

How to write levels for Block Builder and CSG

首先安装 Unity 2017.1.0f3.

然后: <https://github.com/ShiliangZuo/3D-Demo>

Block Builder

Navigate to the *Project Window*, find the folder *Assets/StreamingAssets*, locate and open the file *Block Builder.json*. 然后照猫画虎即可（只需要修改 *position*, *dimension*, *color*, 以及 *height* 数组）。*height*数组的顺序为第一维从左至右，第二维从前至后。

需要注意的是，当前只支持 3x3 的底面，以及最高可能高度 *maxheight* 只能是 5。就算输入了其他参数也没有任何作用。

CSG

1. 你首先需要生成 目标的 *mesh*。见视频，在项目文件夹里，名称为 *How to generate Mesh*
2. 然后就是编辑 *CSG.json* 文件（路径同上）。每个房间包含一个 *objects* 词条，记录场景中的所有物体（不包括目标）。*objects* 是一个字典，每个 *Key* 是物体显示出的名称，每个 *Key* 的 *value* 也是一个字典，记录物体的 *position*（必选），*scale*（可选），*direction*（仅使用于 *Cylinder*），和 *type*（必填，可以是 *cube*, *sphere* 或 *cylinder*）。每个房间包含一个 *target* 词条，它的值是在第一步生成的 *mesh* 的文件名称。具体例子参看现在的文件。