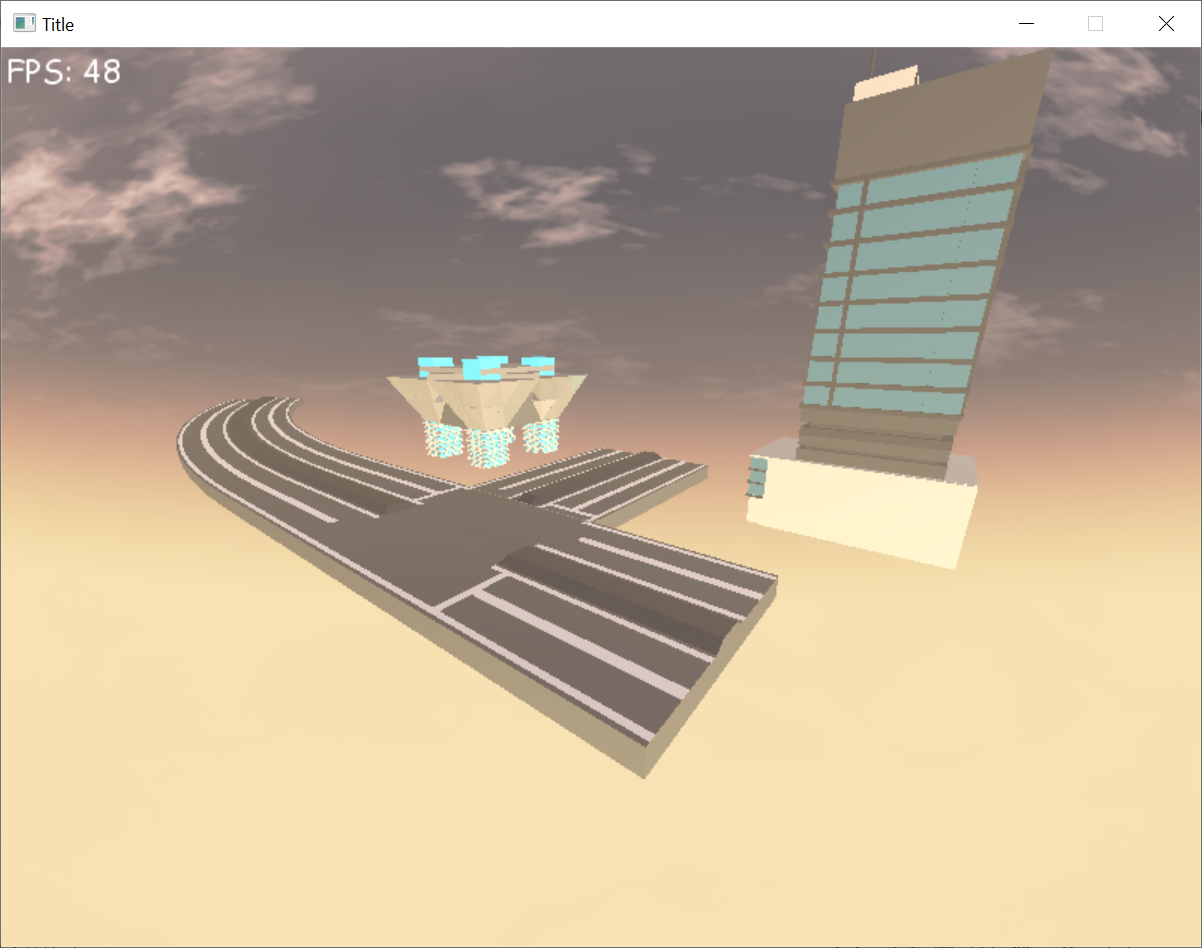
エディター使い方

ビルドして実行してenterキーを押すと

配置画面に進みます。



ここで既に４つゲームオブジェクトを配置しました。

マウス右を押すと視点がかえられる。

wasdを押すとカメラの位置を移動します。

マウスの中を押すと画面内のオブジェクトを選択します。

ボタンO（ゼロじゃない）を押すとUI画面を呼び出す

ボタンPを押すとゲームオブジェクトを表示しません

ボタンIを押すと当たり判定ボックスをを表示しません

ボタンKを押すと上視点です

上視点で

ボタンQを押すとカメラが前に進む

ボタンEを押すとカメラが後ろに

ボタンLを押すと自由視点です

UI画面の操作方法

第一欄のスクロールの矢印を押すと事前用意したモデルを選択します。

もし自分作ったファイル使いたいならPrimitives.txtファイルで

モデルの情報を書いたら使えると思います。

ファイルのパスの書き方は

O Data\Objects\test\house.obj

Primitives.txtファイルの場所はspgeditor\superpolicegame\Polygon Fighter\Polygon Fighter\DirectX 11 Engine VS2017\DirectX 11 Engine VS2017にあります。

そして下のAdd to Sceneボタンを押すと画面内描画させます。

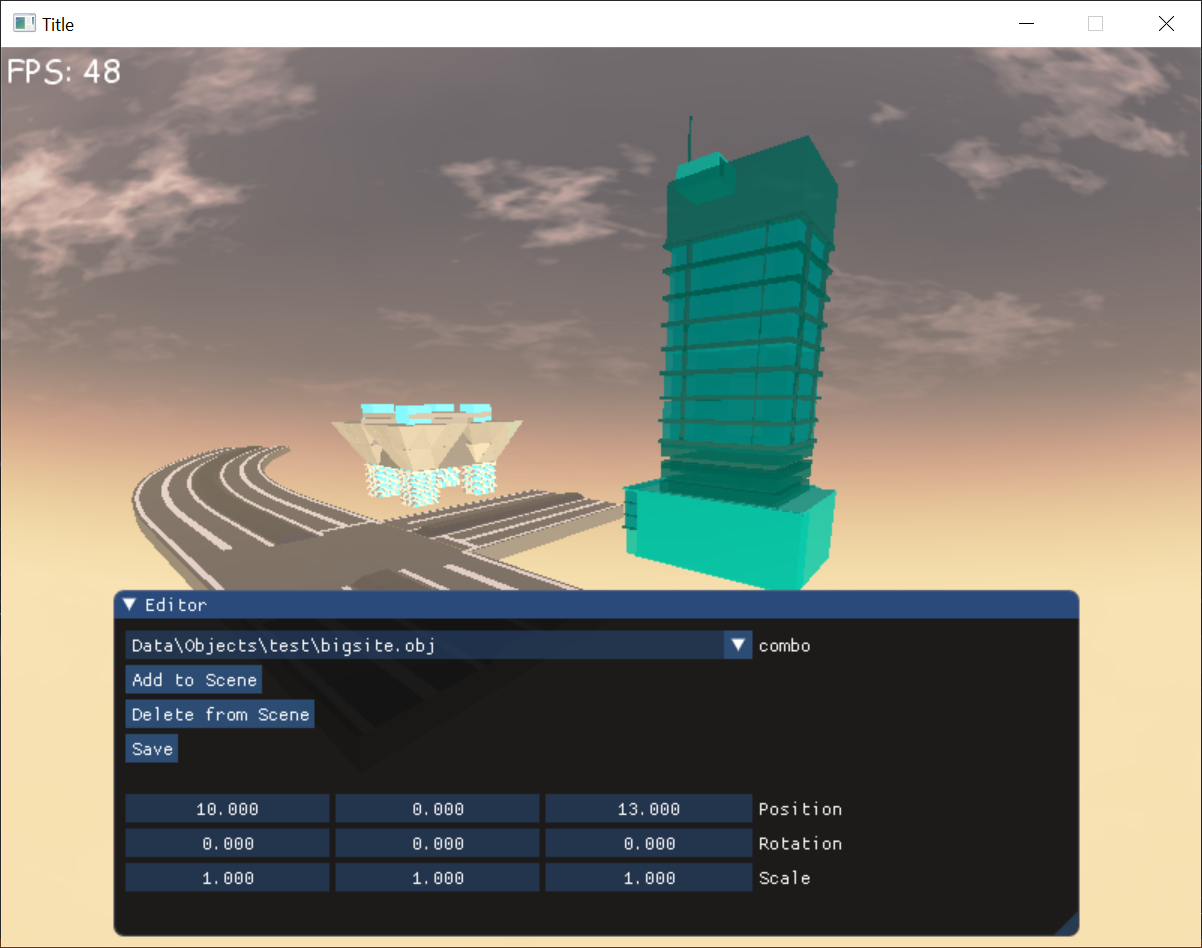
（選択したオブジェクトを自動的に新しい物を更新します。）

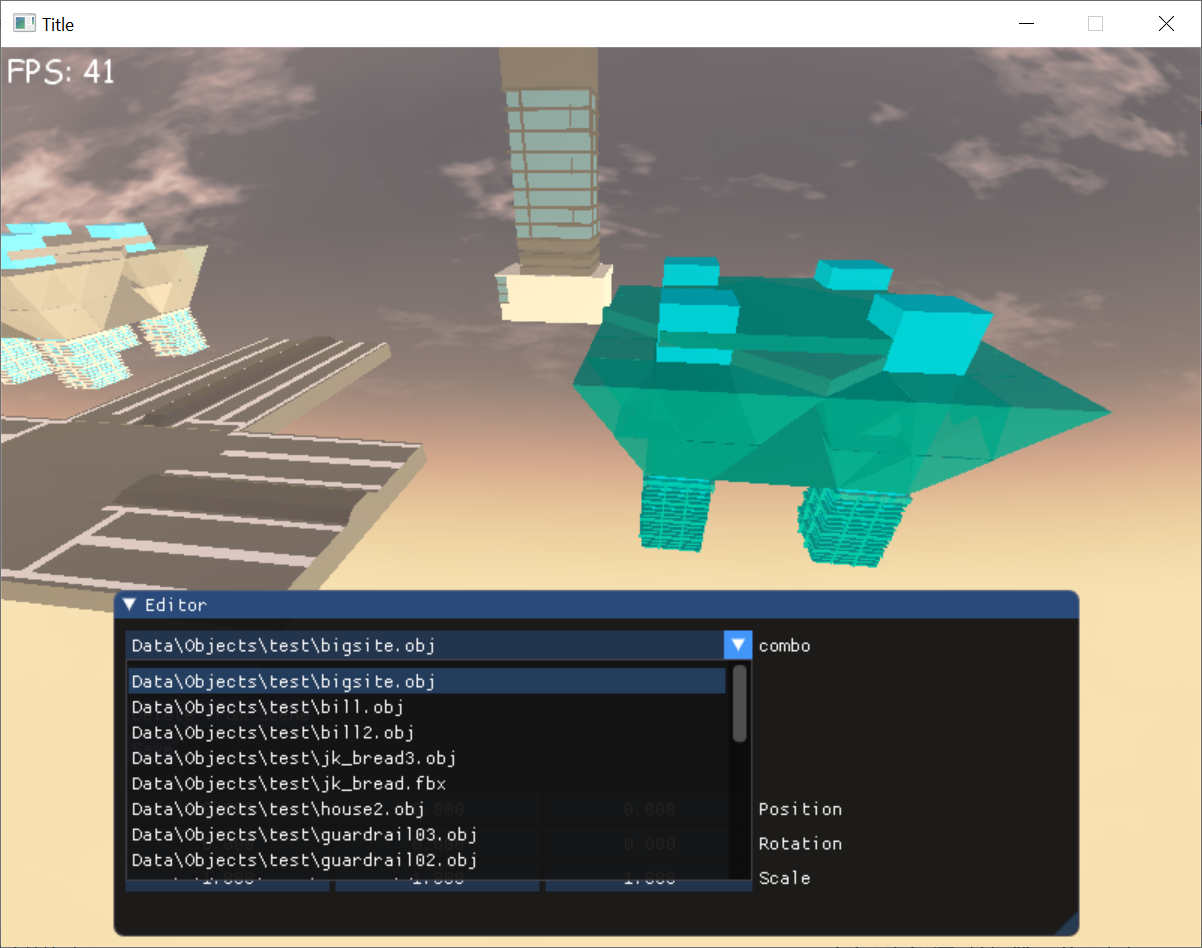
第三行のDelete from Sceneを押すと今選択した物を消します。

下のPosition Rotation Scale欄は選択した物の三つ状態を表します。

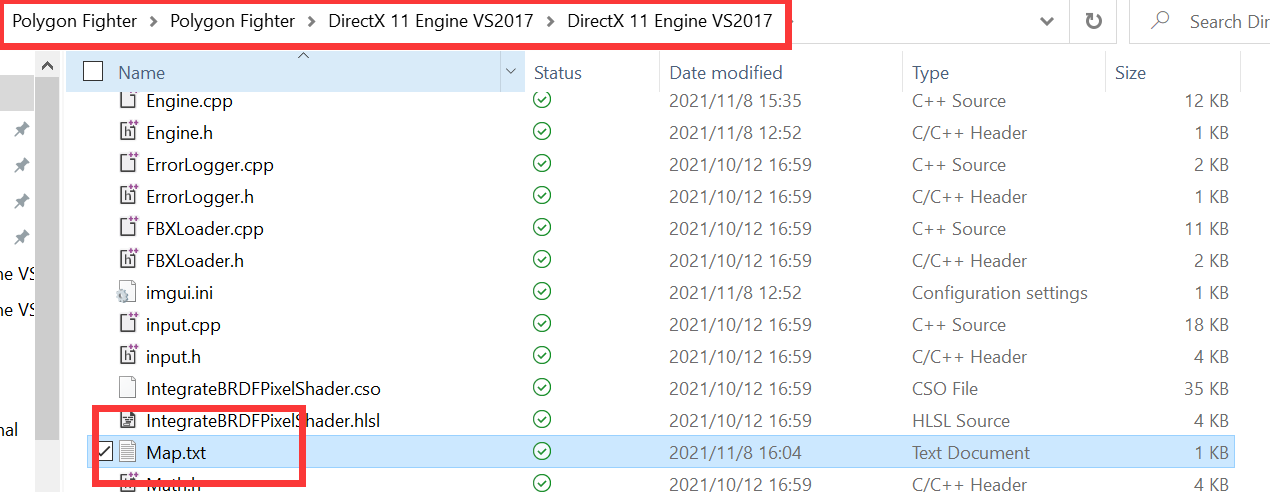
左クリックしてずらしてもいいし、ダブルクリックして数字を入力してもいいし、どち方法でも選択物を変われると思います。

Saveボタンが画面内全ての情報はMap.txtに書き込みます





画面内で配置した物は全部Map.txtで保存しています。



ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー

ソリューションの配置方法

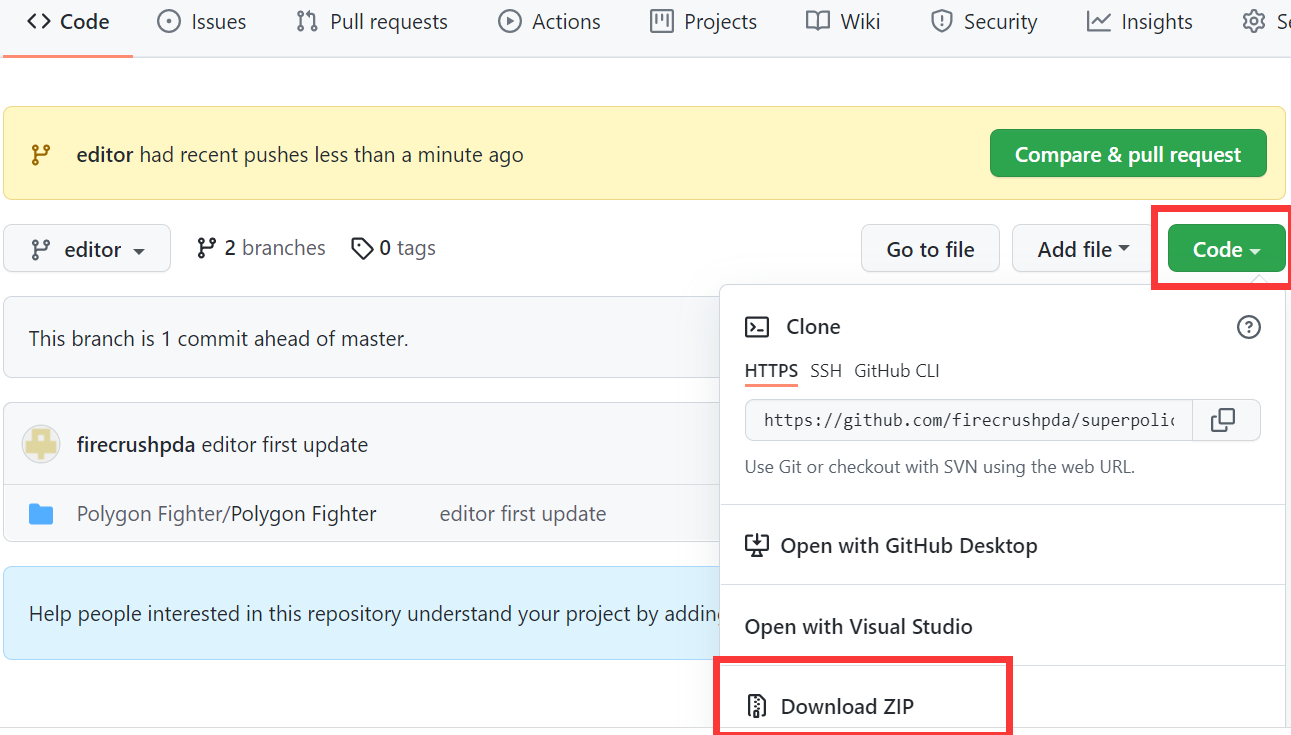
ソースコードなら下のULRを開いて

ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー

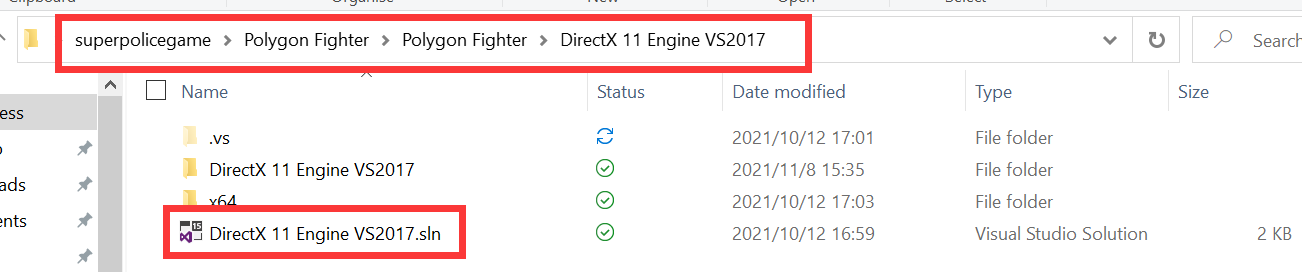
<https://github.com/firecrushpda/superpolicegame/tree/editor>

ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー

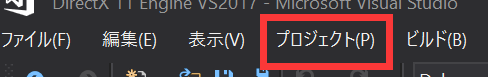
そしてソースコードを圧縮ファイルとしてダウンロードしてください



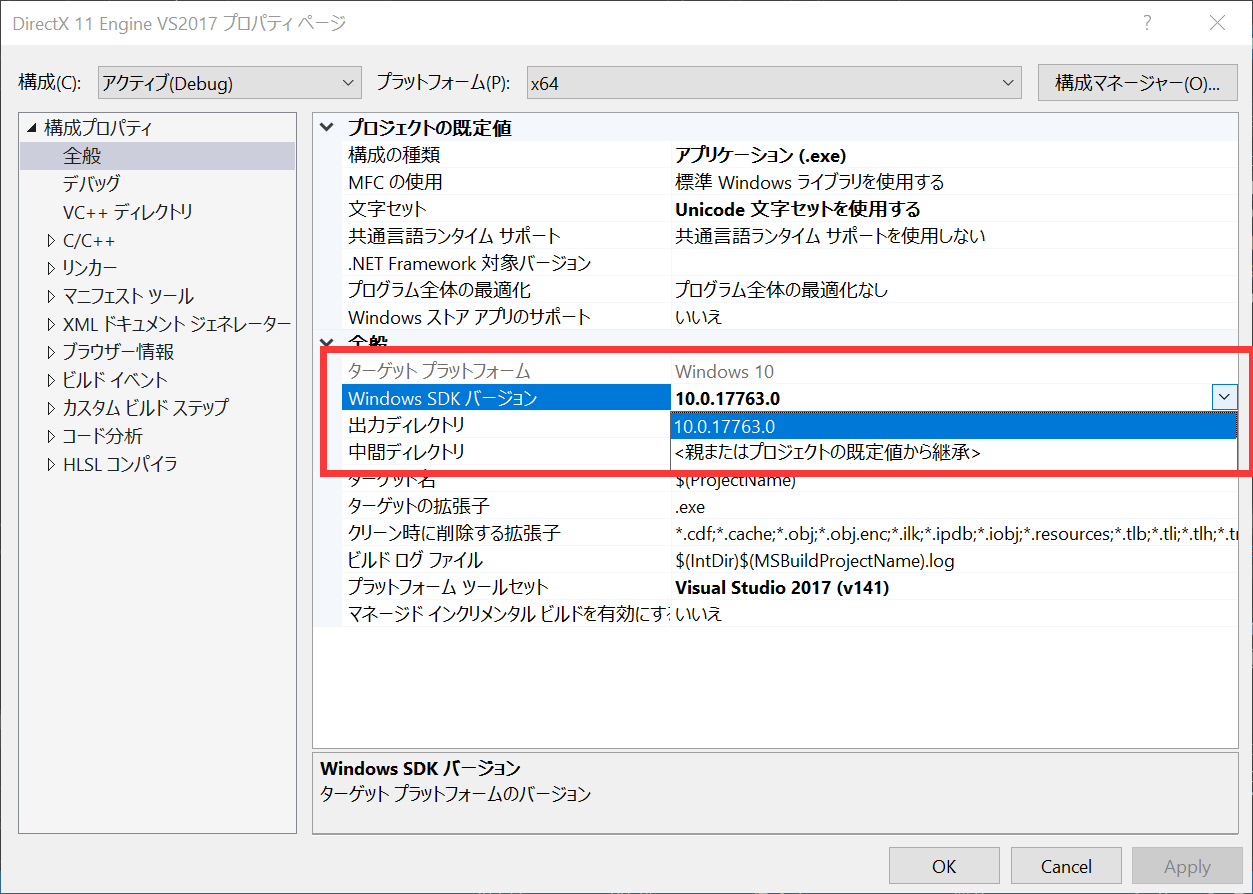
解凍したらDirectX 11 Engine VS2017.slnファイルを開いてください



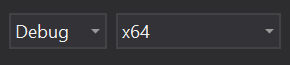
プロジェクトをクリックしてプロパティー選択肢をします。



Windows SDKバージョン欄で10.0以上のバージョンを選択してください。



実装環境はDebugとx64



入力方法が暫く英語キーボードにしてください。

