**오브젝트 툴에 들어갈 기믹과 기믹별 변수의 종류**

∙ 모든 기믹은 좌표, 크기, 회전 조정이 가능한 상태

* **팬(바람)** ➔ **바람의 판정 범위, 바람의 세기(힘의 크기)**
* **문 → 열리는 조건(특정 스위치가 on상태가 될때)**
* **시소**
* **빔 장치** ➔ **빔의 거리, 빔의 판정 범위(너비,높이)**
* **색깔 스위치** ➔ **스위치에 올려진 오브젝트의 색(성질) 조건**
* **무게 스위치** ➔ **스위치 작동 무게 조건**
* **부서지는 벽** ➔ **벽의 부서지는 힘 조건**
* **X, Y, Z축 직선 반복 운동하는 물체** ➔ **물체의 움직이는 속도(가해지는 힘), 움직이는 방향(X, Y, Z), 물체의 운동 범위**
* **X, Y, Z축 회전하는 물체** ➔ **물체가 회전하는 속도(가해지는 힘), 회전하는 방향(X, Y, Z)**