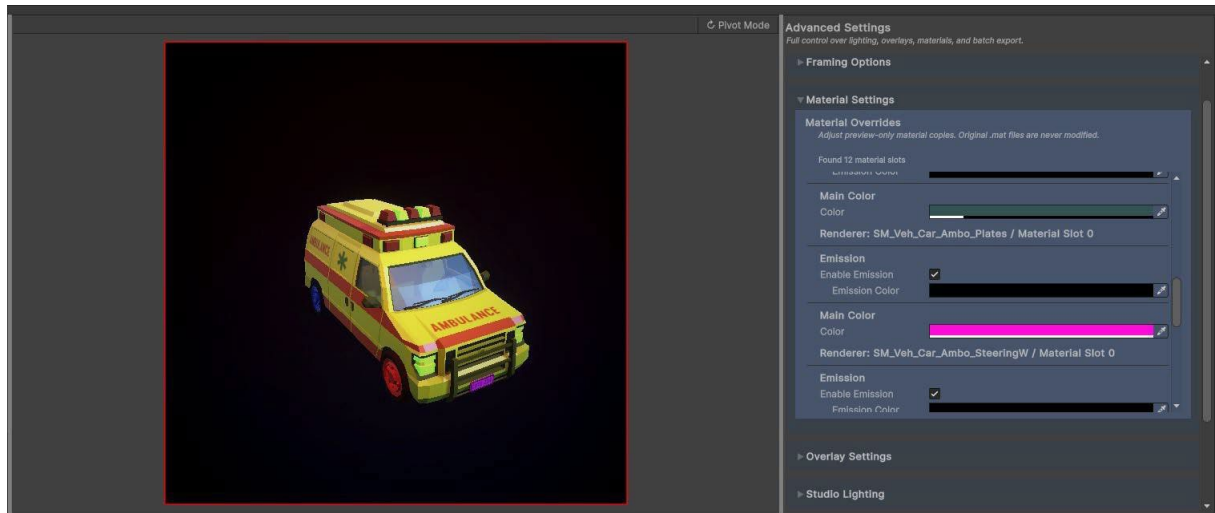


전체 측면 비율 제어 잠금 해제-1:1, 16:9, 4:3, 9:16 등 표준 사전 설정 및 전체 사용자 정의 측면 모드를 포함합니다.

이러한 옵션을 사용하여 넓은 영화 배너, 모바일 초상화 또는 사용자 정의 ui 요구 사항을 막론하고 내보내기 프레임을 대상 플랫폼과 일치시킬 수 있습니다. 그리드 오버레이는 설정 중에 시각적 참조를 위해 엄격히 유지됩니다. 내보낸 파일에는 결코 포함되지 않습니다.

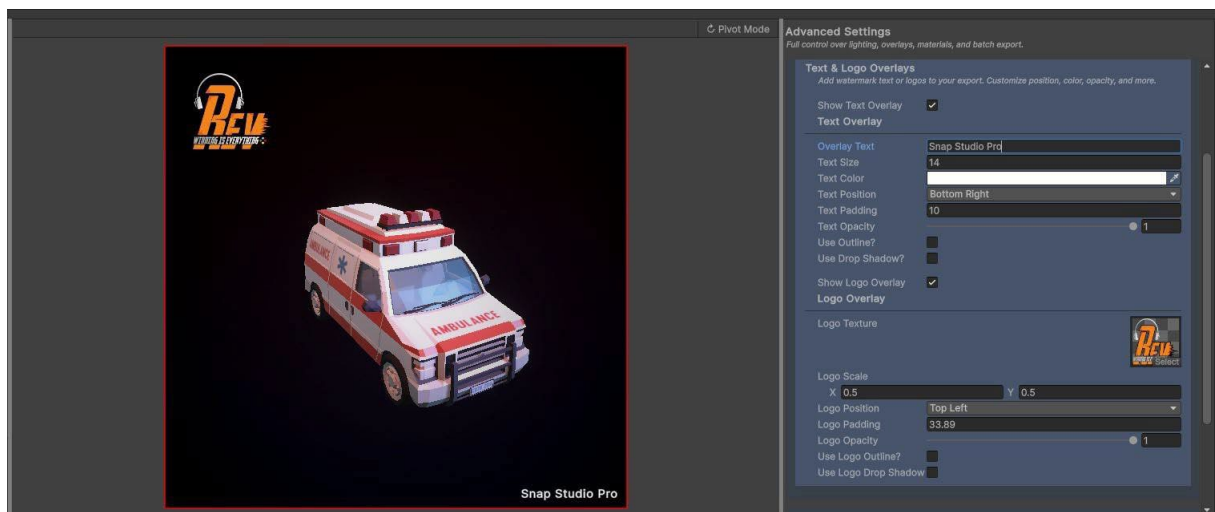
팁: 상점과 같은 특이한 해상도를 설계할 때 사용자 정의 측면 모드를 사용합니다.
배너, ui 아이콘 또는 사용자 정의 대화 상자 배경.

재료 설정



미리보기와 내보내기에 영향을 주지 않고 프리메이드 재료를 자유롭게 수정합니다.
원래 자산. 다양한 외관과 식품을 실험한 후 완벽한 것을 포착합니다.
시각적 결과.

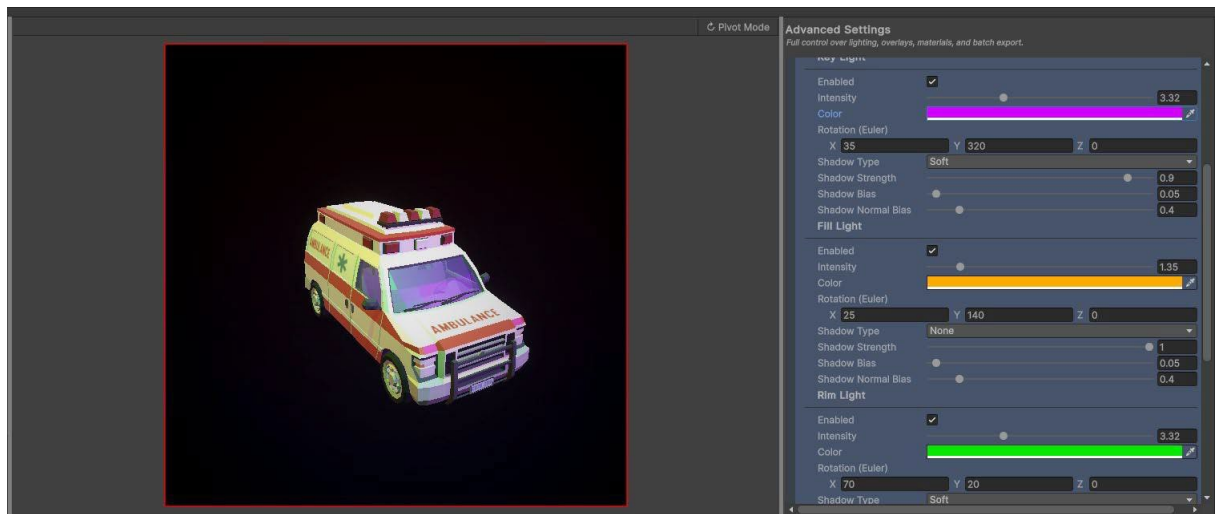
오버레이 설정



브랜드, 자산을 위한 미리보기 장면에 워터마크, 로고 또는 텍스트 중복 추가
버전 관리 또는 작업 중 라벨링.

오버레이 내보내기(v2에서 계획)
오버레이는 현재 미리보기 장면에서만 표시되며
아직 내보낸 이미지-snap studio pro v2에 대한 전체 오버레이 내보내기 지원이 계획됩니다.

확장 조명 제어

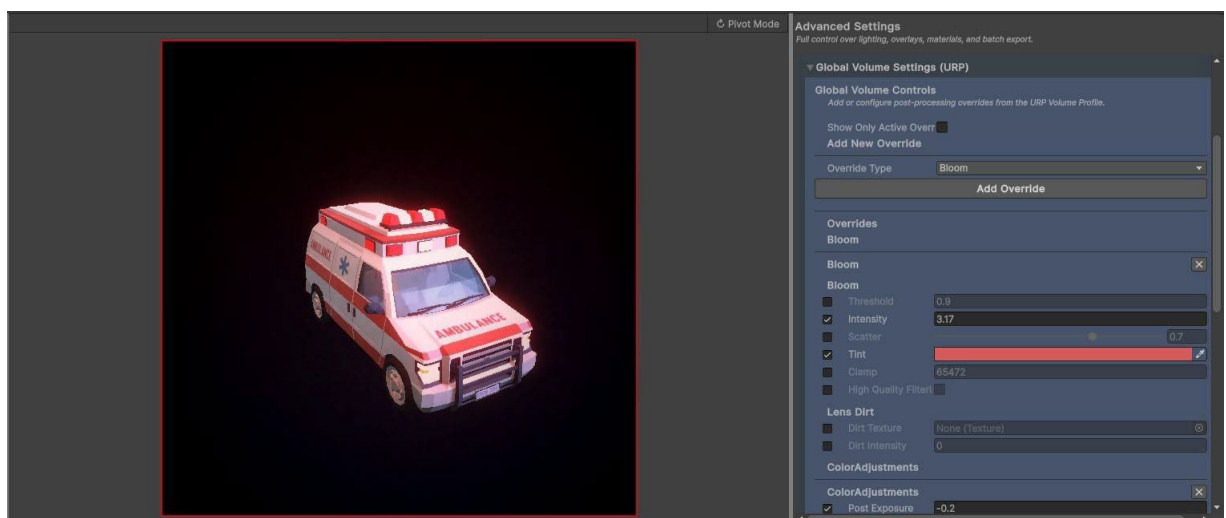


전문적인 캡처를 원하는 고급 사용자를 위한 전체 3점 조명 제어 회전, 강도, 색상, 그림자 설정을 조정하고 각 라이트(키, 채우기, 테두리)를 개별적으로 활성화/비활성화하여 영화 조명 설정을 작성합니다.

스튜디오 조명은 기본 탭의 빠른 조정 이외의 완전한 제어를 제공합니다. 스타일화, 극적 또는 제품 스타일의 아이콘 캡처를 실현하기에 완벽합니다.

팁: 회전된 테두리 램프와 강력한 채우기 램프를 결합하여 물체의 가장자리가 더 어두운 배경에서 빛나는 영웅 촬영을 만듭니다. 고급 느낌이 필요한 무기, 캐릭터 또는 아이콘에 적합합니다.

전역 볼륨 설정



활성 렌더링 파이프라인에 관계없이 캡처 중에 전체 사후 처리 재지정을 추가, 조정 또는 제거합니다.

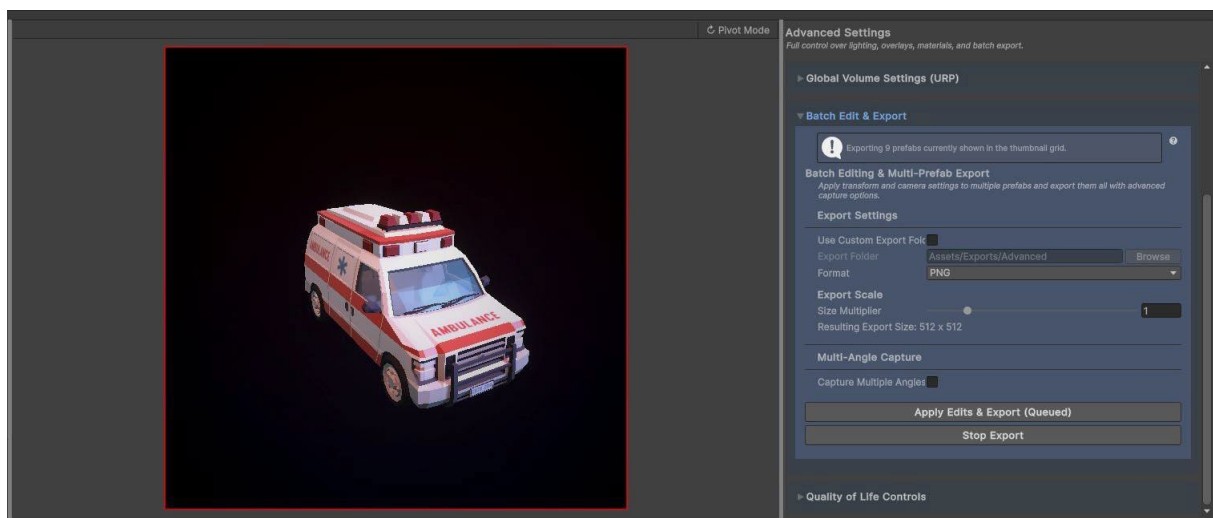
snap studio pro는 urp, HDRP 및 내장 렌더 파이프라인(포스트 프로세싱 스택 v2가 설치되었거나 설치되지 않았거나)을 지원합니다.

개화, 색상 등급, 비네트 등과 같은 시각적 효과를 사용자 정의하여 영화, 스타일화 또는 광택화된 최종 캡처를 실현하십시오-모든 것은 주요 프로젝트 설정을 수정하지 않고.

참고: **bloom**을 사용하면 **unity**가 최신 **unity** 버전에서 해결된 무해한 오류를 표시할 수 있습니다. 이러한 것들이 나타나면 콘솔에서 안전하게 삭제할 수 있습니다.

팁: 적당한 꽃과 색상 등급을 사용하여 사용자 정의 셰이더를 필요로 하지 않고 아이콘이나 스프라이트를 돋보이게 합니다. 특히 모바일 게임과 스토리지 아이콘에 유용합니다.

배치 편집 내보내기



Snap Studio Pro의 배치 편집 및 내보내기 시스템을 사용하면 일관된 프레임, 조명 및 내보내기 설정으로 여러 프리팩을 자동으로 캡처할 수 있습니다.

그것은 냉동 변환 시스템을 사용합니다. 초기 프리프레임의 위치, 회전 및 축척은 배치 시작 시 잠겨 모든 캡처에 적용되어 스냅하거나 이동하지 않고 완벽한 시각적 일관성을 보장합니다.

최상의 결과를 얻으려면 유사한 자산(예: 모든 무기, 모든 아이템, 모든 캐릭터)을 함께 배치하여 균일한 프레임과 조명을 보장합니다.

Snap studio pro의 배치 시스템은 다양한 크기, 모양, 스타일의 자산을 처리할 수 있지만, 유사한 자산을 그룹화하면 보다 예측 가능하고 정교한 캡처가 생성되는 경향이 있다.

매우 크거나 높거나 독특한 모양의 자산은 이상적인 결과를 얻기 위해 작은 수동 조정이 필요할 수 있습니다.

특성 내보내기

- 단일 각도 및 다각도(방향) 배치 캡처 지원
- 다각형 모드
 - ☑ 자동으로 4, 8 또는 16개의 방향 회전 생성
 - ☑ 또는 회전 각도를 수동으로 완전히 사용자 정의합니다.
- 조직적인 수출 구조

필드 내보내기는 프리프레임 및/또는 각도당 폴더로 정리되어 있어 대량의 캡처를 깨끗하고 관리하기 쉽습니다.
- 다음 형식으로 최대 4k의 고해상도 내보내기를 지원합니다.
 - o PNG-무손실 형식, 투명성 지원
 - o JPEG-압축 형식, 파일 크기 작음
 - o 전문적인 작업 흐름을 위한 HDR(Exr-High dynamic range) 형식

팁 1: 유사한 자산(예: 모든 아이템, 모든 캐릭터)을 단일 배치 세션에 그룹화하여 프레임 차이를 최소화하고 시각적 스타일링을 균일하게 보장합니다.

팁 2: **Snap Studio Pro**의 사용자 정의 프리캐스트 메타데이터를 사용하면 특정 카테고리 프리캐스트를 빠르게 필터링하고 배치할 수 있으며, 거대한 프로젝트에서도 수출을 더 쉽게 정리할 수 있습니다.

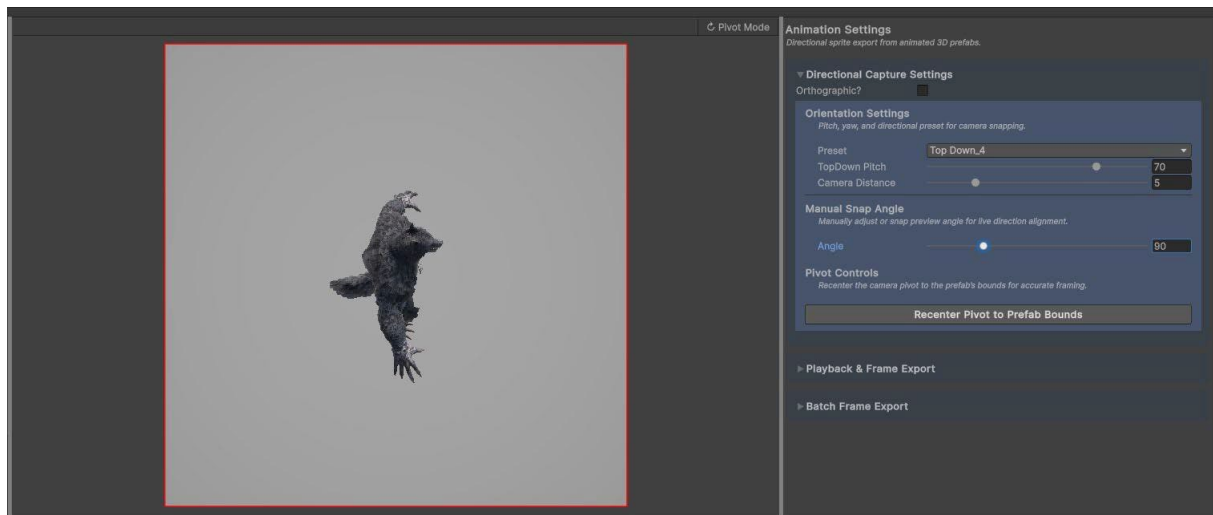
팁 3: 다각도 내보내기 모드를 활성화하여 프리팩당 전체 방향 라이브러리(4, 8 또는 16개의 회전)를 즉시 생성하십시오. 모든 것이 깨끗한 하위 폴더로 자동으로 구성되어 있어 게임 준비 자산 파이프라인에 적합합니다.

애니메이션 기능

애니메이션 탭은 문자 및 fx 내보내기에 사용됩니다. 애니메이션을 미리 보고, 프레임을 뒤고, 최대 16개의 각도에서 방향 이동을 캡처합니다. 선택적 스프라이트시트와 고분명도 출력을 사용합니다. 프레임 완벽한 방향 라이브러리가 필요한 rpgs, 플랫폼 및 하향식 게임에 적합합니다.

방향 캡처, 재생 및 배치 애니메이션 내보내기가 어떻게 작동하는지 확인합니다.
[유튜브에서 애니메이션 워크플로우 데모 보기](#)

방향 캡처 설정



Snap Studio Pro의 방향 캡처 시스템은 애니메이션 프리팩을 캡처할 때 일관되고 정확한 방향을 보장합니다.

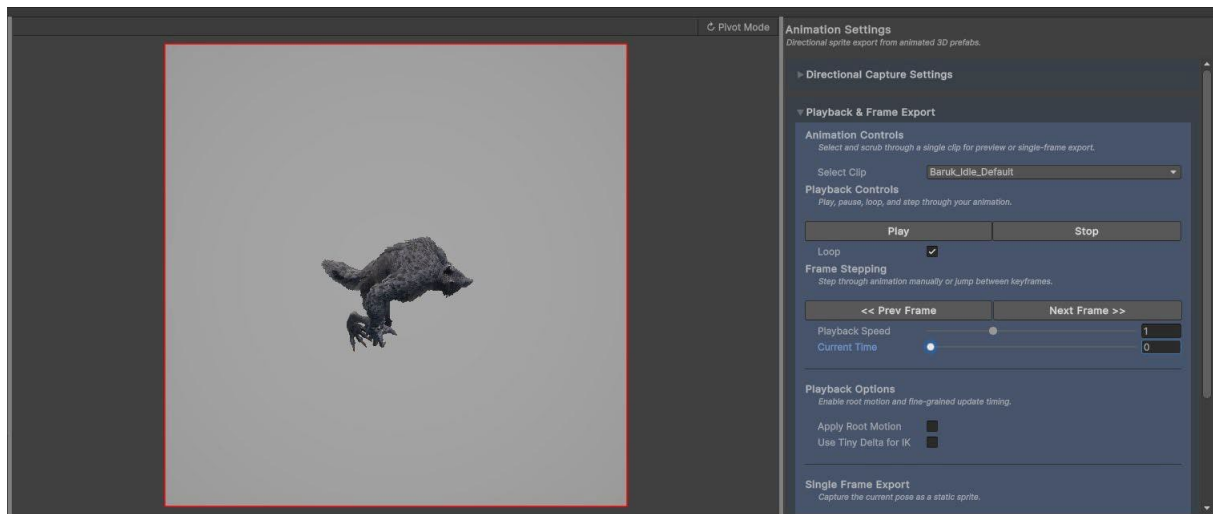
방향 캡처 모드

사이드 스크롤(90° 단계), 상향식 4방향(0°, 90°, 180°, 270°), 8방향(45°마다), 심지어 16방향의 캡처와 같은 일반적인 게임 개발 각도로 자동으로 회전을 스냅하여 초원활한 움직임을 제공합니다.

슬라이더를 통해 프리캐스트 회전과 카메라 각도를 정밀하게 조정하여 완벽한 정렬을 보장하고 모든 애니메이션 프레임과 방향의 균일성을 보장합니다.

팁: 8개나 16개의 방향을 캡처하는 것은 상향식, 등각식 및 액션 **rpg** 게임에서 움직임의 부드러움을 크게 향상시켜 캐릭터에게 더 많은 유동적인 방향 전환을 제공합니다.

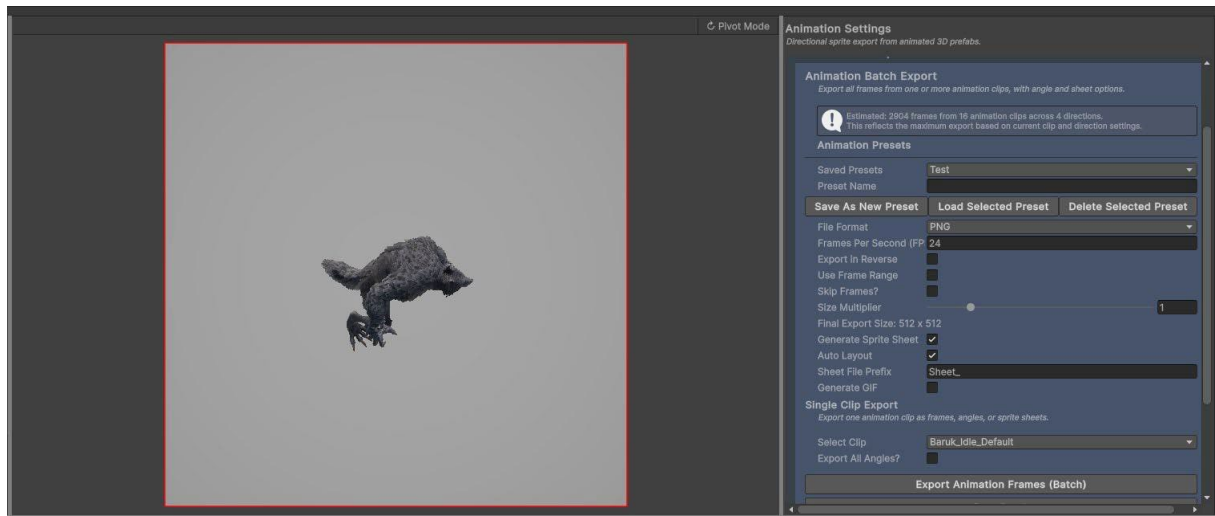
재생 프레임 내보내기 (D)



스냅스튜디오 프로의 미리보기 장면 내에서 직접 애니메이션 프리팩을 미리보고 제어합니다. 애니메이션을 수동으로 닳거나 실시간으로 재생하거나 다음/이전 프레임 버튼으로 키프레임 사이를 이동합니다. 언제든지 현재 애니메이션 프레임의 고해상도 스냅샷(최대 4k)을 캡처하십시오. 사용자 정의 포즈 샷, 스프라이트 작업 또는 상세한 프로모션 이미지를 만드는 데 완벽합니다.

팁: 프레임 별로 컨트롤을 사용하여 완벽한 포즈를 캡처하십시오-제목 화면, 능력 아이콘, 또는 애니메이션 캐릭터를 가장 좋은 순간에 보여주는 마케팅 스크린샷에 이상적입니다.

배치 내보내기 프레임



snap studio pro의 배치 내보내기 프레임 시스템을 사용하여 전체 애니메이션 캡처 프로세스를 자동화합니다.

단일 애니메이션, 컨트롤러 내의 모든 애니메이션 및/또는 각 애니메이션당 여러 방향 각도를 내보낼 것인지 여부를 선택합니다.

배치 내보내기 프레임은 유연한 설정을 지원합니다.

- 단일 각도에서 단일 애니메이션 클립 캡처 (간단한)
- 각 각도(4, 8 또는 16 방향)에서 단일 애니메이션 캡처
- 애니메이터 컨트롤러의 모든 애니메이션을 단일 각도로 캡처합니다.
- 모든 각도에서 모든 애니메이션을 캡처(전체 방향 애니메이션 라이브러리)

Snap studio pro가 활성화된 경우 모든 애니메이션에 대해 자동으로 스프라이트시트를 생성할 수 있습니다.

각 스프라이트 시트는 프로젝트 조직을 쉽게 하기 위해 캡처된 개별 프레임과 함께 동일한 하위 폴더에 저장됩니다.

수동 개입이 필요하지 않습니다. snap studio pro는 애니메이션 재생, 방향 스냅, 프레임 캡처, 스프라이트시트 조립을 자동으로 처리합니다.

팁 1: 8 또는 16 각도에서 모든 애니메이션을 캡처하면 추가 수동 회전이나 편집이 없이 **rpgs**, 전략 게임 또는 등소 프로젝트에 대한 완전한 이동 라이브러리를 즉시 생성할 수 있습니다.

팁 2: snap studio pro는 개별 프레임과 조립된 스프라이트시트를 동일한 하위 폴더에 자동으로 저장하므로 원시 프레임이 필요한지 가져올 수 있는 시트가 필요한지에 따라 유연성을 제공합니다.

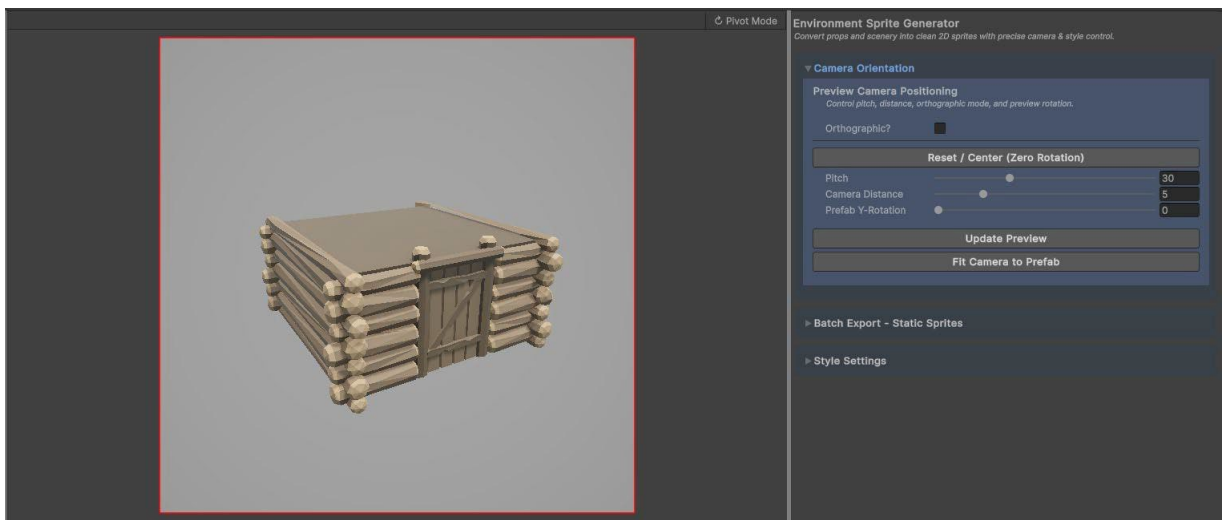
환경 특징

환경 탭은 정적 아이템과 같은 풍경, 타일 및 모듈식 자산에 초점을 맞추고 있습니다. 냉동 변환과 고정 카메라 각도를 사용하여 3D 프리팩에서 완벽하게 정렬된 2d 스프라이트를 배치하여 내보내십시오. 일관되고 타일 준비 자산을 구축하기 위해 설계되었습니다.

정적 스프라이트 캡처, 카메라 프레임 및 풍경의 다각도 내보내기:

[유튜브에서 환경 기능 데모 보기](#)

카메라 방향



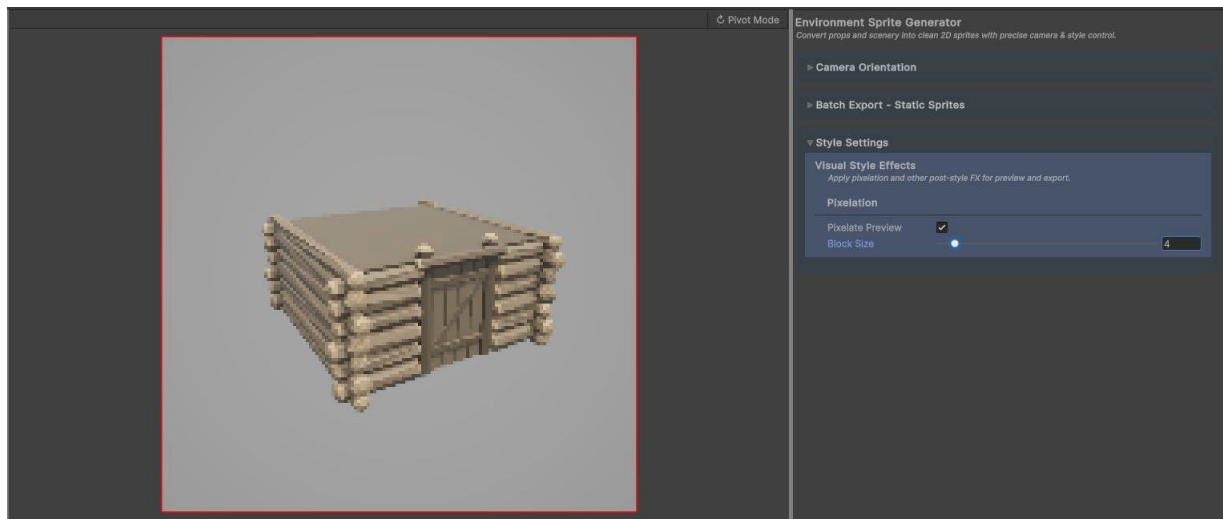
위치, 각도, 시야장, 투시 및 정면 모드를 포함한 정적 프리캐스트 캡처에 대한 카메라 설정을 사용자 정의합니다.

사용자 정의 자산 파이프라인에 대해 다른 사전 설정 스타일(측면 뷰, 상향식, 등각)을 선택하거나 카메라 각도를 수동으로 조정합니다.

아이템, 타일, 풍경, ui 요소 또는 일관된 시각적 스타일이 필요한 비애니메이션 자산을 캡처하기에 이상적입니다.

팁: 환경 아이템이나 타일을 캡처할 때 정면 모드를 사용하십시오. 2d 타일 맵이나 ui 작업을 위해 완벽하게 평평하고 투시 없는 스프라이트를 보장합니다.

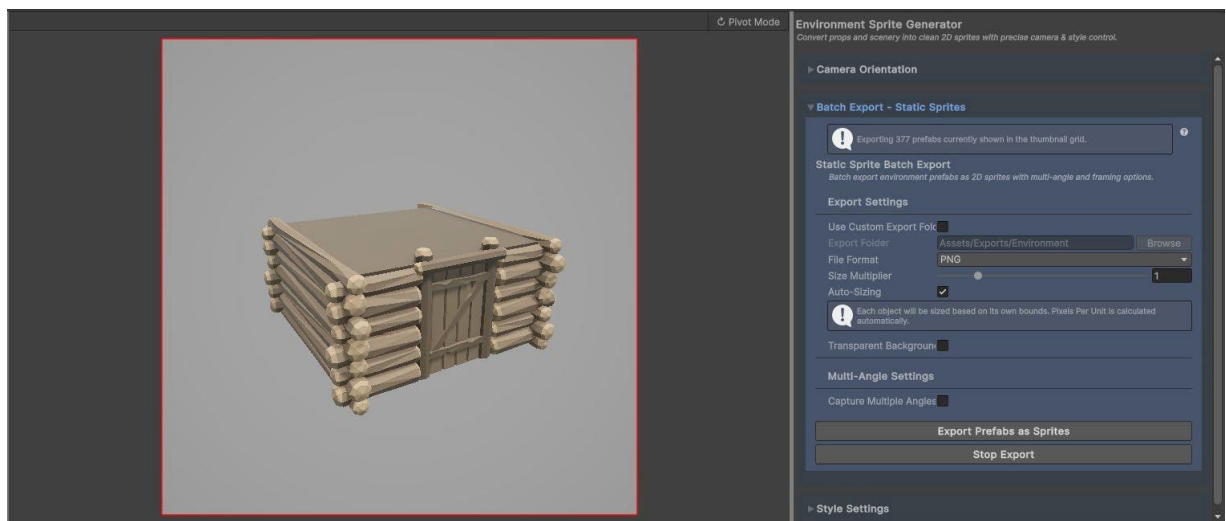
스타일 설정



미리보기 장면 내부에서 직접 프리프레임 캡처에 픽셀화 효과를 적용합니다. 픽셀화는 캡처 전에 라이브로 적용되므로 원래의 프리팩을 수정하거나 후처리 셰이더를 필요로 하지 않고 빈티지 스타일의 스프라이트나 저해상도 시각적 자산을 생성할 수 있습니다. 그레이스케일, 색조 변환, 포스터라이즈와 같은 추가 스타일 효과를 통해 이 패널을 확장할 것이다.

팁: 픽셀화는 복고형 게임, **ui** 아이콘 또는 초기 프로토타입에서 고유한 자리 표시자 자산을 만들기 위해 완전한 스프라이트 재작업을 필요로 하지 않고 완벽합니다.

정적 스프라이트 배치 내보내기



아이템, 나무, 풍경, 건물과 같은 여러 정적 프리캐스트를 깨끗하고 일관된 2d 스프라이트로 포착합니다.

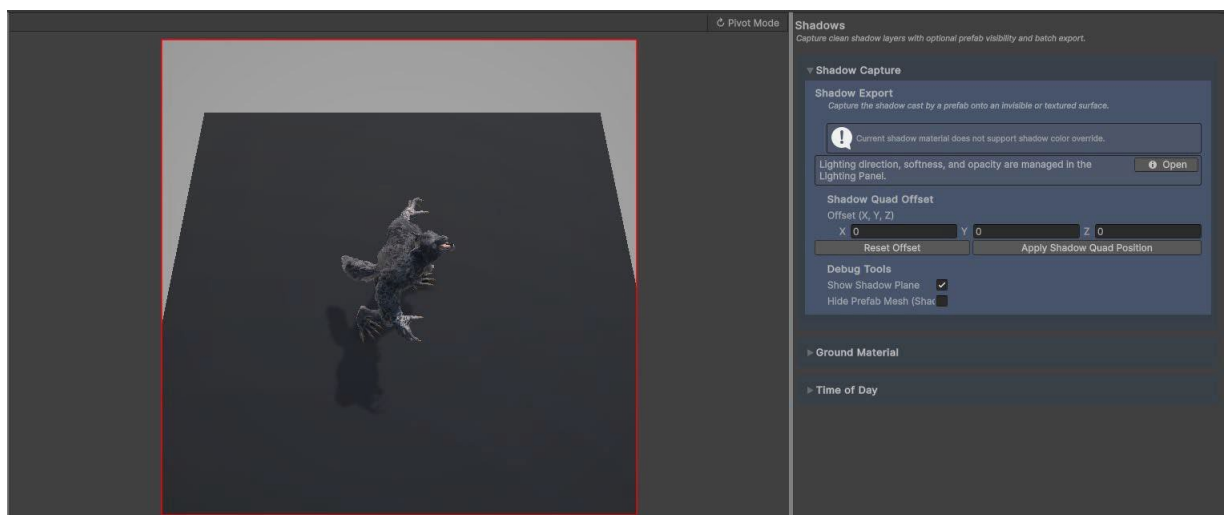
배치 전체에 걸쳐 동결된 프레임 스타일을 설정하여 균일성을 보장하고 다른 방향 모양이 필요한 객체에 대해 단일 각도 또는 다각도 회전을 캡처할 수 있습니다. 프로젝트를 쉽게 통합할 수 있도록 내보내기는 폴더로 가지런히 정리됩니다.

팁: 풍경이나 환경 아이템을 일괄 캡처할 때 일관된 카메라 설정과 동결 변환을 사용하여 내보낸 자산 간의 크기 이동을 피하십시오. 2d 환경을 훨씬 빠르게 조립할 수 있습니다.

그림자 피쳐

그림자 탭을 사용하면 프리캐스트와 함께 또는 독립 실행형 투명한 레이어로 깨끗하고 사실적인 그림자를 캡처할 수 있습니다. 2d 레이어링, 프로모션 촬영 또는 조명 각도와 그림자 불투명도를 완전히 제어할 수 있는 하루 시간의 기분을 캡처하기에 이상적입니다.

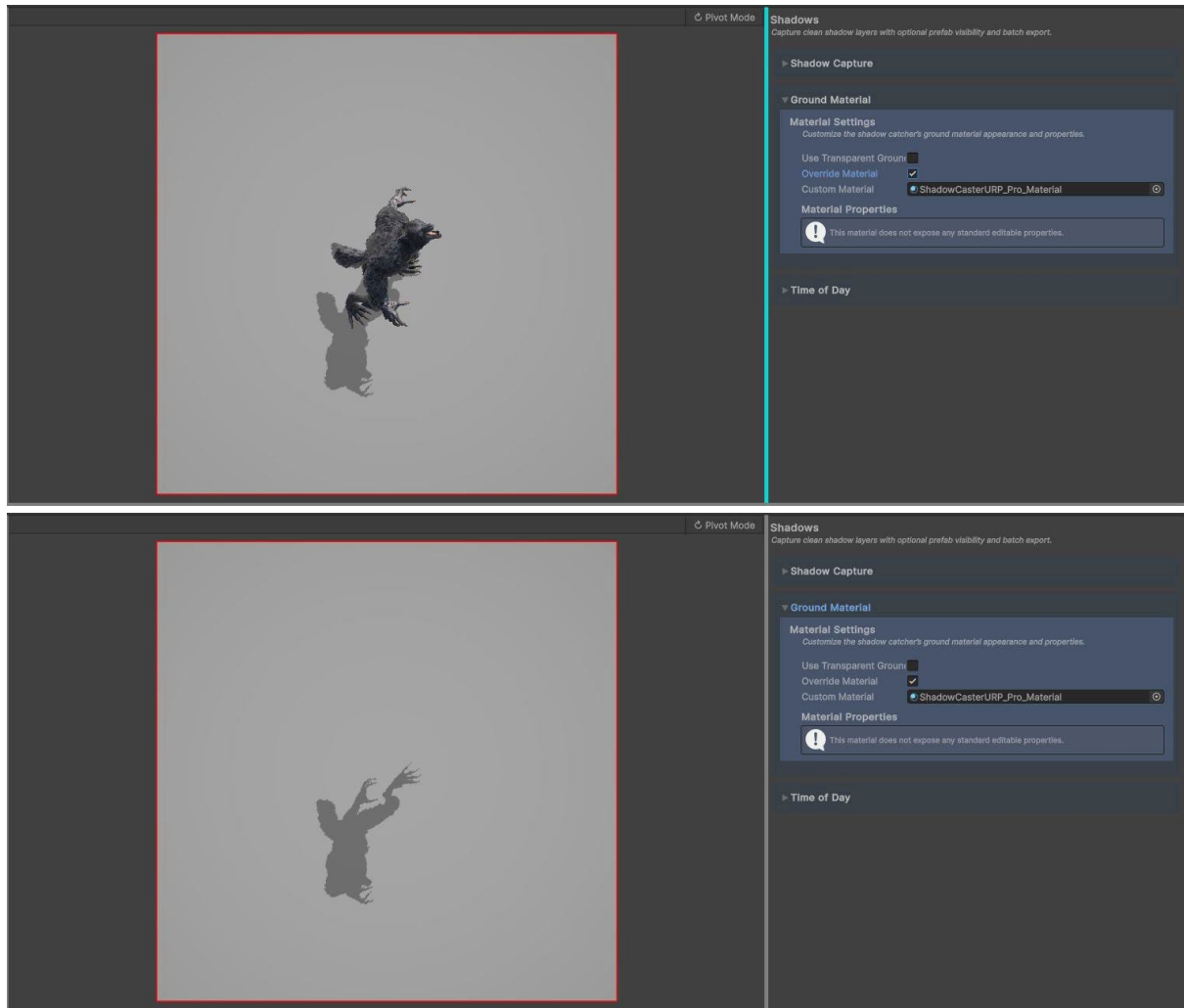
그림자 캡처



urp에서 snap studio pro는 투명한 그림자 캡처를 지원합니다. 그림자는 보이지 않는 지상 평면에 투입되고 투명한 배경으로 깨끗하게 내보내며 2d 게임이나 복합에 적합합니다.

전체 프리팩+그림자를 캡처하거나 필요하다면 그림자를 별도로 내보낼 수 있습니다.

지면 재료



색상, 재질, 텍스처 및 반사율을 포함하여 그림자 캡처 중에 사용되는 지면 평면을 사용자 정의합니다.

Snap Studio Pro의 그라운드 시스템은 활성 렌더 파이프라인에 따라 다르게 동작합니다.

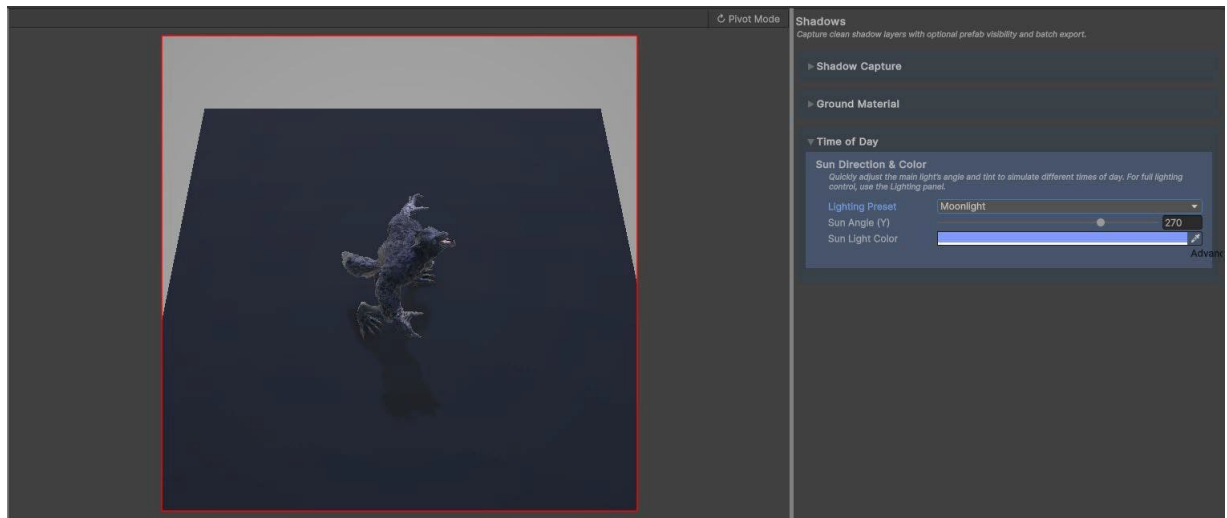
- 내장 **rp/HDRP**: 그림자는 스타일화된 지면(회색, 흰색, 색상)에 대해 시각적으로 캡처됩니다. 마케팅 촬영이나 광택된 홍보 렌더링에 완벽합니다.
- **URP**: 완전히 투명한 그림자 캡처를 지원합니다. 그림자는 보이지 않는 지면에 투입되고 투명하게 깨끗하게 내보내며 게임에서 **2d** 스포라이트 레이어링에 이상적입니다.

팁 1: urp에서 투명한 그림자만 텍스처를 내보내면

런타임에 게임 장면의 캐릭터나 아이템 아래에 그림자를 동적으로 다시 레이아웃 하십시오. 수동 합성은 필요하지 않습니다.

팁 2: 내장된 **rp** 및 **hdrp**, 연한 그레이와 같은 부드러운 지면 색상과 부드러운 그림자 불투명도를 사용하여 마케팅 렌더링과 매장 준비 프로모션 이미지를 다듬으십시오.

하루 중 시간



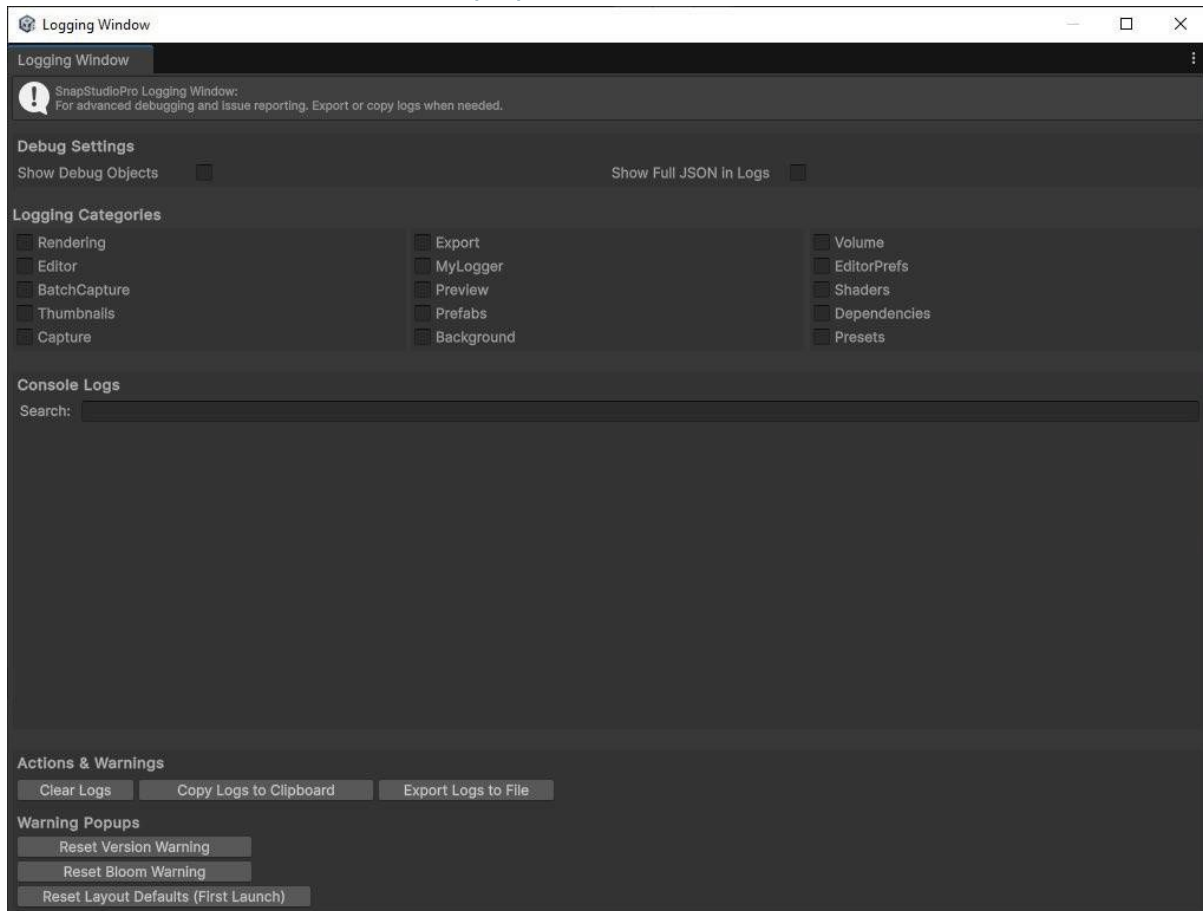
조명 각도, 강도 및 색상을 동적으로 조정하여 일출부터 정오까지 황혼까지 촬영에서 하루의 다양한 시간을 시뮬레이션합니다.

일 시간 패널은 주 방향 라이트(키 라이트)의 회전을 제어하여 프리캐스트 조명 방향과 그림자 방향을 자동으로 업데이트합니다.

모든 조명을 수동으로 조정하지 않고도 다양한 기분을 만들거나 다양한 게임 내 조명 설정에 자산 캡처를 일치시키기에 적합합니다.

팁: 태양 각도를 약간 낮추고 색상을 주황색으로 바꾸어 '황금 시간' 효과를 만듭니다. 캐릭터나 아이템에 부드럽고 영화적인 빛을 주기에 완벽합니다.

디버그 성능 최적화 (D)



snap studio pro에는 unity 콘솔을 혼란스럽게 하지 않고 문제 해결을 쉽게 할 수 있도록 설계된 사용자 정의 디버그 콘솔이 포함되어 있습니다. 카메라 데이터, 볼륨 설정, 내보내기 로그 및 환경 정보를 포함한 개별 디버그 시스템을 켜거나 끄거나 개발 또는 지원 중에 필요한 정보만 캡처할 수 있습니다.

또한 snap studio pro는 내보낸 디버그 로그로 유용한 시스템 정보(unity 버전, 렌더 파이프라인, snap studio pro 버전)를 자동으로 기록하므로 지원 중에 문제를 보고하거나 사용자 환경을 복제할 수 있습니다.

프리캐스트 메타데이터 시스템

프리캐스트 메타데이터를 태그하고 필터링하고 청소하는 방법을 알아보고 싶습니까?
[유튜브에서 프리캐스트 메타데이터 시스템 데모 보기](#)

개요

snap studio pro에는 사용자가 분류할 수 있는 프리캐스트 메타데이터 시스템이 포함되어 있습니다. 필터링하고 사용자 정의 메타데이터 태그를 사용하여 프리팩을 구성합니다.

이렇게 하면 프리팩을 사전 정의된 유형(예: 문자, 아이템, 환경)으로 그룹화함으로써 자산의 배치 내보내기, 검색 및 구성을 더욱 효율적으로 할 수 있습니다.

메타데이터는 캡처 및 배치 작업 중에 프리팩에 로컬로 저장됩니다. 필요한 경우 마지막 프로젝트가 생성되기 전에 내장된 메타데이터 관리자를 사용하여 완전히 스캔, 보기 및 제거할 수 있습니다.

주요 특징

- 프리캐스트 유형 필터링-각 프리캐스트에 범주(예: 환경, 문자, 아이템, UI)를 할당하여 검색과 배치 내보내기를 쉽게 할 수 있습니다.
- 사용자 정의 메타데이터 데이터베이스-사용자는 간단한 **scriptable object(PrefabTypeDatabase)**를 사용하여 **prefab** 범주를 확장하거나 수정할 수 있습니다.
- 사용자 정의 검사자 통합-unity 편집기 내부에 프리메이크 유형을 선택할 수 있는 클리어 드롭다운 메뉴를 추가합니다. 수동 입력은 필요하지 않습니다.
- 태그 지원-고급 필터링을 위해 프리팩에 여러 태그를 추가하십시오 (향후 확장 지원을 위한 업데이트에 나올 수 있습니다).
- 메타데이터 관리자 도구: 프로젝트를 스캔하여 **snap studio pro** 메타데이터가 포함된 모든 프리팩을 식별합니다. 프로젝트가 생성되기 전에 개별 프리팩에서 메타데이터를 선택적으로 제거하거나, 여러 프리팩에서 모든 프리팩에서 클릭하십시오.

프리캐스트 유형 필터

각 프리메이크에 스냅스튜디오 프로의 인터페이스 내부에 필터링되고 표시되는 방법을 결정하는 유형을 할당할 수 있습니다.

예제:

- 모든 플레이어 및 npc 프리팩에 '캐릭터'를 할당합니다.
- 무기, 물품, 환경의 혼란에 '아이템'을 할당한다.

- 인터페이스 프리팩에 'UI'를 할당합니다.

프리캐스트 유형 데이터베이스(사용자 정의 가능한 범주)

사용자는 scriptable object(PrefabTypeDatabase) 내에서 자신의 prefab 범주를 정의할 수 있습니다.

여러분은 다음을 할 수 있습니다.

- 새 프리캐스트 유형(예: 차량, 무기, 타일) 추가
- 사용하지 않은 프리캐스트 유형 제거
- snap studio pro의 핵심 코드 기본 유형을 만지지 않고 언제든지 프리캐스트

카테고리를 수정합니다.

- 환경
- 캐릭터
- 아이템
- UI

팁: 마지막 게임을 만들기 전에 메타데이터 관리자를 사용하여 스냅스튜디오 프로 메타데이터를 가지고 있는 모든 프리캐스트를 청소하십시오. 배송된 게임 빌드를 깨끗하고 가볍게 유지하십시오.

UI 사용자 정의 & 테마

스냅스튜디오 프로는 단지 강력한 것이 아니라 개인적인 것입니다.



UI의 모든 부분은 원하는 워크플로우, 기분 또는 시각적 스타일에 맞게 사용자 정의할 수 있습니다.

- 내장된 테마 중에서 선택: 어두운, 밝은, 합성파, 미니멀리, 영화 등
- 또는 모든 패널, 버튼, 글꼴 및 배경을 스타일링할 수 있는 전체 커스터마이저를 사용하여 자신의 테마를 만들 수 있습니다.
- 스냅스튜디오 프로의 모든 패널은 자유롭게 크기를 조정할 수 있습니다. 가장자리를 클릭하고 드래그하면 됩니다.
와이드 스크린 설정, 듀얼 모니터 또는 특정 패널에 집중된 작업에 적합합니다.
- 사전 설정 및 사용자 정의 테마가 자동으로 저장되므로 스냅을 열 때마다 설정이 준비됩니다.

더 큰 글꼴, 높은 대비 또는 편안한 모드 테마는 접근성에 적합합니다.

지원.

어떻게 작동하는지 보고 싶어요?

[유튜브에서 ui 맞춤형 데모 보기](#)

모범 사례 및 최적화

- 중립 전문적이거나 스타일화된 펀치와 같은 스튜디오 사전 설정을 사용하여 모든 수출에 걸쳐 일관된 조명과 배경을 보장합니다.
 - 가능한 경우 카테고리나 객체 크기별로 배치하십시오. 모든 무기, 모든 아이템 또는 같은 높이 문자와 같은 유사한 프리캐스트를 그룹화하면 프레임 및 시각적 출력이 보다 일관되도록 보장됩니다.
 - 프리캐스트 메타데이터를 활용하여 유사한 자산 유형을 수동 드래그 앤 드롭하지 않고 자동으로 필터링하고 배치합니다.
 - 배치 내보내기 중에 동결 변환 모드를 사용하여 일관된 위치, 회전 및 축척을 유지합니다. 일관된 아이콘 라이브러리에 적합합니다.
 - **10,000** 이상의 프리팩으로 테스트: 스냅스튜디오 프로는 한계나 충돌이 없는 고분명도(**4K**) 다각형 배치를 포함한 대규모 수출 작업으로 스트레스 테스트를 거쳤다.
 - 필요한 경우(**4/8/16**)에만 다각형 모드를 활성화하여 파일 크기를 관리할 수 있고 내보내기를 깨끗하게 유지합니다.
 - **ui, 2d** 게임 또는 스프라이트시트에 대한 자산을 준비할 때 투명한 배경을 사용하십시오. 특히 엔진 내에서 레이어링할 때
 - 와이프 단계에서 워터마크 또는 브랜드 작업에 오버레이를 적용하거나 대형 라이브러리의 자산 버전(예: **v1.0**, 테스트, 거절)을 시각적으로 표시합니다.
 - 스프라이트 라이브러리를 구축할 때 애니메이션 방향 내보내기를 사용하십시오. 수동 회전이 필요하지 않은 완전한 이동 세트를 얻을 수 있습니다.
-

업데이트 (G) 지원

스냅스튜디오 프로는 적극적으로 지원되고 유지되고 있습니다.

문제가 발생하거나 기능 요청이 있거나 단순히 연락하려는 경우:

- 공식 unity 자산 저장 페이지(업데이트, 릴리스 및 문서 링크를 확인하십시오)
- 커뮤니티 [포럼에 가입하거나 불화를 통해 질문을 하거나 피드백을 공유하거나](#) 촬영을 자랑합니다.

snap studio pro는 빠르고 신뢰할 수 있으며 실제 개발자 피드백에 의해 유지되도록 만들어졌다.
