

**CHANGE LOG 05/31/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Version:
1.0.4**

1- change how struct type variables are loaded to avoid problems with LoadGame.

2- It's now possible to add multiple tags to a mesh instead of one.

CHANGE LOG 031/05/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Versão:
1.0.4

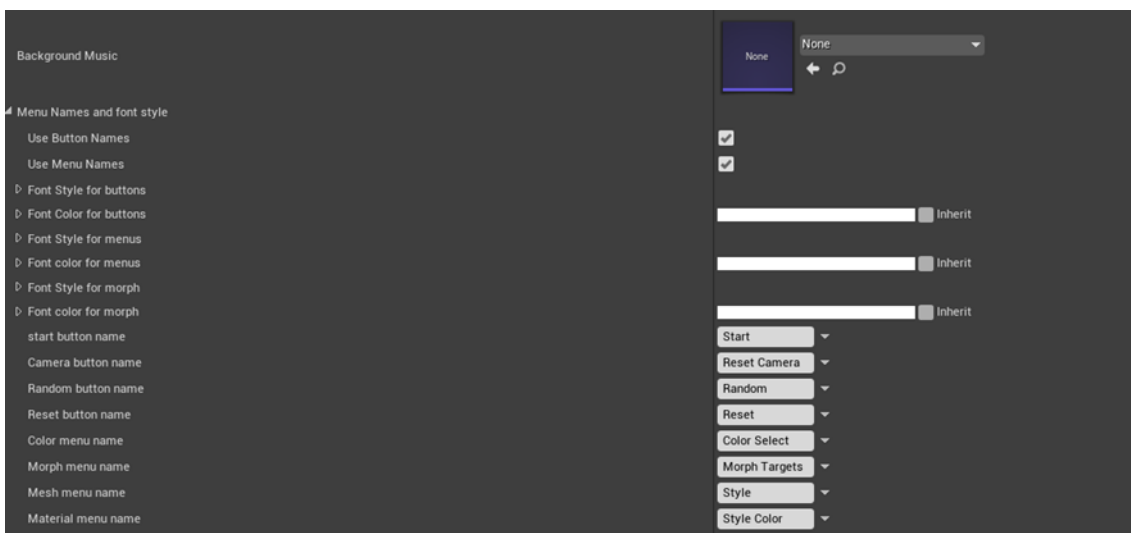
- 1- Ajustado como as variáveis do tipo struct são carregadas para evitar problemas com LoadGame.
- 2- Agora é possível adicionar várias tags a uma Mesh em vez de uma.

CHANGE LOG 05/22/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Version: 1.0.3

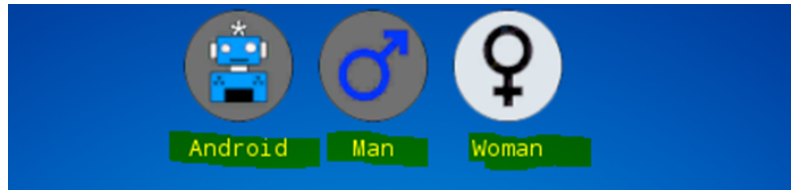
- 1- Added the tag system. See how to use it in the [documentation](#).
- 2- Added option to display name in buttons/menus.



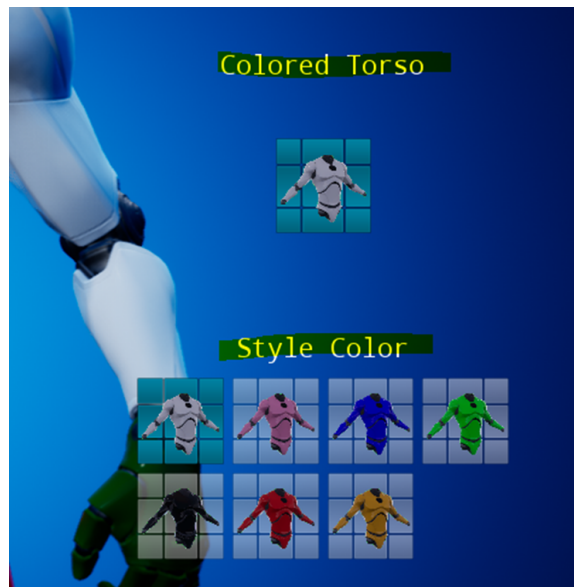
- 3- Added more customization options in FIXED_MENU_DATABASE



- Background Music: The music added here will be played in the customization map.
- Use button names: Turns the display of button names on/off



-Use menu names: Toggles the option of displaying menu names on/off.



-Font Color/Style: Customize the color of the name of the menus/buttons, size and fonts used etc.

-Button name: name of the fixed buttons that will be displayed.

-Menu name: Name of the menus that will be displayed, If there is no information filled in the “Displayed menu name” field in the LEFT MENU.



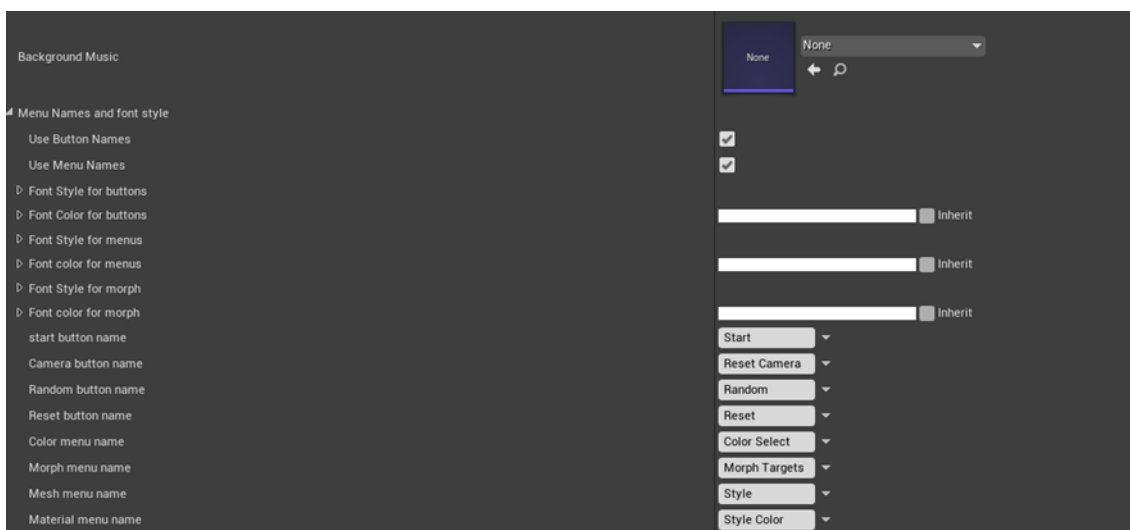
CHANGE LOG 22/05/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Versão: 1.0.3

1- Adicionado o sistema de TAGs. Veja como usar na [documentação](#).



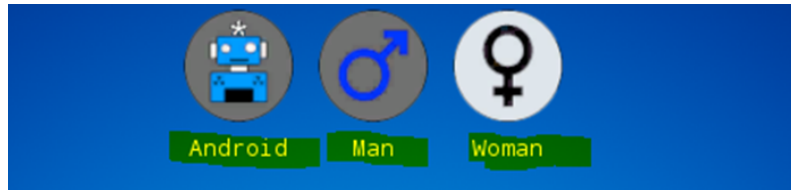
2- Adicionada opção de exibir nome nos botões/menus.

3- Adicionada mais opções de customização no FIXED_MENU_DATABASE



-Background Music: A música adicionada aqui será tocada no mapa de customização.

-Use button names: Liga/Desliga a exibição do nome dos botões



-Use menu names: Liga/Desliga a opção de exibição do nome dos menus.



-Font Color/Style: Customize a cor do nome dos menus/botões, tamanho e fontes utilizadas etc.

-Button name: nome dos botões fixos que serão exibidos.

-Menu name: Nome dos menus que serão exibidos se não houver informação preenchida no campo “Displayed menu name” no LEFT MENU.



CHANGE LOG 05/12/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Version: 1.0.2

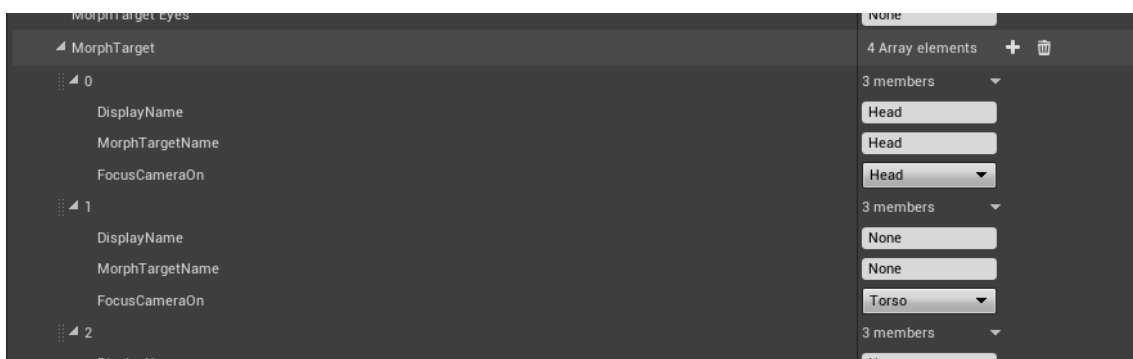
- 1- Added more customization options: **Accessories 2, Accessories 3, Accessories 4, Eyes, Eyebrows, Eyelashes, Ears, Neck and Socks**
- 2- Fixed some bugs that prevented the menus and character animation blueprint from loading correctly.
- 3- Added a **scroll box** in the color menu.

REGISTRO DE MUDANÇAS 12/05/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Versão: 1.0.2

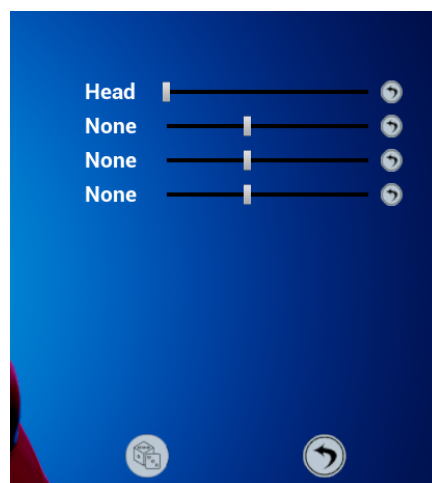
- 1- Adicionado mais opções para customização: **Accessories 2, Accessories 3, Accessories 4, Eyes, Eyebrows, Eyelashes, Ears, Neck e Socks**
- 2- Corrigido alguns bugs que impediam de carregar corretamente os menus e a blueprint de animação do personagem.
- 3- Adicionado um **scroll box** no menu de cores.

CHANGE LOG 05/03/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Version: 1.0.1

- 1- Removed the **Action** Mappings Click from the **Custom Controller** blueprint and replaced it with the **Left mouse button**, so that there are no problems if you want to transfer files from one project to another.
- 2- Added a **scroll box** in the **morph target** menu, because when many were added, the options left the screen.
- 3- Added a **scroll box** in the **Main Menu** to prevent menus from leaving the screen if too many are added.
- 4- Adjusted the **Character_Database** morph target options. Now you can add a display name in the menu which will be different from the morph target name (If the DisplayName field is empty, the MorphTargetName will be displayed). It is also possible to choose which part of the body the camera will focus on when the morph target value is changed.

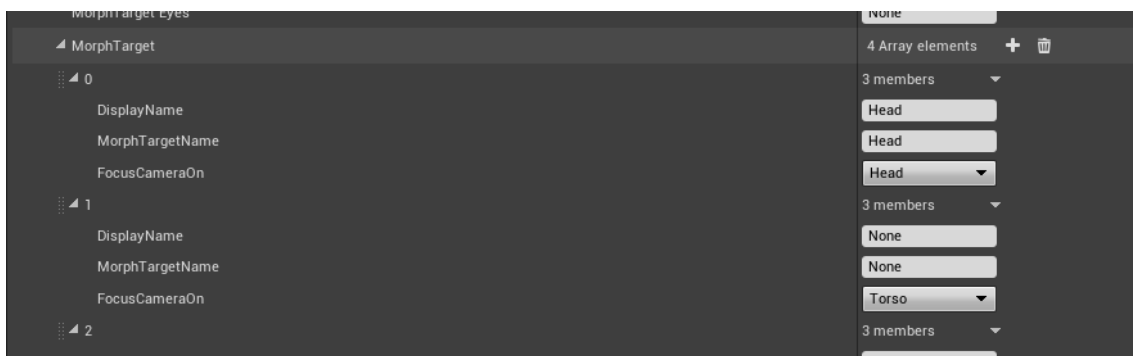


- 5- The name of the morph target is now displayed on the left side and the reset option has moved to the right side.



REGISTRO DE MUDANÇAS 03/05/22 - CHARACTER CUSTOMIZATION Versão: 1.0.1

- 1- Removido o Action Mappings **Click** da blueprint **Custom Controller** e substituído pelo **Left mouse button**, para que não ocorra problemas caso queira passar os arquivos de um projeto para outro.
- 2- Adicionado um **scroll box** no menu de **morph target**, pois quando eram adicionados muitos, as opções saíam da tela.
- 3- Adicionado um **scroll box** no **Main Menu** para evitar que os menus saiam da tela caso seja adicionado muitos.
- 4- Ajustado as opções de morph target do **Character_Database**. Agora você pode adicionar um nome para visualização no menu que será diferente do nome do morph target (Se o campo DisplayName estiver vazio, será exibido o MorphTargetName). Também é possível escolher em qual parte do corpo a câmera irá focar quando for alterado o valor do morph target.



- 5- O nome do morph target passou a ser exibido do lado esquerdo e o reset da opção passou para o lado direito.

