***Part I* 菜单功能摘要**

**FILE**

**Open** *(Ctrl + O)* 从文件选择器打开一个3D场景, 并将最后打开的这个场景置为激活的.

**Open Scene** *(Ctrl + M)* 从文件选择器打开一个3D场景, 如果此场景的TopView已经打开, 则直接打开此TopView的逻辑场景. 工具条按钮.

**Open TopView** *(M)*  从文件选择器打开一个场景的顶视图, 如果此场景的3D场景已经打开, 则直接打开此场景的TopView. 工具条按钮, 按钮处于关闭状态时按下则开启.

**Close** 关闭当前场景及其TopView.

**Close Scene** 关闭当前场景, 如过没保存则要求保存.

**Close TopView** 关闭当前场景的TopView, 如果没保存则要求保存. 工具条按钮, 按钮处于开启状态时按下则关闭.

**Save** *(Ctrl + S)* 保存当前场景到逻辑文件和配置文件.

**Save LogicalIni** *(Ctrl + L)* 保存当前场景到配置文件. 目前包含了两个文件:

**\*** [MapName].Logic.ini, [MapName].Map.Logical

**Save As** 将当前场景保存到, 允许更换文件路径和文件名, 由于保存的最后结果在3个不同的地方, 所以对应的文件夹和文件名也要同步处理.

**Open ScriptEditor** 打开脚本编辑器, 并选中当前场景.

**Preferences** 编辑器设置. 后详.

**Keys Configure** 设置快捷键. 后详.

**Exit** *(Alt + F4)* 关闭工具. 如果有未保存的场景, 则要求保存场景.

**EDIT**

**Undo** *(Ctrl + Z)* 撤销最近的一次操作. 具体后详.

**Redo** *(Ctrl + Y)* 恢复最近撤销的一次操作.

**Cut** *(Ctrl + X)* 剪切当前选中的(多个)对象. 对象的概念后详.

**Copy** *(Ctrl + C)* 拷贝当前选中的(多个)对象. 剪切和拷贝的对象所保有的数据后详.

**Paste** *(Ctrl + V)* 粘贴当前选中的(多个)对象, 此时鼠标附着等待放置的(多个)对象, 此笔刷模式可用ESC取消.

**\*** Rotate Paste (Ctrl + MouseLBDrag) 笔刷模式(待放置对象)时, 按住Ctrl和鼠标左键放置对象, 可以移动鼠标让被放置的对象朝向鼠标位置.

**Clear** *(Delete)* 清除当前选中的(多个)对象.

**Select** *(MouseLBDrag)* 用鼠标左键选择一个或者多个对象, 按住鼠标左键拖弋可以选择多个对象.

**\*** 此操作是鼠标专属, 不在菜单栏中, 拖弋操作中可选中的类型(NPC, DOODAD…)默认根据当前面板来筛选.

**\*** 此操作是鼠标专属, 不在菜单栏中, 按住Ctrl可以把(多个)对象选入或者选出当前的选择集合.

**Select InTemplate** *(Ctrl + T)* 选中当前选择的单个对象同模板的所有对象.

**Select InAIGroup** *(Ctrl + A)* 选中当前选择的单个对象同AI组的所有对象.

**Select InReviveGroup** *(Ctrl + R)* 选中当前选择的单个对象同重生组的所有对象.

**Select InPatrolGroup** *(Ctrl + P)* 选中当前选择的单个对象同巡逻的所有对象.

**Set AIGroup** *(Shift + A)* 如果选择的(多个)对象都不属于AI群组, 则为他们创建一个AI群组并且自动为新创建的这个AI群组命名. 对象属性页按钮.

**\*** 此会弹出一個菜单, 菜单列表的成员是这群对象中出现过的组和一个清空项, 當然也有[確定]和[取消]按鈕. **下同.**

**\*** 命名规则: 待定.

**Set ReviveGroup** *(Shift + R)* 如果选择的(多个)对象都不属于Revive群组, 则为他们创建一个Revive群组并且自动为新创建的这个Revive群组命名且设置默认值. 对象属性页按钮.

**Set PatrolGroup** *(Shift + P)* 和另外两个组不同, 当选中(多个)对象的时候, 此功能直接进入路径点模式对路径点进行操作, 如果这个对象还没有路径, 则创建一个匿名路径.

**Toggle to AIGroup Layer** *(Alt + A)* 打开群组面板, 并且在AI群组类型页面下选定当前选择的对象所在的AI群组. 在AI群组页面下也能选中具体组的成员对象.

**Toggle to ReviveGroup Layer** *(Alt + R)* 打开群组面板, 并且在Revive群组类型页面下选定当前选择的对象所在的Revive群组. 在Revive群组页面下也能选中具体组的成员对象.

**Toggle to PatrolGroup Layer** *(Alt + P)* 打开群组面板, 并且在Patrol群组类型页面下选定当前选择的对象所在的Patrol群组. 在Patrol群组页面下也能选中具体组的成员对象.

**CycleView Next** *(Z)* 将当前镜头中心设置为当前选择的(多个)对象, 如果对象有多个, 则按照顺序依次设置为镜头中心.

**CycleView Previous** 将当前镜头中心设置为当前选择的(多个)对象, 如果对象有多个, 则按照逆顺序依次设置为镜头中心.

**Nudge Move Left** *(Num4)* 小键盘轻微移动选中的(多个)对象的为孩子, 用于微调.

**\*** 包括了8个方向的微调, 使用了小键盘的Num1, Num2, Num3, Num4, Num6, Num7, Num8, Num9

**Pointing Mode** *(Alt + MouseLB)* 定点移动功能, 此操作是鼠标专属, 不在菜单栏中, 作用是将选中的(多个)对象直接移动到鼠标点击的场景位置, 并且自动贴近最近的障碍表面.

**Nudge Move Up** *(PgUp, Ctrl + PgUp)* 选中的(多个)对象如果可以允许高度, 则提升这些对象的高度, PgUp是微调, 而Ctrl + PgUp是大调.

**Nudge Move Down** *(PgDown, Ctrl + PgDown)* 选中的(多个)对象如果可以允许高度, 则降低这些对象的高度, PgDown是微调, 而Ctrl + PgDown是大调.

**Hang to Ground** *(Ctrl + D)* 使选中的(多个)对象贴近最近的障碍表面.

**Nudge Rotate Left** *(/)* 逆时针微调选中的(多个)对象的朝向, 按住不动则持续转动.

**Nudge Rotate Right** *(\*)* 顺时针微调选中的(多个)对象的朝向, 按住不动则持续转动.

**Mouse Rotate** *(Ctrl + MouseLB)* 选中(多个)对象后, 按住Ctrl并且点击鼠标左键, 可以让被选单位朝向鼠标位置.

**Toggle to ObjectEditor** *(Ctrl + Enter)* 打开选中的(多个)对象所属类型的编辑器, 并且在编辑器打开后选中其中一个模板(如果只选中一个对象, 则直接在编辑器中选中此对象模板).

**Toggle to ObjectPalette** *(Ctrl + MouseMB)* 打开(切换)到选中的单个对象所属的面板, 并且选择选中对象相同的模板, 鼠标进入笔刷模式, 等待放置对象.

**Edit Properties** *(Enter, MouseLBx2)* 打开选中的(多个)对象的可变属性, 包含了NPC实体允许私有的一些数据, 比如NickName, PatrolPath, RiviveGroup, AIPram等. 具体后详.

**Toggle BrushMode** *(Space)* 类似于以前的Q键, 在笔刷模式和普通模式之间切换, 在面板中选择了一个模板准备放置的时候自动进入笔刷模式, 主要影响鼠标左键的行为.

**\*** 如果从笔刷模式切换到普通模式再切回笔刷模式, 应该设置当前笔刷为最后一次选中的对象模板.

**Rotate Paste** *(Ctrl + MouseLBDrag)* 此操作是鼠标专属, 不在菜单栏中, 笔刷模式(待放置对象)时, 按住Ctrl和鼠标左键放置对象, 可以移动鼠标让被放置的对象朝向鼠标位置.

**VIEW & CAMERA**

**Toggle Player Mode** *(P)* 切换到玩家模式, 允许玩家用游戏中的普通操作方法控制镜头.

**Toggle Flight Mode** *(P)* 切换到飞行模式, 允许玩家用类似游戏中游泳的方式控制镜头.

**Toggle Free Mode** *(F)* 切换到自由模式, 鼠标右键(MouseRB)平移镜头, Ctrl + 鼠标右键(MouseRB)转动镜头(球面转动), 滚轮(MouseWheel)控制镜头距离, C键回复默认.

**Reset Camera** *(C)* 回复镜头的默认高度(距离), 朝向, 仰角.

**Modify DisplayOptions**  修改显示设置, 包括了特效层级, 可见性(水流, 物件, 对象, 逻辑格), 天空盒, 地表网格, 对象头顶信息等等. 后详. 工具条按钮.

**PALETTE LAYER**

**Npc Layer** *(Alt + N, F5)*  Npc面板, 具体内容后详. 在此Layer只能选中和操作Npc类型的对象.

**Doodad Layer** *(Alt + D, F6)* Doodad面板, 具体内容后详. 在此Layer只能选中和操作Doodad类型的对象.

**Region Layer** *(Alt + T, F7)* Region面板, 具体内容后详. 只有在此Layer只能选中和操作Trap等逻辑信息. 所有Region默认在这个Layer被激活时才在场景中可见.

**PatrolPath Layer** *(Alt + I, F8)* PatrolPath面板, 具体内容后详. 只有在此Layer只能选中和操作PatrolPath或者TrafficPath等信息. 所有Path默认在这个Layer被激活时才可见.

**GroupSet Layer** *(Alt + G)* 各种群组面板, 主要是定义群组的抽象内容, 为设置和放置具有群组属性的对象提供群组结构. 后详. 工具条按钮.

**\*** 在主界面某位置, 会有专门的窗口来显示和激活各种群组, 使新放置或者已经存在的对象能方便的设置其群组信息(包括了巡逻群组). 后详.

**WINDOW**

**MiniMap** *(M)* 就是TopView窗口, 但是只用于打开了3D场景后显示和关闭TopView窗口.

**Simplify TopView** *(Alt + M)* 决定TopView面板显示的内容, 开启此功能只把TopView作为小地图使用, 而不带其他功能的窗口.

**Navigating MiniMapInfo** *(Alt + N)* 在TopView上显示当前镜头的三角区域标记, 以及显示被选中的对象(配合几个全选功能使用效果更好).

[**SceneList**] 如果打开了多个场景, 则在这里的场景列表中切换场景.

**HELP**

**Editor Help** *(F1)* 打开帮助文档, 比如这个文档了!

**About** 版本以及其他一些信息.

***Part II* 面板、窗口、配置项**

**通用的操作**

寻路引导区域(点)的设置

关于各个群组的关系

1] 仇恨组: 仅限于NPC, 且只有一个特性, 在同一个仇恨组中的NPC仇恨链接.

2] 巡逻组: 仅限于NPC, 巡逻组本身会记录一个阵形信息.

凡是巡逻路径ID相同的NPC都动态的属于这个巡逻路径组, NPC可以随时改变自己的巡逻路径来决定自己究竟动态的属于哪个巡逻路径组.

那么每个NPC究竟会在这个巡逻路径的哪个位置, 是完全由NPC自己的AI参数决定的, 如果两个位置信息相同的NPC属于同一个巡逻路径, 那么他们会重叠在一起巡逻

3] 重生组, 同时适用于NPC和DOODAD.

巡逻阵形编辑器

巡逻组自动给NPC位置编号的功能

***Part III* 使用说明，导航  
通用的操作**

**操作概述**: 编辑器的操作需要一个标准的108键盘和带滚轮的鼠标, 总体的功能规划分为三部分:

键盘: 通常我们用键盘看来操作快捷键和录入数据, 其中Ctrl(方向/菜单), Shift(位置/设置), Alt(系统/位置)为组合功能键.

鼠标左键: 通常用来选择对象以及跟界面进行互动.

鼠标中键和右键: 通常用来对摄像机(下面更倾向于称为镜头)进行操作.

**镜头的操作**: 镜头的操作分为两种: 自由模式, 玩家模式(飞行模式), 通过快捷键P来切换这两种大模式.

**自由模式**: 自由模式是类似WAR3-WE的主要通过鼠标来控制镜头的模式.

* 平移镜头: 用鼠标右键拖动可以平移镜头, 另外键盘的方向键也可以平移镜头.
* 镜头角度: 用Ctrl+鼠标右键上下左右拖动来调整镜头的角度, 这个角度是全方位的(球).

**玩家模式**: 也就是旧编辑器的P模式, 是类似实际游戏操作的模式.

* 玩家移动(平移镜头): 键盘的W(前), S(后), A(左), D(右), Q(左移), E(右移)一共6个建是控制移动用, 另外键盘方向键也能移动.
* 玩家跳跃(纵移镜头): 键盘的Space键专门用来跳跃, 可以无限段跳, 跳跃高度和游戏逻辑相同.
* 玩家飞行: 类似在水中的游泳操作, 没有重力, 按Shift+X键切换跳跃模式和飞行模式, 飞行模式中, Space键提升高度, X键向下飞, 平移操作不变.
* 镜头角度: 用Ctrl+鼠标右键上下左右拖动或者直接用鼠标右键上下左右拖动都可以调整镜头的角度, 这个角度是全方位的(球)
* 镜头角度在平面投影的角度决定了平移操作的标准前方向.
* 移动速度(镜头速度): 这个速度可以用-和Num-来减少, 也可以用+和Num+来增加.

**通用操作**: 无论在哪种模式下, 有一些镜头操作都是一样的.

* 镜头距离: 用鼠标滚轮或者Shift+鼠标右键上下拖动来调整, 如果是Ctrl+鼠标滚轮, 则是步长更大的距离调整..
* 重置镜头参数: 快捷键C, 在保留当前镜头目标(坐标)的情况下, 重置镜头的角度(仰角和方向)和距离.
* 区域内移动: 按住Alt后再场景中选择一个位置按鼠标右键, 则会直接将镜头(如果是玩家模式则是玩家)跳转过去.
* 固定镜头保存: 编辑器中可以定义一些常用的或者被关注的镜头, 保存下来, 然后随时都能将镜头设置为这些被保存的镜头.
  + Ctrl+F9, Ctrl+F10, Ctrl+F11, Ctrl+F12可以记录下当前镜头,为每个场景和用户保存下来.
  + F9, F10, F11, F12 可以设置(跳转)当前镜头为相应的被保存镜头.
* 在选中的对象间切换: 当选择了一个或者多个对象后, 按Z键可以将镜头轮流在这些被选对象间切换.

**对象的操作**: 无论哪种镜头操作模式, 对象操作又可以分为两种模式: 笔刷模式, 选择模式. 原则上对象和镜头操作尽量不影响. 笔刷和选择模式切换快捷键是Ctrl+Space(在自由镜头模式下也可以直接用Space), 笔刷模式取消可以用Esc.

**笔刷模式**: 所谓笔刷模式, 就是在这个模式下可以在场景上放置各种预定对象, 这些对象在放置前会半透明附着在鼠标与场景障碍交界的位置, 等待放置. 三种进入笔刷模式的办法:

* 面板中选定模板: 在NPC, DOODAD, PATH, REGION等面板中选择了一个模板或者集合后, 直接进入笔刷模式, 此时可以在场景中放置选中的模板.
* 复制对象后粘贴: 如果选择了一些对象, 并且Ctrl+C复制或者Ctrl+X剪切了这些对象后, 按Ctrl+V进入笔刷模式, 此时可以在场景中放置被复制的对象.
* 快速设路径功能: 在选择一个NPC后, 可以快捷的用Shift+P为此NPC设置匿名路径, 进入PATH笔刷模式, 此时可以为此NPC的路径添加路点, 一个NPC只能有一条路径.
  + 为NPC放置第一个路点的时候实际上是匿名创建和设置新路径组的过程, 而之后的是添加路径点的过程, 这个匿名路径组可以在路径组面板中进行详细的设置.
  + 添加路径特殊说明: 详细的在**面板**部分会再做说明.
    - 添加路径点时, 实际上是把路径点插入当前选择的路径点的后面, 没有选择路径点则插入到路径序列中最后一个路径点的后面.
    - 当切换到选择模式时, 选择场景中不同路径点对象, 会相应的选中列表中其所在的路径组, 按Ctrl+Space .
* 笔刷模式的取消和确定: 笔刷模式会持续到主动取消: Esc, Ctrl+Space.
  + 从选择模式切换回笔刷模式的时候, 笔刷默认为最后一次在面板中选中的模板或者集合.

**选择模式**: 虽然笔刷和选择两个模式的操作是互斥的, 但是选择的结果却是可以为笔刷模式的行为提供依据, 选择模式下可以选择各种对象以及对它们进行操作.

* 选择过滤功能: 如果想要选择对象, 通常是为了操作这些对象, 但是不同类型的对象一般没有共同的操作, 而且会误选期望之外的对象, 于是我们规定:
  + 只能选中跟当前面板同类的对象, 比如当前处于NPC面板, 那么只能选中NPC, 如果处于路径面板, 则只能选中路径点.
  + 快捷的切换各种面板的快捷键是: F5(NPC面板), F6(DOODAD面板), F7(逻辑数据面板), F8(路径面板), F2(群组面板-AI面板), F3(群组面板-重生面板).
* 选择的表现: 被选中的对象会有选择框标识, 让人很容易区分和辨识, 而选择框分为两种, 以便更加明确的对这些被选对象进行高级操作, 通常情况下他们没有区别:
  + King选择: 如果只选择了一个对象, 那肯定是King选择, 选择框表现为红色. 如果是选择了多个对象:
    - 第一个被选中的单位是King选择. 也可以通过Shift+鼠标左键点击一个对象来追加一个新选择的对象作为King, 或者把已经选中的Npc设置为King.
    - 按住Shift后不允许框选对象, 只能单选.
  + Unit选择: 如果选择了多个对象, 除了King选择外, 其他被选的单位都叫Unit选择, 选择框表现为绿色或者蓝色.
  + 之所以有这两种表现, 是为了适应那些只能对一个对象做的操作以及需要一个King的时候的操作.
* 取消选择的方法: 除了Ctrl+鼠标左键外, 还可以在选择模式下按Esc或者框选空地, 都可以取消当前选择的所有对象.
* 选择单个对象: 当鼠标移动到场景中的对象的时候, 鼠标左键点击对象, 则能选中这个对象(前提是处于相同的面板类型, 下同略).
* 追加选择对象: Ctrl+鼠标左键或者Shift+鼠标左键点击一个没被选择的对象, 则把这个对象添加到当前的选中组中, 通过这个方式可以同时选择多个对象.
  + 如果Ctrl+鼠标左键点击一个已经被选中的对象, 则把这个对象剔除出当前的选中组, 也就是取消选择这个特定对象.
* 同时选择多个对象: 我们也可以按住鼠标左键拖弋, 框选场景中的多个对象.
* 追加选择多个对象: Ctrl+鼠标左键拖弋, 可以将多个对象同时添加到当前的选中组中, 通过这个方式可以同时选择多个对象.
  + 需要注意的是, 如果Ctrl+鼠标左键拖弋框选了已经被选择的对象, 则这个操作会反选那些已经被选择的对象取消选择它们.
* 模式选择对象: 所谓模式选择, 是根据一些对象之间的共性来批量选择对象.
  + 选择同模板的所有对象: 可以在对象树上来选择同一模板的对象, 也可以按Ctrl+T来选择和当前选中的King相同模板的所有对象. 只对NPC和DOODAD有效.
  + 选择同AI组的所有对象: 按Ctrl+A来选择和当前选中的King相同AI组的所有对象. 只对NPC有效.
  + 选择同重生组的所有对象: 按Ctrl+R来选择和当前选中的King相同重生组的所有对象. 只对NPC和DOODAD有效.
  + 选择同巡逻组的所有对象: 按Ctrl+P来选择和当前选中的King相同巡逻组的所有对象. 只对NPC 有效.

**对象操作**: 除非特别注明, 下面的操作功能都适用于被选中的King和Unit. 另外需要说明的是, 障碍表面包括了地表和物件障碍.

* 复制对象: 可以Ctrl+C复制和Ctrl+X剪切一个或者多个对象, 放到剪贴板中, 为粘贴提供数据, 多个对象的时候除了记录每个对象, 还要纪录他们之间的相对位置.
* 放置对象: 在笔刷模式下可以放置对象, 这些对象放置在鼠标和障碍表面交界的地方, 如果粘贴多个对象, 则每个对象按照被复制时的相对位置处理和障碍表面的交界处.
* 水平移动对象: 用来调整选中对象水平或者贴合障碍表面的位置:
  + 定点移动: 选择了对象后, 按住Alt键在期望的新位置点击鼠标左键, 就可以把选中的对象移动到新的位置.
  + 鼠标拖动: 在被选中的对象上按住鼠标左键在场景中拖动, 就可以移动这些对象, 放开鼠标左键的时候对象就被确实移动到放开时的位置, 在按住过程中可以按Esc取消.
  + 键盘微调: 选中对象后, 可以通过小键盘的Num1-9来微调对象的位置, 如果选中的对象不是强制悬空属性的DOODAD, 则自动贴近障碍表面.
    - 微调的方向, 是以当前镜头方向为正前作为参照, Num8是往镜头正前方向位移, Num2是往镜头正后方向位移.
* 纵向移动对象: 用来调整选中对象的所在高度, 一般来说在游戏逻辑中只有专门设置过的DOODAD可以悬空.
  + 调整对象高度可以用PageUp(细微提升高度), Ctrl+PageUp(大量提升高度), PageDown(细微降低高度), Ctrl+PageDown(大量降低高度).
  + 向下贴近障碍: Ctrl+D, Num5, 这个功能使用后, 会将选中的对象向下放到最近的障碍表面, 如果对象在地表以下, 则放到地表.
* 旋转对象: 设置选中对象的朝向, 有两种办法来达到目的:
  + 键盘设置朝向: 通过键盘的[, /, Ctrl+方向左来逆时针旋转, 以及], \*, Ctrl+方向右来顺时针旋转对象. 按住不动就持续转动.
  + 鼠标设置朝向: 选中对象后, 按住Ctrl键后鼠标左键在场景任何位置点击或者按住拖动, 这些对象都会朝向鼠标在场景中的位置.
  + 细微的区别: 虽然两种方法都能设置朝向, 但是键盘设置时所有对象都是保持同等的朝向增量, 而鼠标方法是让大家都朝向自己, 所以对比原始朝向的增量是不同的.
* 比例调整: 通常我们需要在场景中根据环境来调整最适合的对象大小, 那么按住Ctrl+方向上和Ctrl+方向下就可以调整所有选中对象所在模板的整体比例.
  + 修改任何对象的比例, 和这些对象相同模板的对象都会相应同时改变, 并表现在场景逻辑编辑器中, 当然也会修改对应的模板表数据.
* 动作预览: 为了更好地调整和预览环境中对象的模型动作表现, 选中对象的动作表现可以具体选择维持在场景逻辑编辑器中, 通过Shift+方向左和Shift+方向右来切换动作.
* 模式设置群组: 将选中的对象快速设置为某些有关系的群组成员, 一般来说是弹出一个窗口来选择期望的操作, 这些功能在属性面板中也有按钮.
  + 设置AI组(仇恨组): Shift+A对选中的NPC的AI组进行快速设置.
    - 创建新组: 创建一个匿名的新组并且将所有选中的NPC都设置为这个AI群组.
      * 被匿名创建的组有默认名, 作为默认分类的成员, 可以在群组面板中调整组属性, 若修改组名字, 则归为手动分类.
    - 清除组: 将所选NPC的AI群组设置为0.
    - 从相关组选择: 所谓相关组, 就是所有选中的NPC中所涉及到的AI组, 一般默认为 King 所在的组.(下同)
    - 从所有组选择: 场景中所有AI组中选择一个.
  + 设置重生组: Shift+R对选中的NPC或者DOODAD的重生组进行快速设置.
    - 创建新组: 创建一个匿名的新组并且将所有选中的NPC或者DOODAD设置为这个重生组.
      * 可以填写重生组的 Min 和 Max 属性.
    - 清除组: 将所选NPC和DOODAD的重生组设置为0.
    - 从相关组选择: 所有选中的NPC或DOODAD中所涉及到的重生组.
    - 从所有组选择: 场景中所有重生组中选择一个.
  + 设置巡逻组: Shift+P对选中的NPC的路径进行快速设置.
    - 创建新组: 为选择的King作为0号位置创建一个匿名的巡逻路径, 并且切换为笔刷模式.
      * 复活模式: 如果勾选, 则自动设置0号位置的NPC复活时将同时复活所有巡逻组内成员.
      * 阵型选择: 创建或者选择一个已有的阵型, 一般来说是选择后自动分配位置的.
        + 点击阵型及位置按钮后, 进入位置分配面板, 编辑相关NPC在阵型中的位置.
    - 编辑路径: 编辑 King 所在的巡逻路径, 进入笔刷模式.
    - 清除组: 将所选的所有NPC的巡逻路径清除.
    - 从相关组选择: 所有选中的NPC中涉及到的巡逻路径.
    - 从所有组选择: 场景中所有巡逻路径中选择一个.
    - 巡逻组的具体阵型, 参见**面板**详细功能, 每个巡逻组可以用专门的可视界面设置位置属性.
* 在面板中选中: 这个功能用来方便的进入笔刷模式或者群组设置面板, 而笔刷或者集合根据当前选中对象的King对象确定.
  + 在AI面板中选中: 用F2可以切换到AI面板, 并且选中King对象所在的AI组.
  + 在重生面板中选中: 用F3可以切换到重生面板, 并且选中King对象所在的重生组.
  + 在巡逻面板中选中: 用F8可以切换到巡逻面板, 并且选中King对象所在的巡逻组.
* 在编辑器中选中: 通过Ctrl+Enter快速打开所选King对象打开其类型的编辑器, 查阅和编辑其详细的模板数据.
* 属性设置: 用Enter进入所选对象的属性面板(或者有一直开启的属性窗口). 如果是多个NPC同时设置属性, 要分别勾选哪些属性是可以修改后同时应用到所有备选对象的.

**界面的表现**

**主窗口显示**: 在编辑器的主窗口中, 会有一些可开关的显示功能:

* 当前镜头的速度, 主要用于”玩家模式”下的移动速度.
* 当前的FPS.
* 选中对象的选择框, 有两种颜色表示(这个功能不能关闭), 如右图:
* 场景中各种对象头顶信息的显示:
  + 显示效果如图:
  + 分类型显示/全显示.
  + 显示距离.
  + 显示别名.
  + 显示重生组ID, 着色.
  + 显示巡逻组ID, 着色.
  + 显示AI组ID, 着色.
* 场景中对象的显示距离.
* 逻辑区域的显示, 参照逻辑区域的层叠功能.
* 网格: 以逻辑Region的大小在障碍表面做网格.
* 巡逻路径的连接线, 动态的根据路径点属性来调整连接线, 如果可以沿障碍表面的曲线来表示连就好了.

