

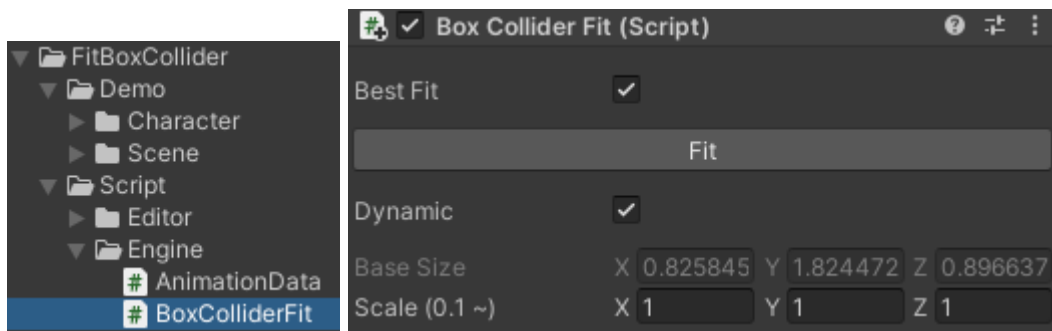
Fit Box Collider

(ver. 1.0.0)

Fit Box Collider 는 박스 컬라이더가 속한 객체의 크기에 맞게 해줍니다.

퀵 가이드

1. 박스 컬라이더가 있는 객체에 BoxColliderFit 스크립트를 부착하세요.



2. 스크립트를 추가할 때 박스 컬라이더는 객체의 사이즈에 맞춰집니다. Fit 버튼의 색이 붉은색 혹은 노란색이면, 버튼을 클릭해주세요.



3. 컬라이더의 크기를 변경하고 싶다면 Scale 을 수정하세요.
4. 이제 플레이 해보면, 컬라이더의 사이즈와 위치가 계속 객체에 맞춰지는 것을 확인할 수 있습니다. 컬라이더의 크기를 초기에 설정한 그대로 두고 싶으면, Dynamic 을 끄세요.

계층형(뼈대) 객체

객체가 계층형이라면 Best Fit 이 보일 것입니다. Best Fit 을 켜세요. (이것은 대상 객체 하위의 모든

SkinnedMeshRenderer 의 Update When Offscreen 을 켭니다. 원치 않으면, 컬라이더 크기를 맞춘 후 다시 끄세요.)

주의 사항

* 애니메이션 샘플링 중에는 유니티 에디터를 벗어나 다른 프로그램으로 마우스 포커스를 이동하지 마세요.

e-mail: beggu84@naver.com