

# Design Toolkit

Perşembe, 29.12.2022

## Ground Snapper & Object Placer & Instantiator

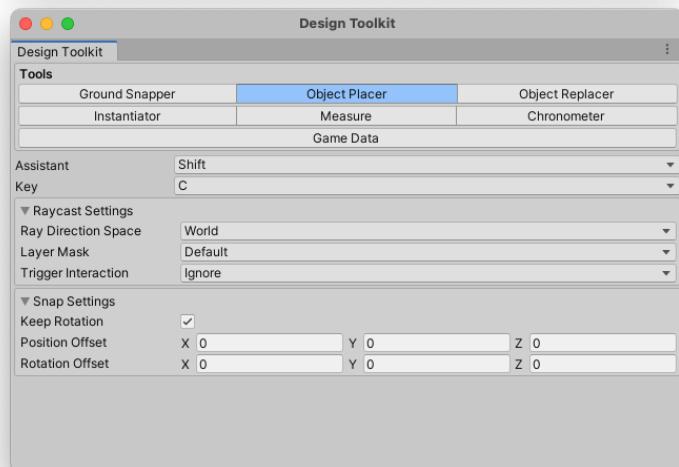
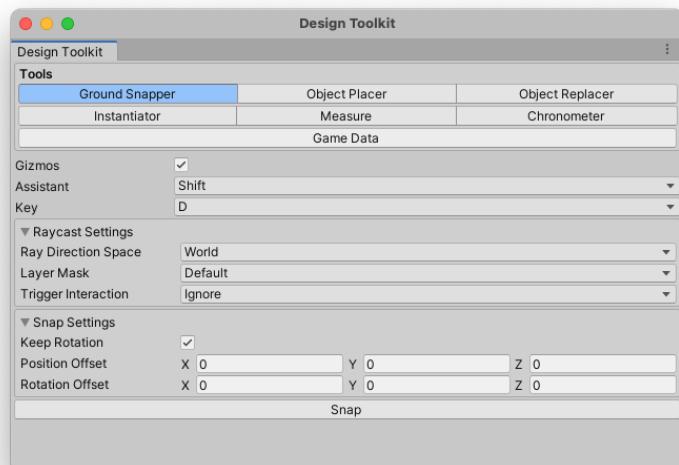
Bu araçlarda bazı ortak ayarlar mevcut.

### Raycast Settings;

**Ray Direction Space:** Bu ayar sadece Ground Snapper'da çalışmaktadır. Objenin pozisyonundan başlatılan ve aşağı yönlü raycastin dünya(World) eksenine veya obje(Self) eksenine göre mi çalışacağını belirler.

**Layer Mask:** Raycastlerin algılayacağı layerları seçebiliriz

**Trigger Interaction:** Raycastlerin isTrigger olan colliderları algılamasını ayarlayabiliriz. isTrigger olan colliderları algılamasını istiyorsanız “Collide” seçeneğini, algılamasını istemiyorsanız “Ignore” seçin.

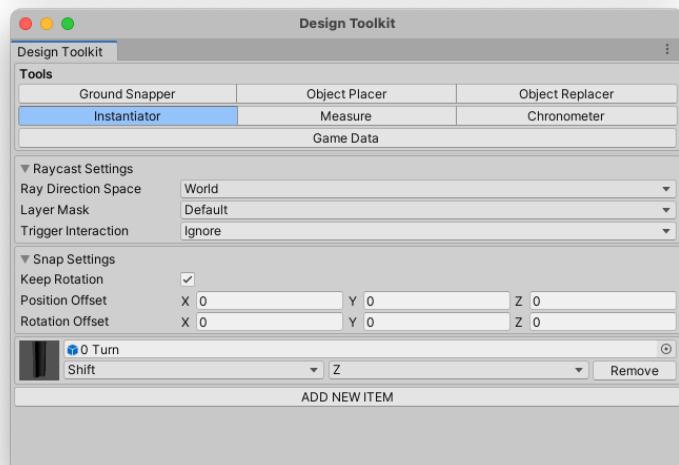


### Snap Settings;

**Keep Rotation:** Objeyi snaplerken mevcut rotasyonunu korumasını istiyorsan işaretleyebilirsin.

**Position Offset:** Objenin snaplemek istediğimiz yere oturması için pivotunu kaydırabiliriz.

**Rotation Offset:** Objenin snaplemek istediğimiz konuma gittiğinde ekstra olarak belli bir açıda dönmesi için offset verebiliriz.



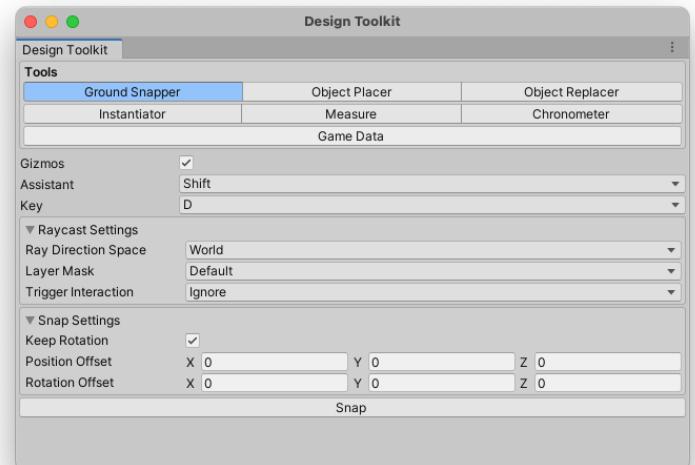
## Ground Snapper

Seçili objelerin pivot noktasından aşağı doğru Raycast gönderir ve bulduğu konumlara yerleştirir.

Görselde Shift + D'nin kısayol tuşu olarak atandığını görüyorsun. Sana uygun şekilde değiştirebilirsin.

**Gizmos:** Seçili objelerden çıkan ve tam olarak nereye yerleseceğini gösteren öznizlemelerin görünürlüğünü kapatıp açmanızı sağlar.

Raycast Settings ve Snap Settings bölümlerinin detaylarını bir önceki sayfadan kontrol edebilirsin.

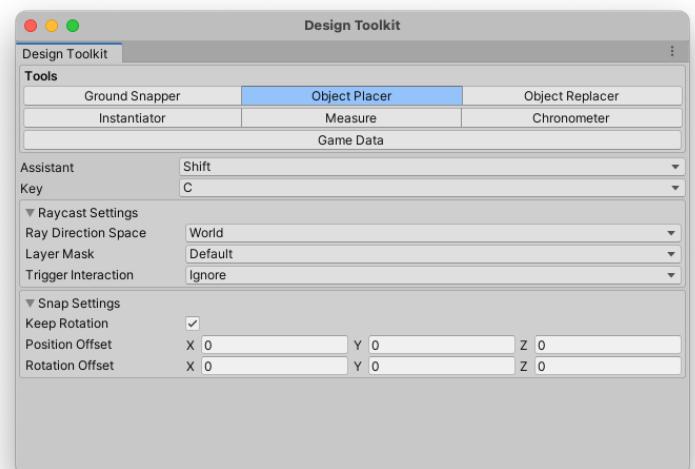


## Object Placer

Seçili objeleri Mouse'un olduğu konuma yerleştirir.

Görselde Shift + C'nin kısayol tuşu olarak atandığını görüyorsun. Sana uygun şekilde değiştirebilirsin.

Raycast Settings ve Snap Settings bölümlerinin detaylarını bir önceki sayfadan kontrol edebilirsin.



## Instantiator

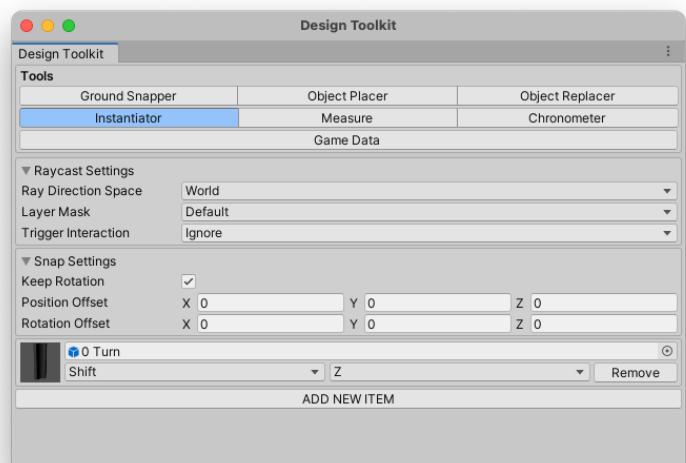
Kısayol tuşlarıyla sahnede mouse'un olduğu noktaya hızlı şekilde obje eklemek için kullanılır.

### Kullanım:

"ADD NEW ITEM" butonundan yeni alan eklemeliyiz. Sonrasında prefab seçilmeli. Son olarak bu prefabı sahnede oluşturan kısayol tuşunu atamamız gerekiyor.

Görselde "0 Turn" isimli objeyi sahneye eklemek için Shift + Z'nin kısayol tuşu olarak atandığını görüyorsun. Şimdi sahnede Mouse'un olduğu pozisyon'a oluşturmak için bu kısayol tuşunu kullanabilirim.

Raycast Settings ve Snap Settings bölümlerinin detaylarını bir önceki sayfadan kontrol edebilirsin.



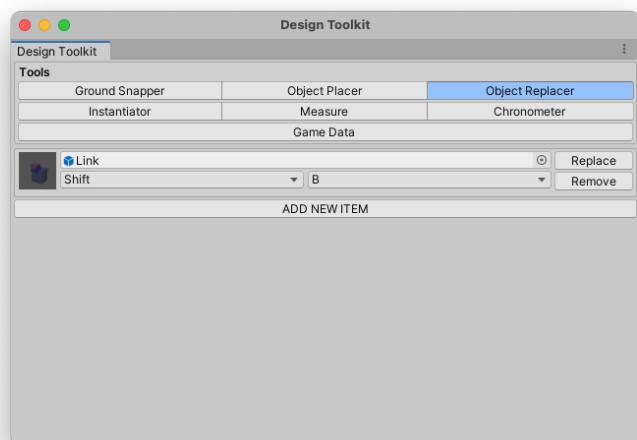
## Object Replacer

Kısayol tuşuna atanmış objeyi, sahnede seçili olan objelerle değiştirmek için kullanılır.

Kullanım: "ADD NEW ITEM" butonundan yeni alan eklemeliyiz. Sonrasında prefab seçilmeli. Son olarak bu prefabı kullanabileceğimiz kısayol tuşunu atamamız gerekiyor.

Görselde "Link" isimli objeyi, seçili objelerle değiştirmek için Shift + B'nin kısayol tuşu olarak atandığını görüyorsun. Şimdi sahnede seçili objeleri "Link" objesiyle ile değiştirmek için bu kısayol tuşunu kullanabilirim.

Kısayol tuşu kullanmak istemiyorsan, Sağdaki "Replace" butonuda aynı işlevi görür

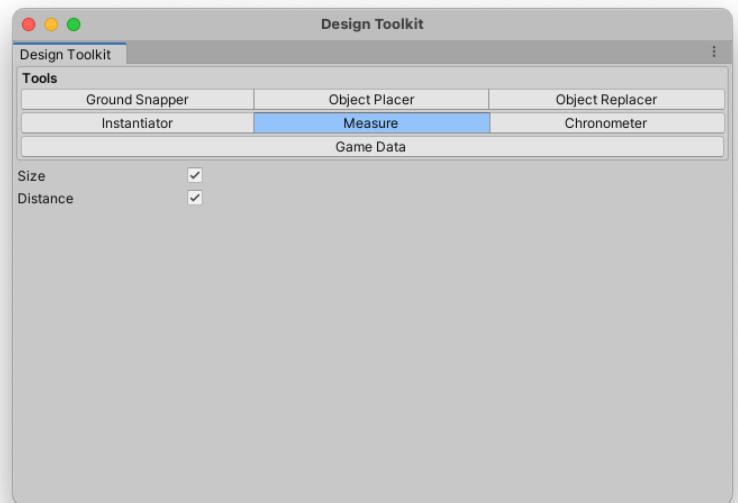


## Measure

Sahnede görebileceğimiz bazı metrik veriler gösterir.

**Size:** Seçili objelerin genişlik, yükseklik ve derinliğini gösterir.

**Distance:** Seçili objelerin arasındaki mesafeyi gösterir



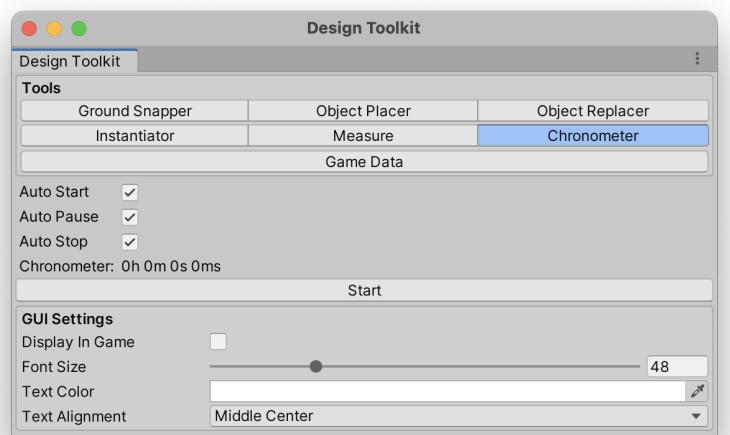
## Chronometer

Oyun içinde süre tutman gerekirse kullanabilirsin.

**Auto Start:** Oyun başladığında otomatik olarak kronometreyi başlatır

**Auto Pause:** Oyunu duraklattığında otomatik olarak kronometreyi duraklatır. Oyun devam ettiğinde kendiliğinden devam eder.

**Auto Stop:** Oyunu durdurduğundan otomatik olarak kronometreyi durdurur.



**GUI Settings:** Kronometrenin Game ekranında gösterilip gösterilmeyeceğini ve kronometrenin yazı ayarlarını içerir.

