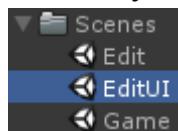


## 打开工程

工程目录：\u3d\_res\Tools\HandWriteEditor

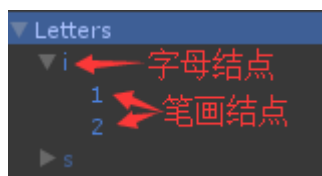
## 编辑网格

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，目前已有若干字母，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：

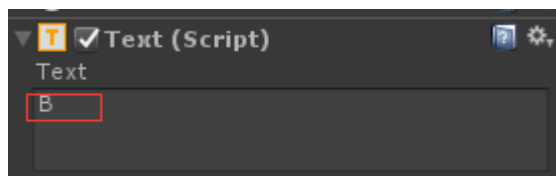


其中，

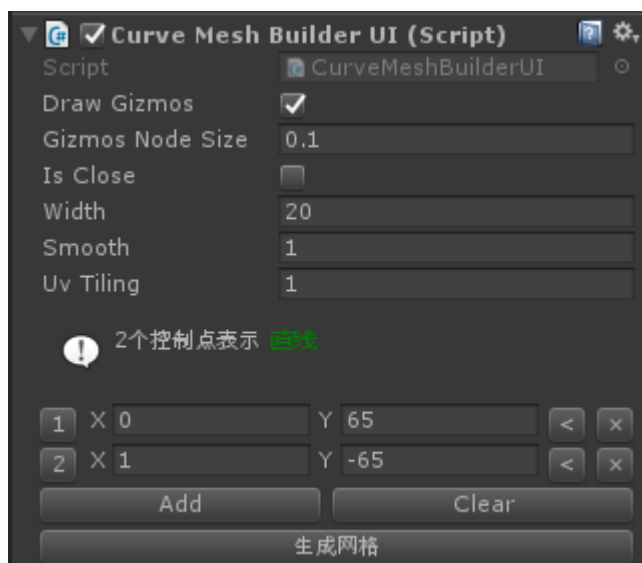
**字母结点**务必命名成所要编辑的字母，区分大小写；

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；

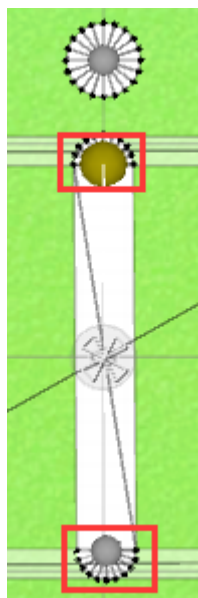
4.字母节点上挂了一个Text，用以在编辑网格时作为参照，如果不需要参照，将输入框置空即可；



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；

【IsClose】该笔画是否闭合，用于将闭合笔画的半圆去掉；

【Width】该笔画网格的宽度，即笔画粗细；

【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；

【曲线控制点列表】生成该笔画网格的控制点，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；



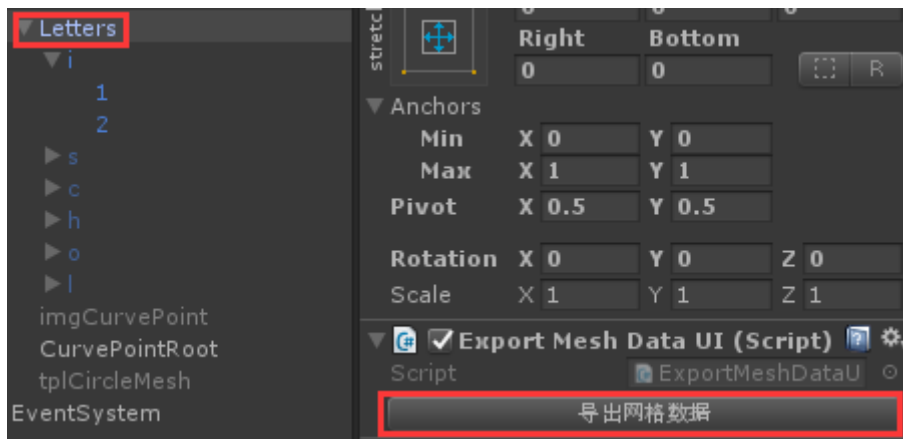
添加控制点按钮，点击之可在控制点列表末尾追加一个新控制点；



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】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.更改后最好保存**EditUI**场景，并将所更改的**EditUI**场景和json文件上传至Git；