LevelDesignerTools

v.1.0

22.02.13

내용

[Level Designer Tools 3](#_Toc95668939)

[Trigger 4](#_Toc95668940)

[Actor Trigger 4](#_Toc95668941)

[Attribute Trigger 4](#_Toc95668942)

[Death Trigger 4](#_Toc95668943)

[Destroy Trigger 4](#_Toc95668944)

[Kill Trigger 4](#_Toc95668945)

[Sound2D Trigger 4](#_Toc95668946)

[State Trigger 5](#_Toc95668947)

[Timer Trigger 5](#_Toc95668948)

[Scene Trigger 5](#_Toc95668949)

[Component Movement 5](#_Toc95668950)

[Dynamic Movement 5](#_Toc95668951)

[Hit Trigger 5](#_Toc95668952)

[Sound3D Trigger 5](#_Toc95668953)

[Spawn Trigger 5](#_Toc95668954)

[Warp Trigger 5](#_Toc95668955)

[Markup 6](#_Toc95668956)

[Basic 6](#_Toc95668957)

[Markup 6](#_Toc95668958)

[Velocity Markup 6](#_Toc95668959)

# Level Designer Tools

Level Designer Tools는 Level Designer를 위한 Plugin으로 다양한

# Trigger

Trigger는 가장 기본이 되는 구성요소입니다. Trigger를 이용하여 다양한 Level Design을 할 수 있습니다.

## Actor Trigger

Actor Trigger는 Transform을 가지지는 않지만 일반적인 세팅에 의해 Trigger가 동작되는 것입니다.

### Attribute Trigger

매 Trigger마다 Visible, InVisible 이벤트를 사용할 수 있습니다.

### Death Trigger

자신이 속한 Owner가 Death가 되었을 때 Trigger가 발동됩니다. 수신 전용입니다.

### Destroy Trigger

자신이 속한 Owner가 Scene내에서 Destroy가 되었을 때 Trigger가 발동됩니다. 수신 전용입니다.

### Kill Trigger

Scene내에서 Owner를 제거하는 Trigger입니다.

### Sound2D Trigger

Sound를 재생시킬 수 있는 Trigger 입니다.

### State Trigger

상태의 변화에 따라 Trigger를 발동시킬 수 있습니다. 해당 Trigger는 바로 활용하기보다는 프로젝트에 맞게 상속하여 활용하는 방법이 좋습니다.

### Timer Trigger

특정 Interval마다 Timer가 발동됩니다.

## Scene Trigger

Scene Trigger는 Transform을 가지는 형태로

### Component Movement

자신이 지정한 Trigger를 움직일 수 있습니다. 버튼을 누른다거나 문을 연다는 식으로 On/Off시 적절합니다.

### Dynamic Movement

움직이는 형태가 On/Off가 아니라 3면으로 움직일 때 활용하기 좋은 형태입니다.

### Hit Trigger

Hit시 Trigger가 발동됩니다. 보통 대미지를 주고 싶을 때 많이 활용합니다.

### Sound3D Trigger

Sound 3D Trigger입니다.

### Spawn Trigger

Spawn Trigger로 Hidden과 Spawn 2가지 기능으로 나누어 볼 수 있습니다.

### Warp Trigger

Warp Trigger는 Level을 이동하거나 특정 위치에서 특정 위치로 이동할 때 활용합니다.

# Markup

Markup은 Warp Trigger나 Spawn Trigger처럼 특정 위치로 지정하여 움직이고 싶거나 Spawn을 하고 싶은 경우 활용됩니다.

## Basic

### Markup

가장 기본적인 Markup으로 위치 값과 회전 값을 활용할 수 있습니다.

### Velocity Markup

기본적인 Markup의 위치 값과 회전 값 그리고 가속도를 활용할 수 있습니다.