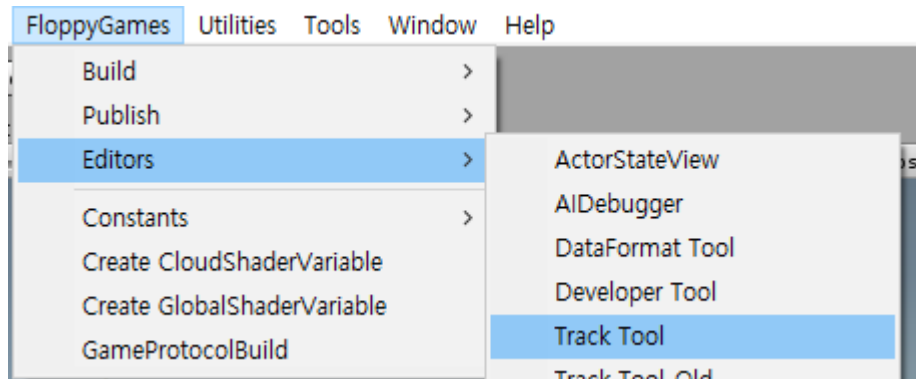


Track Tool 사용법

툴 실행

- Floppy Games > Editors > TrackTool



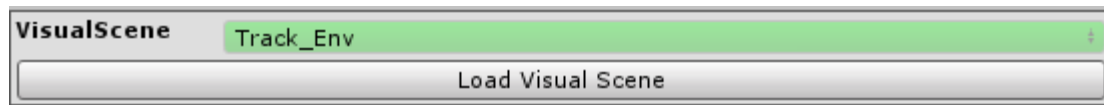
메인 버튼(Ready, MainScene)

- Ready : 데이터 로딩(Player, Monster, Visual Scene, Test Scene) > 리스트 생성.
- MainScene : TrackTool Reset, Game Main Scene 으로 이동.



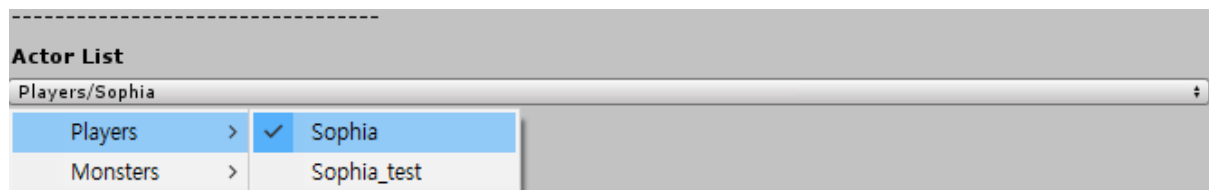
환경 씬(Visual Scene)

- 리스트 생성 경로 : Assets/Scenes/Environments/ 하위 폴더의 모든 씬
- 기본 셋팅 : Track_Env



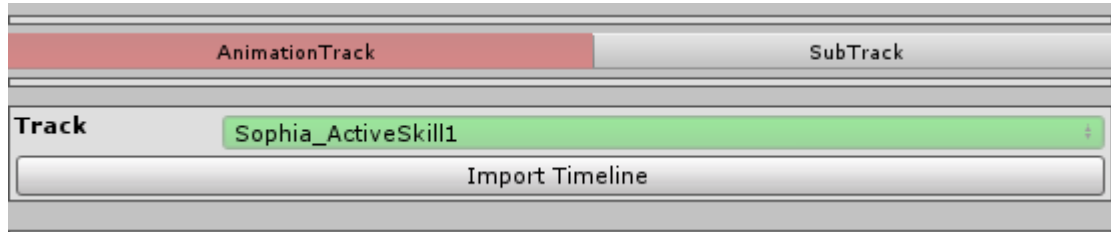
캐릭터 (Actor)

- 리스트 생성 경로 : Assets/GameDesign/TableData/ player, monster 테이블의 이름(Name).
- 프리팸 생성 경로 : 동일한 테이블의 프리팸이름 (PrefabName).



액션 (Animation Track)

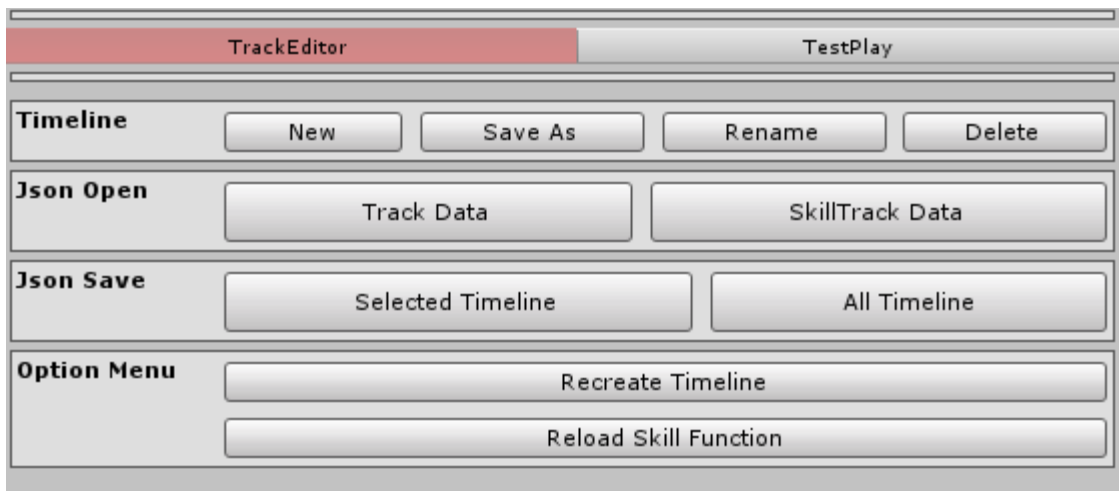
- Animation Track : 메인 액션. (Unity Editor Mode)
- 리스트 생성 경로 :
Assets/BundleResources/GameDesign/TrackData/ 캐릭터명.json (IsSubTrack 값으로 구분)
- 타임 라인 링크 경로 :
Assets/GameDesign/Timelines/캐릭터이름/액션이름_Timeline.playable
- Import Timeline : 리스트에 없는 타임라인을 로드. (해당 캐릭터 타임라인 폴더가 존재할 경우에만 활성화).



액션 (Sub Track)

- Sub Track: 메인 액션 외 별도 액션. (Unity Play Mode)
- 리스트 생성 경로 :
Assets/BundleResources/GameDesign/TrackData/ 캐릭터명.json (IsSubTrack 값으로 구분)
- 타임 라인 링크 경로 :
Assets/GameDesign/Timelines/SubTrack/ 캐릭터이름/액션이름_Timeline.playable

에디터(Track Editor)



-Timeline

- New : 타임라인 생성.
- Save As : 열려 있는 타임라인을 새로운 이름으로 복제.
- Re Name : 타임라인 이름변경.
- Delete : 타임라인 삭제.

! 본 기능 사용시 json 데이터도 적용. 사용 시 주의!!

-Json Open

- 해당 Json파일 오픈.

-Json Save

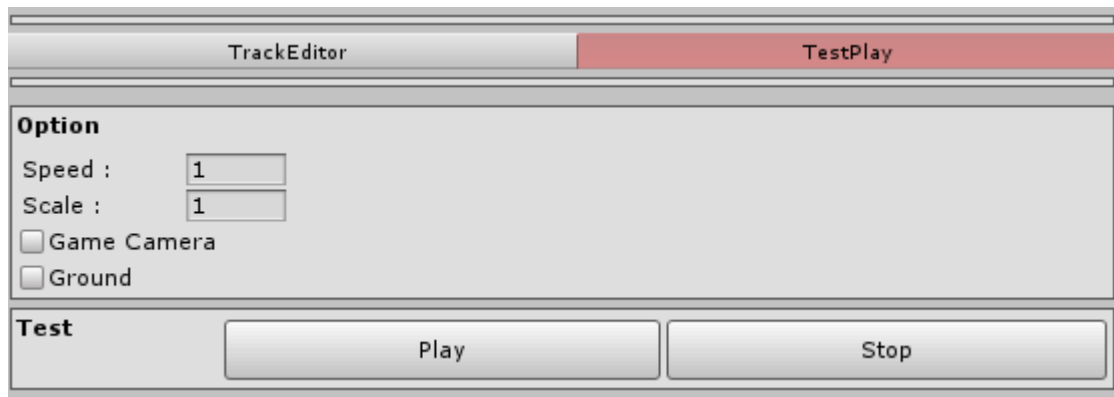
- Selected Timeline : 열려 있는 타임라인 저장.
- All Timeline : 해당 캐릭터의 모든 타임라인 저장.

-Option Menu

- ReCreate Timeline : 열려있는 타임라인 재생성.
- ReLoad Skill Function : 평션(Function) 리스트 재 로딩.

에디터(Test Play)

- 해당 액션 테스트.



-Option

- Speed : 플레이 속도.
 - Scale : 캐릭터 스케일. (캐릭터 스케일만 변경됨)
 - Game Camera : 게임 카메라 적용.
 - Ground : Art > Effect 클립의 Play Effect Position 지면모드(IsGround) Effect 플레이.
- ! 테스트 중에만 적용되는 옵션.**

-Test

- Play : 테스트 실행(Track Viewer).
- Stop : 테스트 종료.