[ Colorful\_Travel ]

**릴리즈 파일 개발문서**

**Ver5.1**

작성일 : 2020.12.08.

**[ 클라이언트 변동 사항 ]**

회전과 중력을 적용했지만, 이상하게 느껴집니다.

다만 더는 릴리즈를 미룰 수 없어 보내드립니다.

기획반분들의 피드백을 받고 물리 구현 이슈가 더 생긴다면 시간과 역량 부족을 이유로 전체 회의를 거쳐 오브젝트의 회전 부분을 제외하는 것이 좋을 수도 있을 것 같다는 프로그래밍반 의견입니다.

오브젝트는 지면 아래로 내려가지 않으며(원점이 0.0 이하면 땅 밑으로 내려갈 수 있습니다), 아직 배경과의 충돌처리는 넣지 않았습니다.

**[ 맵 툴 변동 사항 ]**

**- 질문 사항 내역 추가**

오브젝트 배치 시 x, z 좌표 값이 격자 내부에 위치하도록 수정

-15 ~ 15 사이의 숫자를 입력하시면, x, z 좌표 값이 자동으로 보정 됩니다.

y축의 경우 오브젝트 크기가 변경됨에 따라 변동될 수 있어서 일단은 추가하지 않았습니다.

**- 테스트 로드 추가**

맵 툴에서 변환한 x파일들을 테스트 로드 해 볼 수 있는 기능을 추가하였습니다.

화면 상단에 테스트 로드를 누르면 로드 되고, 삭제를 누르면 삭제됩니다.

테스트 로드를 확인할 x파일을 Resource -> XFile -> Test 폴더에 이름을 ‘Model.X’로 해서 넣어

두면 확인 가능합니다.

**- 오브젝트 기본 크기 변경 및 로드 관련 설명**

오브젝트들의 기본 비율을 쉽게 확인하기 위해 타일, 나무 등 x파일의 기본 크기를 1로 변경해 두었습니다.

max에서 x파일의 크기를 변환하신 후 테스트하려면

Resource -> XFile -> Background(ColorTree / SeasonTree / Else), Tile 폴더에 해당하는

x파일의 이름을 동일하게 지정해서 넣어주시면 로드 할 수 있습니다.

타일의 경우에는 폴더 내부에 참고 순서를 적어두었습니다.

**- 오브젝트 추가**

타일 : 바다 타일

* 바다 타일이 다른 타일과 사이즈가 조금 작은 거 같은데 확인 부탁드립니다.

배경 오브젝트 : 색상 나무, 비치볼, 의자, 파라솔, 눈사람

* 의자의 경우 서 있고, 우산의 경우 누워있으니 확인 바랍니다.
* 또한, 의자와 파라솔은 파일 자체의 용량이 커서 로드 시 렉이 걸릴 수 있습니다…
* 로우 폴리곤으로 변경하는 것이 나을 수도 있을 거 같습니다.