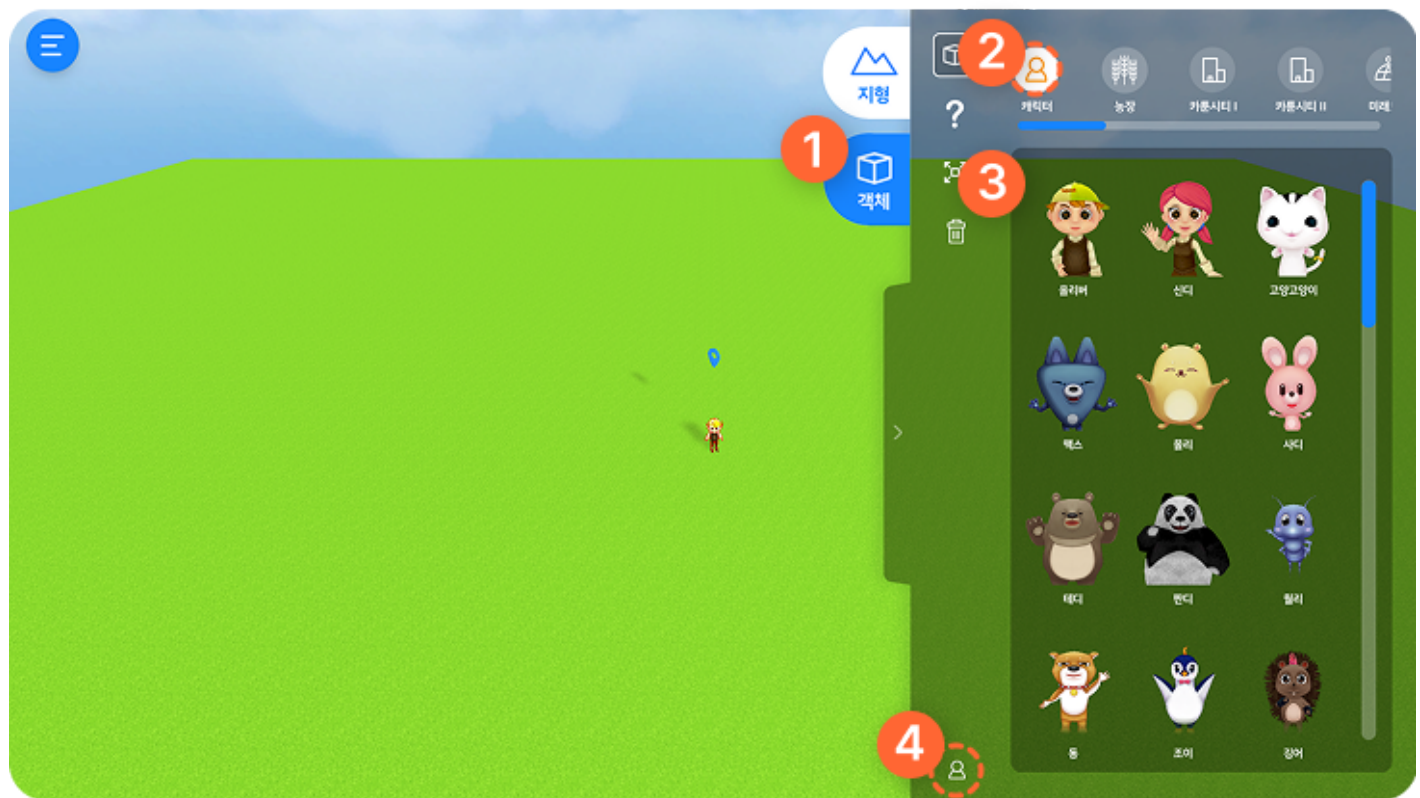


오브젝트 배치



1. 객체

캐릭터, 건물, 공룡, 이벤트 등 오브젝트로 맵을 꾸밀 수 있습니다.

2. 카테고리

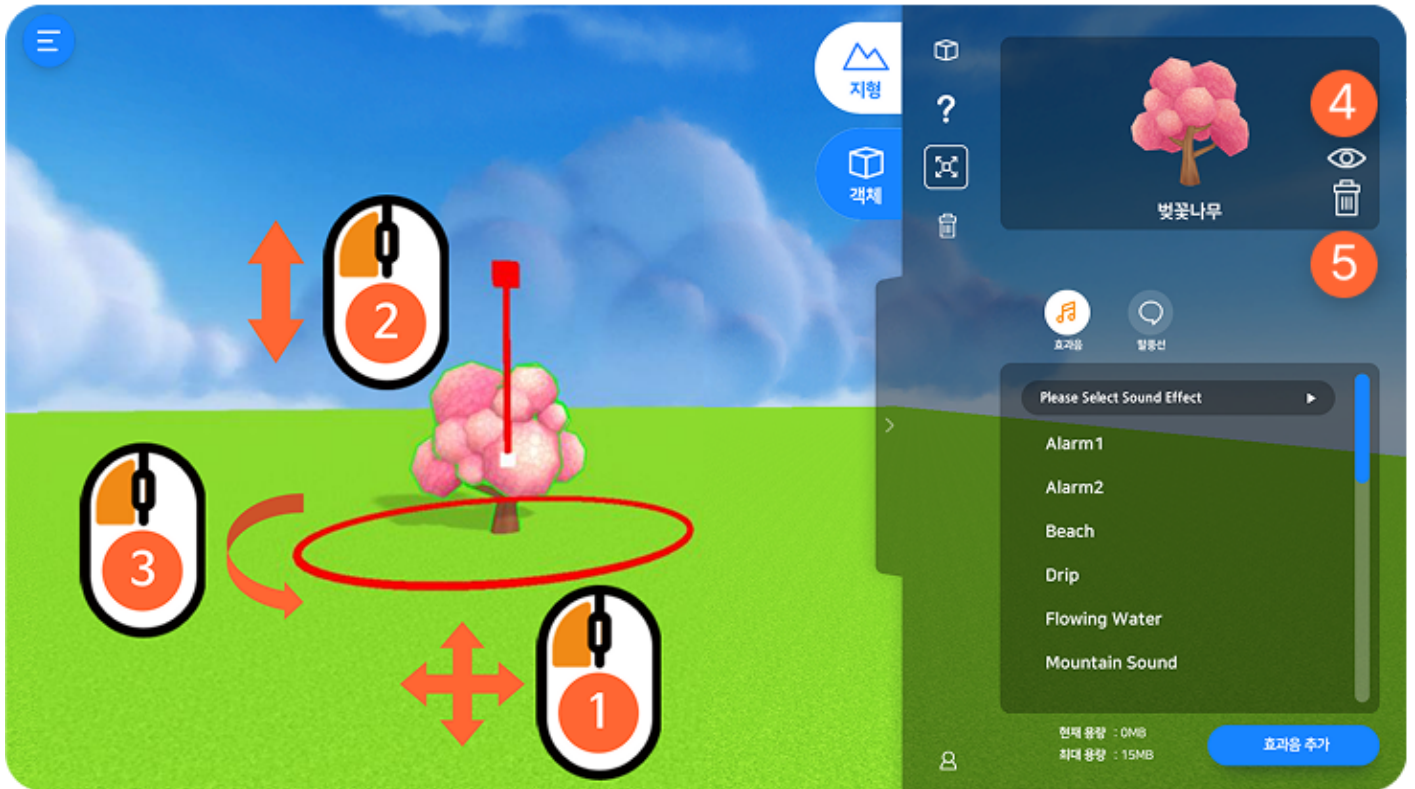
오브젝트의 카테고리를 선택해 오브젝트 리스트를 확인할 수 있습니다.

3. 오브젝트

원하는 오브젝트를 선택해 맵 위에 배치할 수 있습니다.

4. 아이콘 표시

플레이어 및 효과음 아이콘 표시를 숨길 수 있습니다.



1. 객체 이동

마우스 왼쪽 버튼을 눌러 객체의 중앙을 선택 후 드래그 하여 위치를 이동시킬 수 있습니다.

2. 객체 크기 조절

크기 조절 슬라이더를 마우스 왼쪽을 눌러 선택 후 상하로 드래그 하여 객체의 크기를 조절할 수 있습니다.

3. 객체 회전

객체 주변의 원을 마우스 왼쪽을 눌러 선택 후 드래그 하여 객체를 회전시킬 수 있습니다.

4. 객체 보기

선택한 객체의 위치로 카메라가 이동합니다.

5. 객체 삭제

선택한 객체를 삭제합니다.



1. 플레이어 설정

체험을 진행할 플레이어를 선택할 수 있습니다. (선택된 플레이어가 없을 시 체험이 불가능합니다.)
다른 캐릭터가 플레이어로 선택되어 있을 경우 새로 선택한 플레이어로 변경됩니다.

- 플레이어는 캐릭터 객체만 설정할 수 있습니다.
- 맵에서 플레이어는 한 개의 캐릭터에만 설정할 수 있습니다.

2. 애니메이션

캐릭터 객체에 애니메이션을 설정할 수 있습니다.

- None : 기본 동작
- Stretching : 기지개 피는 동작
- Shaking : 몸을 좌우로 흔드는 동작
- Bowing : 인사하는 동작
- Spinning : 회전하는 동작
- 플레이어로 선택된 캐릭터에는 애니메이션을 설정할 수 없습니다.