|  |  |
| --- | --- |
| **СОГЛАСОВАНО** | **УТВЕРЖДАЮ** |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г. | «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г. |
|  |  |
| **СОГЛАСОВАНО** |  |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
| «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г. |  |

**ИНСТРУКЦИИ**

Изменения от 23.05.2024

2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

[Перечень условных обозначений 3](#_Toc167371129)

[Введение 4](#_Toc167371130)

[1 Главное окно пользовательского интерфейса панели управления 5](#_Toc167371131)

[1.1 Общие сведения 5](#_Toc167371132)

[1.2 Модуль управления обменом 6](#_Toc167371133)

[1.3 Индикаторы состояния основных блоков 7](#_Toc167371134)

[2 Управление Виджетом с картой местности 8](#_Toc167371135)

[2.1 Карта местности 8](#_Toc167371136)

[2.2 Информация о маркере 10](#_Toc167371137)

[2.3 Мультиоконность 12](#_Toc167371138)

[3 Управление положеним камеры 14](#_Toc167371139)

[3.1 Общие сведения 14](#_Toc167371140)

[3.2 Режим работы «ПО СКОРОСТИ» 15](#_Toc167371141)

[3.3 Режим работы «ПО ПОЛОЖЕНИЮ 15](#_Toc167371142)

[3.4 Управление сканированием 15](#_Toc167371143)

[4 Управление камерами 16](#_Toc167371144)

[4.1 Общие сведения 16](#_Toc167371145)

[4.2 Настройки TV и SWIR камер 18](#_Toc167371146)

[4.3 Настройки тепловизионной камеры 19](#_Toc167371147)

[5 Управление лазерным дальномером 21](#_Toc167371148)

[5.1 Общие сведения 21](#_Toc167371149)

[6 Настройки панели управления 23](#_Toc167371150)

[6.1 Общие настройки 23](#_Toc167371151)

[6.2 Настройки камеры 24](#_Toc167371152)

[7 Вкладка обмен 26](#_Toc167371153)

[7.1 Общие сведения 26](#_Toc167371154)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 1 28](#_Toc167371155)

1. АКТЕРЫ
   1. Создание актера

Чтобы создать актера, необходимо сдублировать один из prefab Assets\Plugins\Pixel Crushers\Dialogue System\Prefabs\Standard UI Prefabs\Templates\Armenia.

|  |
| --- |
|  |
| Рисунок *1.1* – Настройка prefab с актером |

**Dialogue Actor Zoom** – скрипт, который устанавливает значение зума, которое будет использоваться по умолчанию для этого актера. ZoomValue – это свойство, которые и задает значение зума.

|  |
| --- |
|  |
| Рисунок *1.2* – Крупный план. ZoomValue = 7 |
|  |
| Рисунок *1.3* – Общий план Крупный план. ZoomValue = 10 |

**Dialogue Actor** – основной скрипт актера.

**Actor** необходимо выбрать нужную базу данных с диалогами и выбрать актера.

**Portrait** – указать спрайт для иконки в диалоге.

**Subtitle Panel Number** – позиция на экране. Обычно это Default. Если нужно менять позицию актера в диалоге, это настраивается через настройки диалога через SetPanel(speaker, <позиция>, immediate); {{default}}.

**Sprite Renderer** – указать спрайт актера.

**Animator –** анимации актера, которыми можно управлять по имени через настройки диалога.

**Override Dialogue UI** – переопределить диалоговое окно, когда диалог инициируется этим актером.

* 1. Добавление актера на сцену

Чтобы добавить актера на сцену, необходимо найти GameObject Actors и добавить в него нужных актеров

|  |
| --- |
|  |
| Рисунок *1.4* – Добавление актера на сцену |

1. Фоны на сцене

Чтобы создать новые фоны, необходимо дублировать prefab Assets\Resources\Background\Dialog\Location1. Выбрать для него нужный спрайт и сохранить под нужным именем. Далее в настройках диалогов выбрать Location

|  |
| --- |
|  |
| Рисунок *2.1* – Добавление локации в базу данных |

1. Нажать +, чтобы создать новую локацию.
2. Нажать на поле Description, в инспекторе появятся свойства локации.
3. Указать путь к фону в поле Background, который находится в папке Resources. (Background\Dialog\Location1 – путь к фону из примера).

Таким же образом можно добавить локации и для актеров или на конкретные фразы диалога.

Фоны для «другой стороны диалога» должны в своем названии prefab иметь «back» - например Location1\_back.

Фоны во время диалога меняются по следующей логике: Актеры, которые стоят на четных позициях имеют обычный фон, актеры на нечетных – back.

Чтобы установить локацию на сцену необходимо найди GameObject Location и выбрать нужную базу данных и указать локацию. Эта локация будет использоваться на всех диалогах актеров на этой сцене, если локация не переопределена через настройки актера или настройки диалога.

|  |
| --- |
|  |
| Рисунок *2.2* – Добавление локации на всю сцену |
| Между фразами в диалоге есть Fade, который можно убрать и заменить на другой. Assets\Plugins\Pixel Crushers\Dialogue System\Prefabs\Standard UI Prefabs\Templates\Armenia\VNMP Template Standard Dialogue UI и выбрать там Fade |

1. Позиции актеров на сцене и камера

В GameObject есть дочерний объект DialoguePosition, у которого есть дочерние объекты. Эти объекты являются спавнерами для актеров на сцену. Их можно создать любое количество, но нужно помнить, что четные номера это сторона А, нечетные – сторона Б.

Камера по умолчанию смотрит на Body актера, если он есть, иначе она смотрит на transform.position актера. Чтобы актеры были от земли на одной высоте, был изменен pivot спрайтов с 0.5; 0.5 на 0.5; 0.

Команда, которая отвечает за движение камеры по сцене Zoom2D(10, speakerportrait)@0.1; где 10 это значение зума, speakerportrait цель фокусировки, 0.1 время, за которое произойдет движение. 0 лучше не ставить.

Эту команду можно назначать и в диалоге, фокусируясь на ком-то. Вместо speakerportrait можно указать любое имя GameObject и камера сдвинется на него.

|  |
| --- |
|  |
| Рисунок *3.1* – Настройки диалогового менеджера по умолчанию |