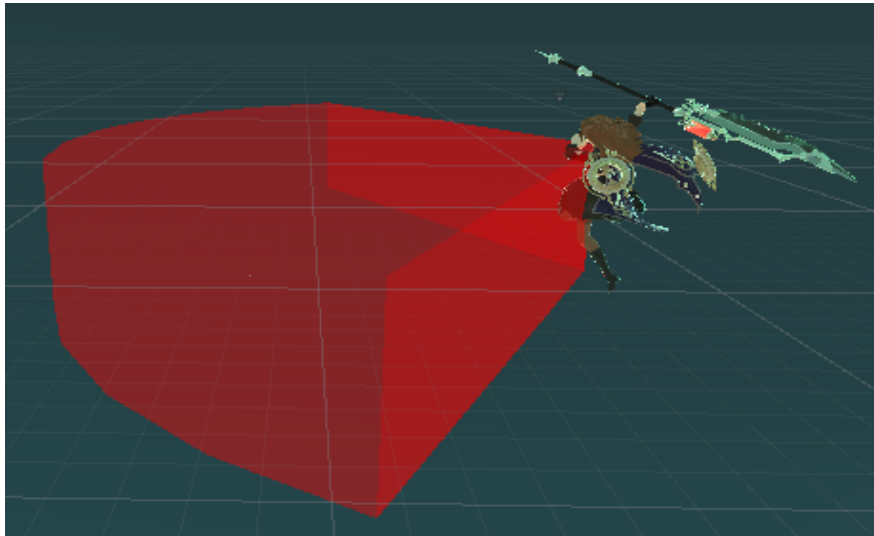


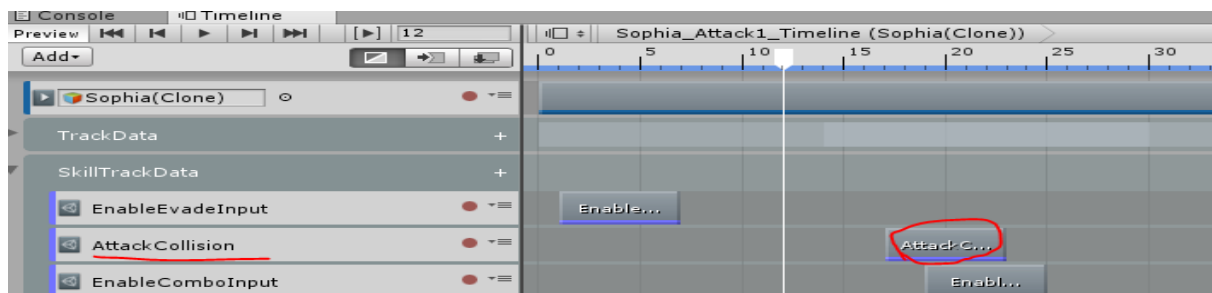
공격 범위 표시 스크립트 사용법(Create Attack Collision Range)

#필요한 분들이 있을까 하여 사용법을 공유합니다



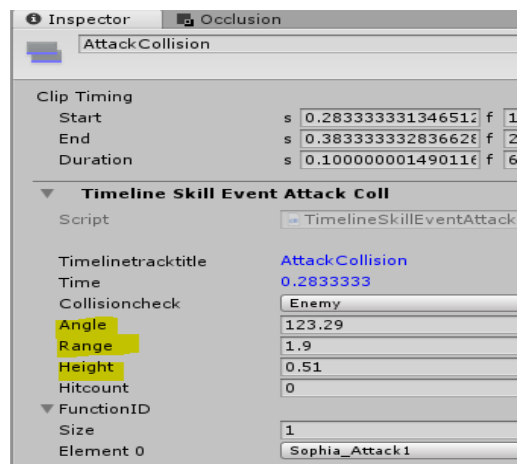
타임라인에 Attack Collision 이벤트가 존재할 경우.

-클립을 선택하시면 화면에 범위가 그려집니다.

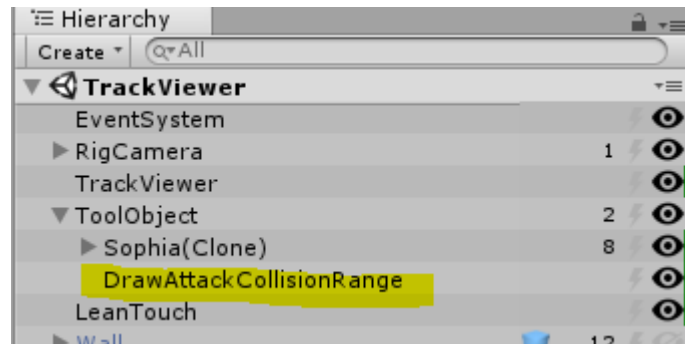


-선택된 클립은 Inspector 창에 이벤트 클립 정보가 표시되며 Angle, Range, Height 값을 수정하시면 수정된 값으로 Attack Collision Box 가 업데이트되어 다시 그려지게 됩니다.

필요할 경우 값을 수정하여 눈으로 확인만 하시고 담당자 외에는 저장을 하지 말아주세요.

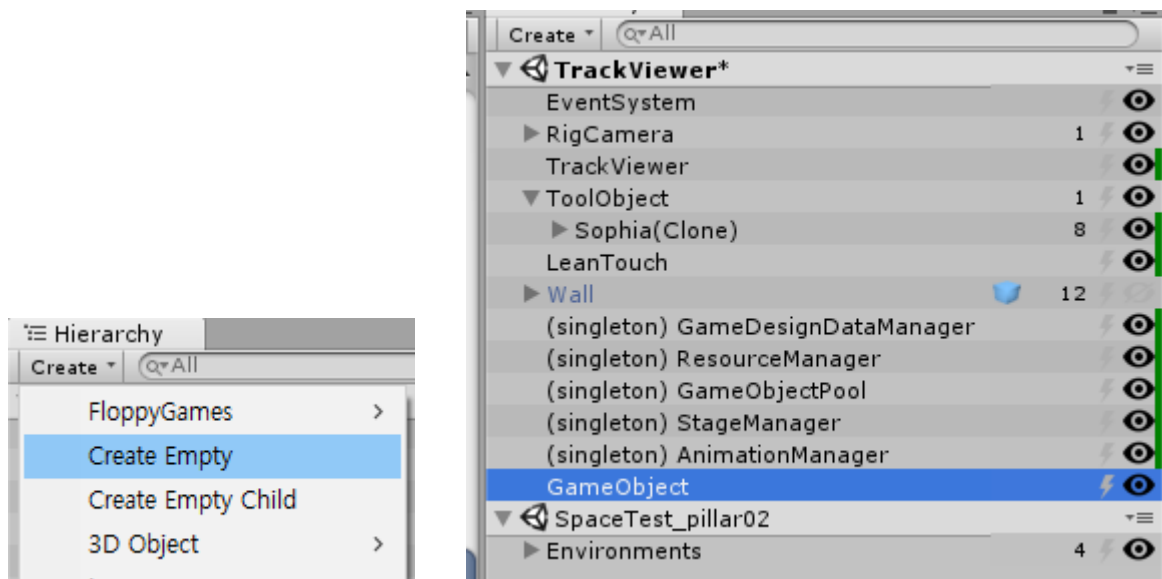


-지우고 싶으신 경우 Hierarchy 아래의 경로에 있는 오브젝트를 지우시면 됩니다.
(클립을 선택할 때마다 다시 만들어지기 때문에 삭제 하셔도 됩니다)

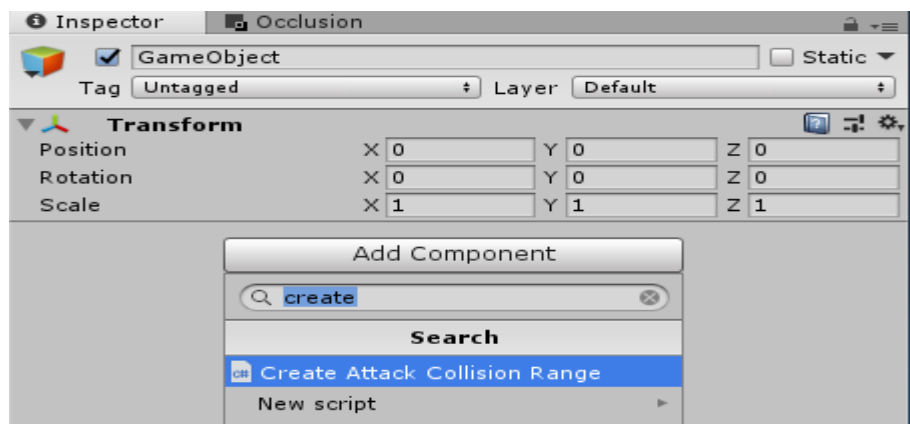


별도로 화면에 출력하고 싶으신 경우(Attack Collision 클립이 존재하지 않는 경우).

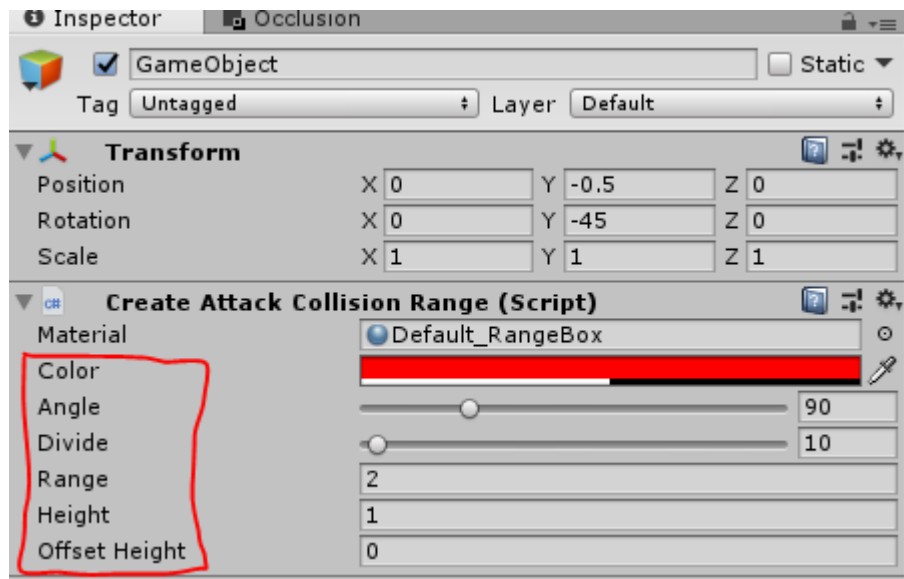
-Hierarchy > Create > Create Empty 클릭. (Game Object 생성)



-생성된 Game Object 선택 > Create Attack Collision Range 스크립트 추가.



-값을 수정하여 사용하시면 됩니다.



*문서를 보아도 잘 모르실 경우 담당자(박성빈)에게 말씀해 주시면 설명해드리겠습니다~