**Colorful\_Travel**

**릴리즈 파일**

**개발문서**

Ver1.0 : 20201110 - 캐릭터, 카메라, UI

Ver2.0 : 20201117 - 캐릭터, 오브젝트피킹, 색변경

Ver1.0 (20201110)

1. **캐릭터**

정육면체 큐브로 제작

앞 뒤 오른 왼면 구분을 위해 각각의 면에 색 부여

윗면은 캐릭터가 지닌 붓색깔을 표현

|  |  |
| --- | --- |
| **면** | **색** |
| 앞면 | **파란색** |
| 뒷면 | **빨간색** |
| 오른면 | **검은색** |
| 왼면 | 하얀색 |
| 윗면 | 붓색깔 |

이동은 키보드 인풋 WASD

키보드 입력 숫자로 붓색깔(큐브 윗면색) 변경(넘버패드 지원X)

|  |  |
| --- | --- |
| **입력 숫자** | **색** |
| 1 | **빨간색** |
| 2 | **초록색** |
| 3 | **파란색** |
| 4 | 하얀색 |
| 5 | **노란색** |
| 6 | **검은색** |

색깔 변경을 테스트하기 위해 큐브 하나가 맵에 존재해 캐릭터와 충돌했을 시 붓색깔(큐브 윗면색)로 해당 큐브의 색이 변경되게 했습니다.

1. **카메라**

기획서 내용으로 마우스 움직임으로 시점 이동

1. **UI**

키보드 Ctrl키를 누르면 UI 출력

Ver2.0 (20201117)

1. **캐릭터**

정육면체 큐브로 제작

앞 뒤 오른 왼면 구분을 위해 각각의 면에 색 부여

윗면은 캐릭터가 지닌 붓색깔을 표현

|  |  |
| --- | --- |
| **면** | **색** |
| 앞면 | **파란색** |
| 뒷면 | **빨간색** |
| 오른면 | **검은색** |
| 왼면 | 하얀색 |
| 윗면 | 붓색깔 |

이동은 키보드 인풋 WASD

(Ver2.0삭제)

~~키보드 입력 숫자로 붓색깔(큐브 윗면색) 변경(넘버패드 지원X)~~

|  |  |
| --- | --- |
| **~~입력 숫자~~** | **~~색~~** |
| ~~1~~ | **~~빨간색~~** |
| ~~2~~ | **~~초록색~~** |
| ~~3~~ | **~~파란색~~** |
| ~~4~~ | ~~하얀색~~ |
| ~~5~~ | **~~노란색~~** |
| ~~6~~ | **~~검은색~~** |

~~색깔 변경을 테스트하기 위해 큐브 하나가 맵에 존재해 캐릭터와 충돌했을 시 붓색깔(큐브 윗면색)로 해당 큐브의 색이 변경되게 했습니다.~~

피킹된 오브젝트를 클릭하면 UI로 받아온 캐릭터 붓색깔(큐브 윗면)을 오브젝트에 부여할 수 있음

1. **카메라**

기획서 내용을 바탕으로 마우스 움직임으로 시점 이동

1. **UI**

키보드 Ctrl키를 누르면 UI 출력

기획서 내용을 바탕으로 마우스 움직임으로 UI 변화 및 클릭으로 캐릭터 붓색깔(큐브 윗면) 부여

1. **오브젝트**

구와 큐브만 생성(실린더, 직각삼각기둥, 원뿔, 반구는 아직 미구현 단계입니다)

기본 색으로 지정되어 있는 오브젝트(회색)들을 맵에 깔아두고, 캐릭터가 지닌 색으로 변경할 수 있게 하였습니다.

피킹시 빨간색으로 색 변경해 알 수 있게 했습니다.

외곽선은 수정중입니다.

회의때 말씀드렸던 기본적인 물리운동은 개발상의 어려움으로 아직 구현하지 못했습니다. 죄송합니다.