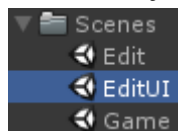


打开工程

工程目录：`\u3d_res\Tools\HandWriteEditor`

编辑网格

1.在Unity下双击场景文件**EditUI**打开编辑场景；



2.字母结点需要并列放在Hierarchy面板中的**Canvas/Letters**的路径下，可以通过选中其中一个字母的结点按**Ctrl+D**来复制出一个新结点；

3.字符结点结构如图：

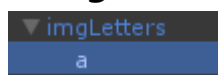


其中，

字母结点务必命名成所要编辑的字母，区分大小写；

一个字母结点对应N个**笔画结点**，笔画结点务必按笔画顺序来命名成从**1**开始的自然数；

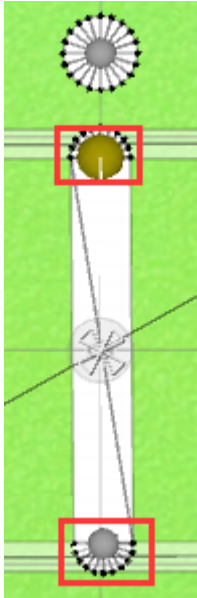
4.**imgLetters**结点下是各个字母的对照图，用以在编辑网格时作为参照；



5.下面开始编辑一个字母的某笔画。选中一个想要编辑的笔画结点，可发现其上有一个**CurveMeshBuilderUI**脚本，其中各个字段解释如下：



【Draw Gizmos】是否绘制**曲线控制点**的Gizmos图标，即下图的球体图标；



【**Gizmos Node Size**】 Gizmos球体尺寸；

【**Is Close**】该笔画是否闭合（如o即为闭合的），用于将闭合笔画的半圆去掉；

【**Width**】笔画粗细；

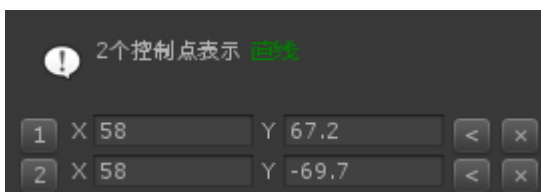
【**Smoth**】相邻两个**曲线控制点**之间对曲线的细化段数；

【**Uv Tiling**】该笔画网格纹理平铺数；

【**DisApple**】相邻苹果间距；

【**DisStartApple**】该笔画第一个苹果偏移；

【**曲线控制点列表**】生成该笔画网格的控制点，一个控制点表示点，两个控制点表示直线，三个及以上表示曲线；曲线型网格使用**Catmull-Rom曲线**原理；



其中：



点击可选中该控制点，对应控制点在场景中就会高亮显示；



该控制点的索引和位置，通过调整X和Y来改变结点位置；



插入控制点按钮，点击之可在当前控制点前面插入一个控制点；



删除控制点按钮，点击之可删除当前控制点；



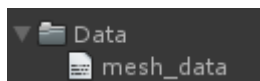
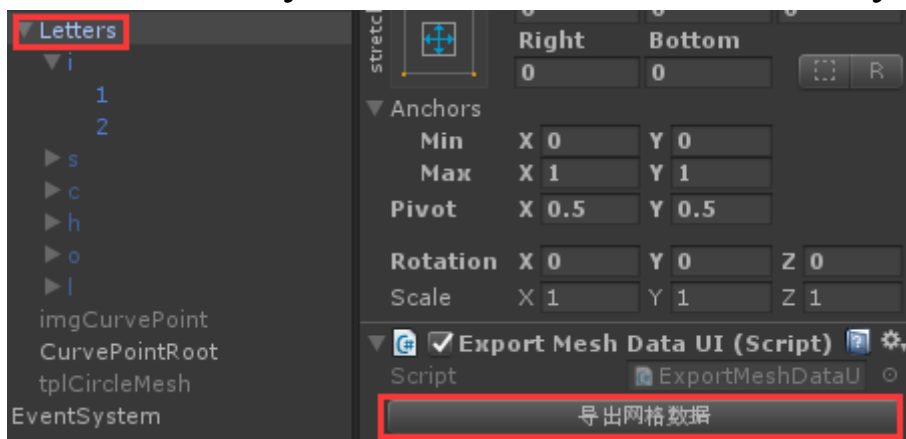
添加控制点按钮，点击之可在控制点列表末尾追加一个新控制点；



清空控制点按钮，点击之可清空当前控制点列表；

【**生成网格**】点击之，会根据当前设置的参数生成该笔画的网格，可以通过其来预览当前字母显示效果；

6.当所有字母都编辑完后，可以选中Hierarchy面板中的**Letters**结点，点击该结点上的**ExportMeshDataUI**脚本上的【**导出网格数据**】按钮来将字母的信息导出成**mesh_data.json**文件，每次导出都会覆盖上次的json文件；



7.更改后保存**EditUI**场景，并将所更改的**EditUI**场景和json文件上传至Git；