

Path Creator Tools

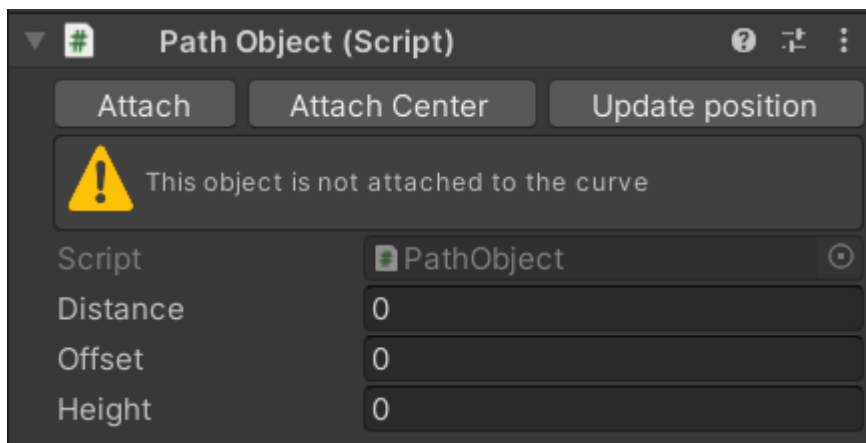
Оглавление

Описание	2
PathObject (Прикрепленный к кривой объект).....	2
PathObjectRedactor (Редактор объектов).....	3

Описание

С помощью данного инструмента можно удобно расставлять объекты вдоль сплайна.

PathObject (Прикрепленный к кривой объект)



Компонент имеет следующие параметры:

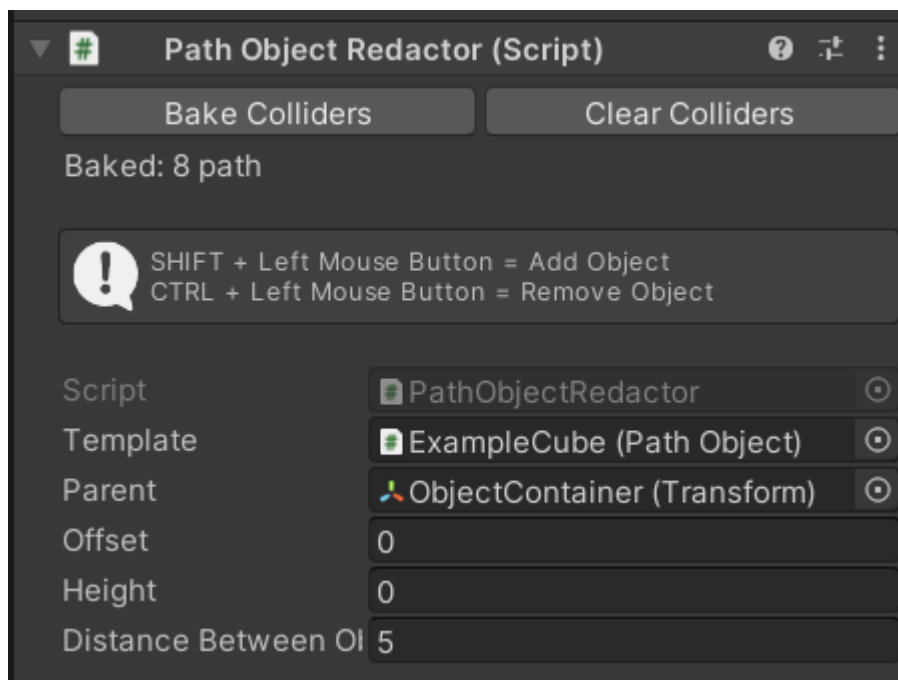
- Distance – значение дистанции вдоль текущей кривой
- Offset – горизонтальное смещение вдоль кривой
- Height – вертикальное смещение (высота над кривой)

Добавьте компонент `PathObject` на объект, который должен прикрепляться к сплайну. Для того чтобы прикрепить объект к кривой нужно нажать на кнопку `Attach` или `AttachCenter`. После прикрепления объект будет сохранять позицию относительно кривой, используя заданные в инспекторе параметры, даже если изменить позицию кривой. [Демонстрация привязки объекта к кривой](#).

Кнопка `AttachCenter` переносит объект на ближайшую точку ближайшей кривой и автоматически выставляет дистанцию (поле `distance`), при этом поля `Offset` и `Height` останутся с нулевыми значениями.

Кнопка `Attach` оставляет объект на том месте, на котором он был, при этом автоматически рассчитывает все смещения и прикрепляет объект к кривой.

PathObjectRedactor (Редактор объектов)



Для удобной расстановки можно создать на сцене пустой объект и добавить к нему компонент `PathObjectRedactor`. Когда данный объект будет выделен в окне иерархии, то пропадет возможность выделять другие объекты кликая на них в окне сцены.

В поле `Template` необходимо задать объект, который нужно расставлять на сцене. Также можно задать родительский объект (поле `Parent`). В таком случае при создании объекта для них будет задаваться родитель.

Для добавления объекта необходимо зажать левый `shift` и кликнуть рядом с кривой. После клика объект будет создан и прикреплен к ближайшей точке кривой с заданными параметрами `Offset` и `Height`. Вы также можете зажать `shift` + ЛКМ и водить мышкой вдоль сплайна, не отпуская кнопку мыши. В таком случае объекты будут создаваться на расстоянии друг от друга, которое указано в поле `DistanceBetweenObjects`.

Примечания: обработка позиции клика происходит только в том случае, если на кривой есть коллайдер. Если на кривой отсутствует коллайдер, то можно временно создать его нажав кнопку `Bake Colliders`. После этого вдоль всех кривых на сцене будут созданы объекты с `Mesh`-коллайдером (ширина коллайдера зафиксирована и равна 3). Все эти объекты будут дочерними от текущего. Чтобы удалить «запечённые» коллайдеры можно нажать кнопку `Clear Colliders`.