

砂预制构件世界的文件

捷径	2
介面	7
工具栏	8
工具栏覆盖物	9
调色板	10
刷子房产	11
常用工具属性	12
钉子	13
刷子	14
重力刷	15
线路	16
形状	17
瓷砖	18
编辑模式	19
替换器	20
橡皮擦	21
选择	22
挤压	24
镜子	25
网格和抓取	26
画笔创作	27
缩略图编辑	28
倾向性	29
限制条件	30
支持和反馈	30



捷径

所的快捷方式都可以在偏好**窗**口中进行编辑。

工具	指挥部	捷径
普通	取消选择工具。取消选择手柄。	\\\\
	抓取到顶点	V
工具栏	拨动销钉琪	Alt+Shift+1
	切换画笔工具	Alt+Shift+2
	切换重力耳	Alt+Shift+3
	切换线頂	Alt+Shift+4
	切换形状工具	Alt+Shift+5
	切换贴图耳	Alt+Shift+6
	切换器工具	Alt+Shift+7
	切换橡皮擦工具	Alt+Shift+8
	切换选择頂	Alt+Shift+9
	切换挤压工具	Alt+Shift+X
	拨动镜子工具	Alt+Shift + M



工具	指挥部	捷径
引脚工具	将手柄置于顶部、底部或枢轴的高度	(Ctrl + Shift + U 或 J) ^{p1} 或(向上翻页或向下翻页)。 ^{p2}
	将支点设为活动手柄	(Ctrl + Shift + T) ^{p1} 或 (Home) ^{p2}
	将前一个句柄设为活动句柄	Ctrl + Shift + H
	选择下一个手柄为活动手柄	(Ctrl + Shift + Y) ^{p1} 或 (结束) ^{p2}
	选择多刷中的下一个项目	Ctrl + Alt + 鼠标滚轮 或 (Ctrl + Alt + 0或N)。
	切换重复项目选项	Ctrl + T
	规模	Ctrl + 鼠标滚轮
	重置规模	(Ctrl + Shift + Period) ^{p1} 或 (Ctrl + Shift + Home) ^{p2}
	围绕本地Y轴自由旋转	Ctrl + 按住鼠标右键 + 水平移动鼠标
	围绕本地X轴自由旋转	Ctrl + 按住鼠标中键 + 垂直移动鼠标
	围绕本地Z轴自由旋转	Ctrl + Shift + 按住鼠标中键 + 垂直移动鼠标
	自由旋转时卡住旋转1	按住Alt键,同时自由旋转
	在围绕本地Y轴的旋转中加入90°或-90°。	(Ctrl + Q 或 W) ^{p1} 或 (Ctrl + ←或 →) ^{p2}
	在围绕本地Y轴的旋转中添加一个步骤*	(Ctrl + Shift + Q 或 W) ^{p1} 或 (Ctrl + Shift + ← 或 →), ^{p2}
	在围绕本地X轴的旋转中加入90°或-90°。	(Ctrl + Alt + K 或 L) ^{p1} 或 (Ctrl + Alt +←或 →) ^{p2}
	在围绕本地X轴的旋转中添加一个步骤 ¹	(Ctrl + Alt + Shift + K或L)p¹ 或 (Ctrl + Alt + Shift +←或 →)。p²
	在围绕本地Z轴的旋转中加入90°或-90°。	Ctrl + Alt + 句号或逗号
	在围绕本地Z轴的旋转中添加一个步骤 ¹	Ctrl + Alt + Shift + 句号或逗号
	将转动重置为零。	(Ctrl + Shift + M)p1 或 (Ctrl + Home)p2
	将与表面的距离重置为零	Ctrl + Shift + G



1步幅大小可以在偏好窗口中改变。

p1默以配置文件1

p2默汕配置文件2



工具	指挥部	捷径
引脚工具和 重力工具	在	(Ctrl + Alt + U 或 J) ^{p1} 或 (Ctrl + Alt + ↑或↓) ^{p2}
	在离表面的距离上加0.1或-0.1单位	(Ctrl + Alt + Shift + U 或 J) ^{p1} 或 (Ctrl + Alt + Shift + ↑或↓) ^{p2}
	与表面的编辑距离	Ctrl + Shift + 按住鼠标右键 + 垂直移动鼠标
画笔工具、 重力工具、 橡皮擦和替 换器	改变半径	(Ctrl + 鼠标離)p ¹ 或 (Shift + 按住鼠标右键 +水平移动鼠标)p ²
画笔工具和重	更新笔触	(trl + Shift + Period
力工具	编辑密度	Ctrl + Alt + 鼠标業
	旋转画笔	Ctrl + 按住鼠标右键 + 水平移动鼠标
	重置画笔旋转	Ctrl + M
线条、形状和	申请	进入
瓦片	删除选定的热性项目和它的子项目	Alt + Delete(在编辑模式下)。
	删除选定的热性项目,但不包括其子项目	Alt + Shift + Delete (在编辑模式下)
	选择父对象	Ctrl + Shift + T
	切换编辑模式	(trl + Shift + Period
线条和形状	编辑间隙大小	Ctrl + Shift + 按住鼠标右键 + 水平移动鼠标
线路	增加新的中点	点击中点
	添加新点	機+右键
	删除选定的点	删除
	选择点	Shift + 按住鼠标右键 + 绘制一个选择矩形
	选择所有的点	Ctrl + Shift + A
	取消选择所有点	Ctrl + Shift + D
	将前一个 煅设置为 弧形或直线	(Ctrl + Shift + Y)p1 或 (Page Down)p2

PLUGIN → MASTER 关闭或打开线路 ((Ctrl + Shift + 0)p1 或 (结束)p2 抓取到控制点 V

PLUGIN MASTER

工具	指挥部	捷径
贴图和选择工	围绕X轴旋转90°或-90°	(Ctrl + Shift + U 或 J)p1 或 (Ctrl + Shift + ↑或↓)p2
具	围绕Y轴旋转90°或-90°	(Ctrl + Alt + K 或 L) p1 或 (Ctrl + Alt + \leftarrow 或 \rightarrow) p2
	围绕Z轴旋转90°或-90	(Ctrl + Alt + U 或 J)p¹ 或 (Ctrl + Alt + ↑或↓)p²
贴瓷砖	编辑间距	(Shift 或 Shift + Ctrl) + 按住鼠标右键 + 移动 鼠标
选择工具	拨动位置手柄	W
	拨动旋转手柄	Е
	拨动刻度手柄	R
	切换空间 鍋/翩	Ctrl + Shift + X
	移动到其他选择手柄	返回,选择其他对象,选择目的地手柄,再按返回 征角让人 移动。
	编辑自定义手柄	用U键开始编辑,用U键或返回键 T角 认
栅格	切换网格	Ctrl + G然后Ctrl + G
	切换抢购	Ctrl + G 然后 Ctrl + H
	切换网格锁	Ctrl + G然后Ctrl + L
	将原点设置为活动游戏戏的位置	Ctrl + G然后Ctrl + W
	将网格旋转设置为活动游戏戏的旋转。	Ctrl + G 然后 Ctrl + E
	将捕捉值设置为活动游戏对象的大小	Ctrl + G然后Ctrl + R
	框架网格原点	Ctrl + G 然后 Ctrl + Q
	拨动位置手柄	Ctrl + G 然后 Ctrl + Alt + W
	拨动旋转手柄	Ctrl + G 然后 Ctrl + Alt + E
	拨动间距手柄	Ctrl + G 然后 Ctrl + Alt + R
	将原点上移一步	Ctrl + G 然后 Ctrl + Alt + J
	将原点下移一步	Ctrl + G 然后 Ctrl + Alt + M
调色板	选择下一个画笔	Ctrl + Shift + 鼠标滚轮 或 (Ctrl + Shift + Z或X)。
	选择下一个调色板	Ctrl + Alt + Shift + 鼠标識 或 (Ctrl + Alt + Shift + Z或X)。
	删除选定的画笔	Ctrl + Shift + Delete

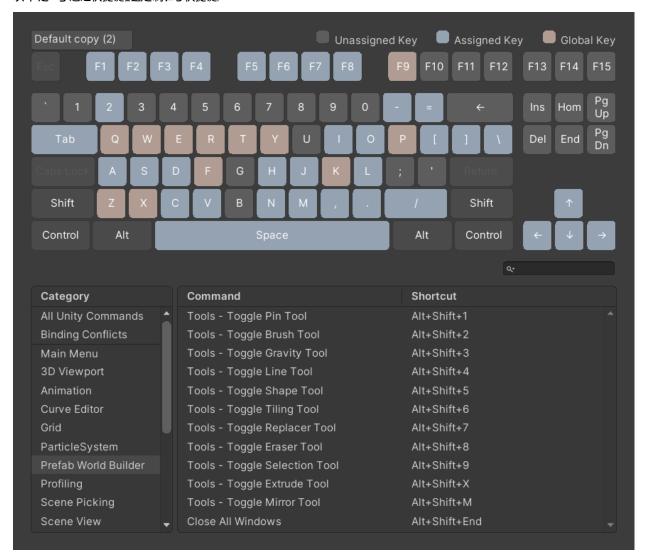


挑选或添加一个画笔

按住Shift + 1 + 点击对象



以下是可通过快捷键翻定制的快捷键。

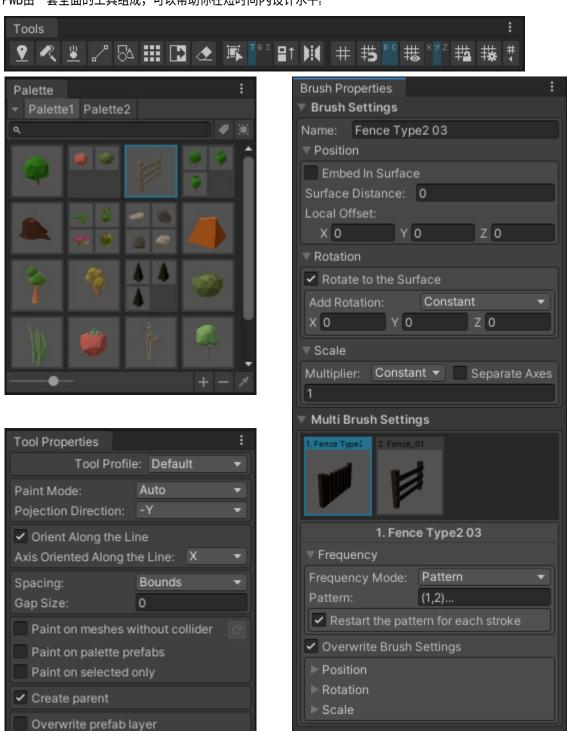


快捷键譯让你查看和管理键盘快捷键,你可以从Unity的主菜单Edit/Shortcuts进入。



介面

PWB由一套全面的工具组成,可以帮助你在短时间内设计水平。



该界面由四个主要窗口组成、工具栏、调色板、工具属性和画笔属性。

工具栏



要打开工具栏, 单击菜 单项 "工具">"插件大师">"预制世界生成器">"工具栏"。

工具栏由三组控件组成:

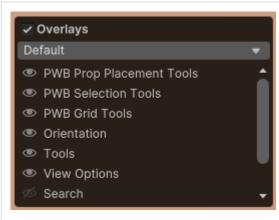
工共仁田二组江门组成。	
控制	描述
摆放道具的工具	所有的耀工具都介、许你预览你要添加到场景中的道具。 插销工具:每次放置一个物体。 画笔工具:放置大量随机散落的物体。 重力工具:基于物理学的放置工具。 线条工具:沿着贝塞尔路径放置物体。(轻松创建篱笆)。 形状工具:沿着一个形状(圆形、三角形、方形或多边形)放置物体。 贴图工具:将几个物体排列在一个网格中。(创建地板和墙壁的理想工具) 替换器:用所选画笔的预制板替换光标周围的物体。 橡皮擦:像绘画编辑器一样擦除对象。
选择工具	选择工具: 它为包含选定对象的边界框的顶点添加手柄。延伸和补充了统一变; 按控制的功能。TRS按钮可以分别切换位置、旋转和缩放手柄。 挤出工具: 在手柄定义的方向上创建选定对象的副本。挤出的长度可以通过 移动手柄; 运离; 选区来指定。 镜像工具: 为选定的对象创建一个镜像副本。
网格和抓取工具 ②	网格类型:矩形或径向。 启用/禁用网格捕捉:XYZ按钮可以切换每个轴上的捕捉。RC按钮可以切换半径和圆周的捕捉。 显示/隐藏网格:XYZ按钮允许你选择当前可见的网格平面。 锁定/解锁网格:当解锁时,网格会沿着网格平面的端方向跟随光标。 否则,网格将保持在同一位置。 网格和抓取设置:打开网格和捕捉设置。

工具栏 覆盖物

描述



PWB工具在场景视图窗口中以叠加面板的形式出现(在**Unity 2021.2或更高版本**中),使**它们**更容易被访问并改善你的工作流程。



显示和隐藏覆盖层

- 1. 在场景**视**图中的任何地方点击,并按下 **空格键**来打开叠加菜单。
- 点击你想显示或隐藏的覆盖层。如果覆盖层 已经显示,它的左边会出现一个眼睛图标 。当你滚动一个显示的选项时,覆盖层在 场景视图中以蓝色突出显示。

有三种不同的覆盖物: 道具耀工具、选择工具和网格工具。每个都可以独立显示、隐藏或折叠。

关于覆盖的更多信息,请访问统一册

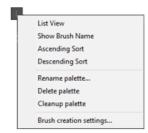
调色板



Grid View



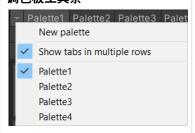
List View



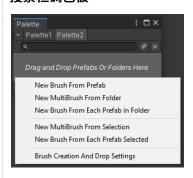
Settings

控制

调色板工具条



搜索栏调色板



底栏



描述

每个调色板允许你添加一组不同的画笔,标签栏允许你在不同的调色板之间快速切换。

下拉菜单允许你选择活动调色板,创建新的调色板,并选择是否以**多行**显示调色板。使用搜索栏按名称**过滤画笔**。你可以使用由逗号分隔的单词来过滤多个单词。你也可以使用"w:"标记来定义它将只搜索整个单词。

使用 "1: "标记来过滤prefabs标签。

你也可以使用右边的按钮,通过预制标签或场景中的选定对象进行过滤。

你可以通过从项目窗口或层次结构窗口拖放预制板和文件夹到调色板中来添加新的画笔。你也可以通过右键点击调色板上的上下文菜单来实现。

使用滑块来改变画笔按钮的大小。可以用 "+"和"-"按钮来添加和删除画笔。

选取器允许你通过在场景中选取一个物体来设置画笔。如果该对象不属于任何笔刷,那么将创建一个新的笔刷。

通过按下**设置**按钮,你可以选择网格**视**图和列表**视**图。如果你选择网格**视**图,你可以显示或隐藏画笔的名称。设置菜单中的另一个选项允许你按升序或降序的字母顺序对画笔进行排序。

如果有丢失的预制板,调色板数据可能会被破坏。如果发生这种情况, i使用 "清理"选项来修复它。

指挥部	捷径
选择下一个画笔	Ctrl + Shift + 鼠标繳
选择下一个调色板	Ctrl + Alt + Shift + 鼠标繳
删除选定的画笔	Ctrl + Shift + Delete
挑选或添加一个画笔	按住Shift + 按住1 + 点击对象

刷子 属性

控制 **Brush Properties** ▼ Brush Settings Name: CubePivotCorner 1 Embed On the Surface 0 Local Offset: Y 0 X 0 Rotate to the Surface Y 0 ΖO Separate Axes Y 1 Z 1 X 1 Z 1

描述

嵌入曲面:如果选择这个选项,物体会被放置成**/**底部顶点低于表面。这对放置树木非常有用。

嵌入支点高度: 如果选择了,物体会被定位,使其支点在表面上

表面距离:物体与表面接触点的距离,可以是一个常数,也可以是一个范围内的随机值。其值在表面以上可以是正数,在表面以下可以是负数。

本地偏移 将偏移值添加到物体在本地空间的位置。

旋转到表面:如果选择这个选项,物体会被放置在垂直于表面的方向。

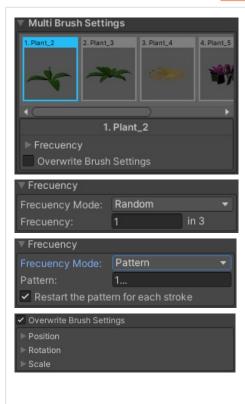
添加旋转:可以是一个常数或某一范围内的随机值。

刻度乘数:可以是一个常数或某一范围内的随机值。

翻转:仅适用于20资产。允许你定义在X和Y方向上是否启用、禁用或

随机。

PLUGIN MASTER



多刷子项目:在刷子上添加或删除预制件,以创建一个多股,允许不同的对象以随机的频率或按照一个模式被实例化。频率 - 随机:定义每个工页目出现的频率。

模式	结果
1,	2 1,2
1	1,1,1
(1,2)	1,2,1,2,1,2
1,2	1,2,2,2
1*	3 1,1,1
(1,2)*	3 1,2,1,2,1,2

覆盖画笔设置:如果选择,当前项目的画笔设置将被下面的数值所覆盖。

常用工具 属性



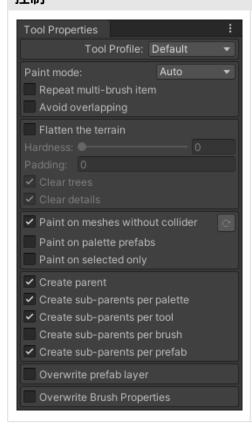
数,在表面以下可以是负数。

于表面的方向。

旋转到表面: 如果选择这个选项, 物体会被放置在垂直

҈钉子

控制



描述

绘画模式

- **自动**: 在表面上涂抹,如果没有找到表面,物体就在当前网格平面上涂抹。
- ◆ 在表面上作画 只在表面上涂抹物体。
- **在网格上绘画**: 只在当前网格上涂抹物体 飞机。

重复多笔画项目: 如果选择,它忽略了画笔属性中定义的频率(**防拉机**或模式)。与下一个项目的快捷方式一起使用,可以快速访问多笔刷项目。

避免重叠如果选择,它可以防止与要放置的对象的边界框重叠。

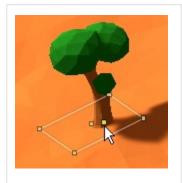
平整地形 如果启用,它将平坦新物体下的地形。

硬度: 决定扁平化地形和现有地形之间的过渡是否平滑或突兀。

填充定义要在对象的边界框周围增加多少平面空间。

清除树木:删除新对象下的任何树木。

清除细节:删除新对象下的任何细节。



正常的使用情况:

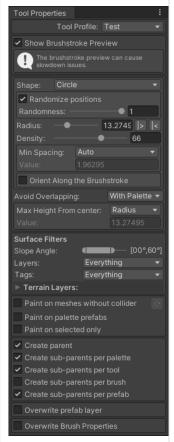
- 1. 切换到销钉工具上。
- 2. 选择调色板上的画笔。
- 3. 使用手柄和快捷键来预览要创建的对象的位置、旋转和比例。
- 4. 单击以实例化该对象。

替代用例:

- 1. 从调色板中拖放一个画笔到场景视图。
- ᄼᅟᄹᇚᅩᅜᄭᄊᅜᆄᇠᇴᇰᇎᆘᄼᇎᄼᆘᆉᆉᆔᆟᆇᅅᄼᇎᄝᆖᆠᆮᅷᆂᄭᄔᄱ



控制



描述

显示笔触预览: 当启用时,它可能会导致速度/减慢问题。

形状点圆或方。如果选择圆形或方形,你可以定义密度和人人中心于一始的最大高度

随机化位置:如果不勾选,物体会被放置在画笔区域内的网格布局中。如果选中,允 许你定义随机性的值。

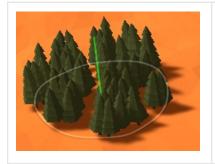
密度值从0到100,其中100代表最大密度,考虑到对象之间的最小间距。 最小间距:对象之间的最小间距。它可以是自动的或自定义的。

沿着画笔的方向定位:沿着鼠标树的方向确定当前对象的方向。它允许你在局部旋转中添 加一个角度。

避免重叠:如果启用,新对象的位置将远离现有对象,保留密度和间距值。

从中心的最大高度:设置人人 湖方向通过圆心的平面的距离限制值。它可以是自动的。等于 圆的半径或 白 定 义。

表面过滤器: 允许你定义要放置物体的表面的最大和最小坡度值。你也可以 根据它们的层、标签或地形层来忽略表面。

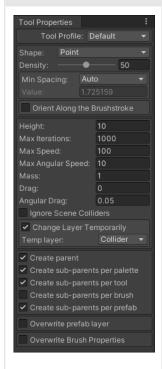


- 切换到画笔工具上。 1.
- 2. 选择调色板上的画笔。
- 3. 使用快捷键来改变半径和更新笔触。
- 按住鼠标左键,移动鼠标来实例化新对象。



重力刷

控制



描述

形状点圆或方。如果选择圆形或方形,你可以定义密度。

随机化位置:如果不勾选,物体会被放置在画笔区域内的网格布局中。如果选中, 允许你定义随机性的值。

密度:值从0到100,其中100代表最大密度,考虑到物体之间的最小间距。最小间距:对象之间的最小间距。它可以是自动的或自定义的。

沿着画笔的方向定位:沿着鼠标翻的方向确定当前对象的方向。它允许你在局部旋转中添加一个角度。

高度从表面看的聽。

最大迭代次数 仿真运行,直到所有选定的对象都处于静止状态或达到最大 迭代次数。

物理量:你可以定义一些物理量,如质量、阻力、最大速度以及重力。

忽略场景中的碰撞器:如果选中,连模拟过程中,场景中的所有碰撞器将被忽略。

暂时改变图层: 你可以临时改变物体的层,以确保它们与表面碰撞。



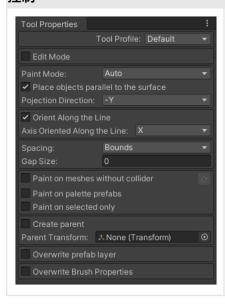
- 1. 切换到重力工具上。
- 2. 选择调色板上的画笔。
- 3. 使用快捷键来改变半径,更新笔触或增加/减少高度。





结

控制



描述

编辑模式如果选择,你可以编辑以前创建的线条。 绘画模式:

- 自动 在表面上作画,如果没有找到表面,物体就会被画在线上。
- ◆ 在表面上作画:只在表面上涂抹物体。
- **在线上作画**: 只在线上涂抹物体。

平行放置物体:如果不勾选,物体就会被放置在表面。

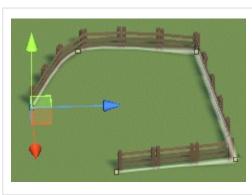
平行放置于该线。

投影方向:定义世界空间中的方向,线上的物体将被投射到表面。

沿着线的方向: 对于创建栅栏和墙壁非常有用。允许你选择物体的哪条轴沿线定向

间距:定义如何计算线上对象之间的距离。它可以基于边界框的大小或由用户 自定义。

间隙大小定义对象之间的间隙大小。

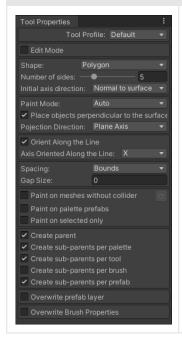


如何使用、创建模式

- 1. 切换到线条工具上。
- 2. 选择调色板上的画笔。
- 3. 按下左键,创建第一个点。
- 4. 移动鼠标来预览这条线路。
- 5. 再次点击以创建线条并预览对象。
- (地区千年升床中州挂领市炉提建文 的形件

松洲

控制



描述

编辑模式: 如果选择,你可以编辑以前创建的形状。**形状**: 圆形或多边形。如果是多边形,你可以选择边的数量。

初始轴线方向:定义平面的轴线人人中心点于于 好台的初始方向,它可以是曲面的讖,也可以是锔方向。

其他属性与线条工具中的相同。



- 1. 切换到形状工具上。
- 2. 选择调色板上的画笔。
- 3. 按左键来创建中心点。
- 4. 移动鼠标来预览形状。
- 5. 再次点击以创建形状并预览对象。
- 6. 选择手柄来编辑圆弧的半径和角度。
- . 按回车键**石角 i人**并实例化这些对象。





控制



描述

编辑模式 如果选中,你可以编辑以前创建的对象。显示预览: 启用后会导致速度 下降的问题。 绘画模式:

- **自动**: 在表面上作画,如果没有找到表面, 物体就在平面上作画。
- **在表面上作画** 只在表面上涂抹物体。
- **在平面上作画**: 只在平面上涂抹物体。

平面旋转 定义平面的旋转。

单元大小定义单元格大小的计算方式。它可以人人影物缘边界框的大小最大的对象边界框的大 小或用户定义的自定义值来计算。

间隔对象之间的间距。

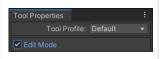


- 1. 切换到平铺工具上。
- 2. 选择调色板上的画笔。
- 3. 点击创建第一个点。
- 4. 移动鼠标来预览矩形。
- 5. 再次点击以创建平铺矩形,并预览对象。
- 选择手柄来编辑矩形的形状、位置和旋转。



编辑模式

控制 描述

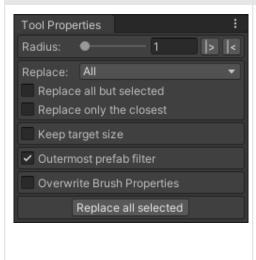


当你启用编辑模式并开始编辑线条、形状或瓦片时,对单个对象所做的所有修改都会丢失,对象会被重新定位以适应你正在编辑的形状。

指挥部	捷径
切换编辑模式	(trl + Shift + Period
删除选定的持久性项目和它的子项目	Alt + Delete
删除选定的持处地项目,但不包括其子项目	Alt + Shift + Delete
选择父对象	Ctrl + Shift + T

₩ 替换者

控制



描述

替换:

- **全部**:替换光标下的任何对象。
- **调色板预制板**: 只替换属于自己的预制板 到当前调色板。
- **画笔预制板**: 只替换属于当前选定画笔的预制板。

替换所有的,但选中的: 这个选项在你褪替换表面对象时特别有用。**只替换最接近的**: 如果选中,只有最接近的对象会被替换。

保持目标尺寸:如果选择,新对象的创建与目标尺寸相同。

保持比例: 当选择时, 它保持新对象的比例。

最外层的预制件过滤器;如果选择,工具会忽略预制构件的孩子,只检测父对象。当禁用时,如果你替换预制构件的一个孩子,父对象将被解包

替换所有选定的这个功能对替换空对象很有用。



正常的使用情况

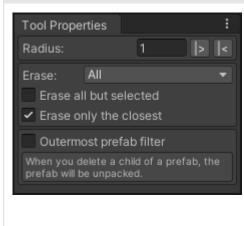
- 1. 切换到替代者工具上。
- 2. 选择调色板上的画笔。
- 3. 使用快捷方式来改变半径。
- 4. 单击以替换对象。

替换所有选定的

- 1. 选择要替换的对象。
- 1 扣抵到扶华尹丁目上

፞≉皮擦

控制



描述

擦除

- ◆全部擦除圆内的所有物体。
- **调色板预制板**: 只擦除属于以下内容的预制板 当前调色板。
- **刷子预制板**: 只擦除属于当前选定画笔的预制板。

擦除所有的,但选中的:这个选项在你不想删除表面物体时特别有用。

只删除最接近的:如果选择,只有最接近的对象会被删除。

最外层的预制件过滤器:如果选择,工具会忽略预制构件的子女,只 检测父对象。当禁用时,如果你删除预制构件的一个孩子,父对象将被解 包。



- 1. 切换到橡皮擦工具上。
- 2. 使用快捷方式来改变半径。物体颁适合在圆内才能被检测到。
- 3. 单击以擦除这些对象。

选择

控制 Tool Properties Tool Profile: Default Handle Space: Local Box Space: Global Selection Filters Prefabs from selected palette only Prefabs from selected brush only Mixed... Layers: Everything Embed On the Surface Embed At Pivot Height Surface Distance: 0 Rotate To the Surface

描述

处理空间: 缉或局部。

箱体空间全球或本地。

选择过滤器。允许你通过调色板、画笔、图层和标签来过滤选择。 嵌入曲面:如果选择这个选项,物件会被放置在J底部顶点 低于表面的位置。嵌入支点高度:如果选择这个选项,物件会被放置在表面上,使其支点在表面上。

表面距离:物体与表面接触点的距离,它在表面以上可以是正数,在表面以下可以是负数。

旋转到表面: 如果选择这个选项,物体会被放置在垂直于表面的方向。



- 1. 切换到选择工具上。
- 2. 选择你要编辑的对象。
- 3. 使用手柄:
 - a. 遊科其中一个手柄就可以平移、旋转或缩放选区。在边界框的四角 有手柄,但在每个边和每个平面的中间也有。
 - b. 使用燃按钮T、R和S来切换位置、旋转和比例手柄。

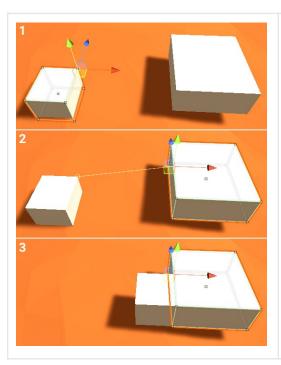
正常用例

编辑自定义手柄



- 1. 按U键,开始编辑 自定义手柄位置。
- 2. 将手柄移到所需位置。
- 3. 按U或返回键**确 认**。
- 4. 现在你可以使用 自定义手柄来平移、旋转和缩放选区。

PLUGIN MASTER



- 1. 选择其中一个手柄,然后按回车键,启用 "移动到其他选择手柄 "模式。
- 2. 选择其他对象。选择目标手柄。
- 3. 再按返回键**确 认**移动。

移动到其他选择手柄

■挤压

控制 Tool Properties Tool Profile: Default Global Spacing: Custom Y 0 X 0 Z 0 Add Rotation: Random Between: X 0 Y 0 Z 0 X 0 Y 0 Z 180 Only in multiples of: 30 Same parent as source

Overwrite prefab layer

Embed On the Surface

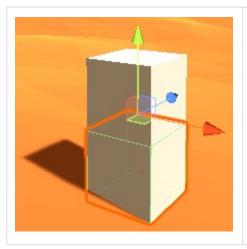
描述

间距:定义对象之间的空间,它可以特盒子的大小乘以一个乘数(分量),也可以自定义定义。

添加旋转:可以是一个常数或一个范围内的**P<u>适</u> 木几**值。这个功能只有在选择了锔空间时才可用。

与源的父级相同:如果不选择,允许你定义新创建对象的父本

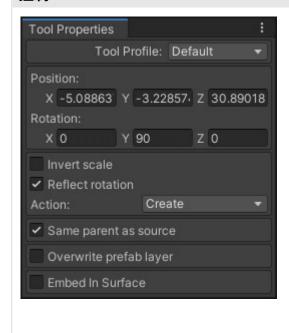
嵌入曲面:如果选择这个选项,物件会被放置在底部顶点低于表面的位置。嵌入支点高度:如果选择这个选项,物体会被放置在表面上,使其支点在表面上。表面距离:物件与曲面接触点的距离,它可以是曲面以上的正数,也可以是曲面以下的负数。



- 1. 选择你要挤出的对象。
- 2. 切换到挤出工具上。
- 3. 移动位置手柄来预览挤压的情况。
- 4. 按返回键确认并实例化对象。另一种确认 对激创建的方法是改变挤压方向。

風镜子

控制



描述

位置和旋转: 当前镜像的位置和旋转。

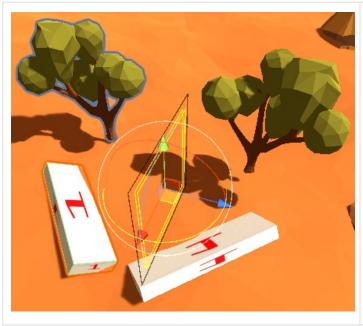
倒置比例:如果选中,将颠倒镜子另一侧物体的比例。

反映旋转: 如果选中, 新对象的旋转是对源对象的反映; 否则, 旋转保持与源对象的旋转相同。

行动: 变换或创建。如果选择了变换,被选中的对象会被移动并旋转到镜子的另一边,如果选择了创建,新的对象会被创建为原件的反射。

嵌入曲面:如果选择这个选项,物件会被放置在J底部顶点低于表面的位置。嵌入支点高度:如果选择这个选项,物件会被放置在表面上,使其支点在表面上。表面距离:物件与曲面接触点的距离,它可以是曲面以上的正数,也可以是曲面以下的负数。

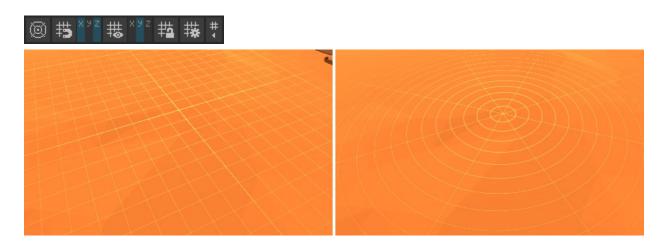
旋转到表面:如果选择这个选项,物体会被放置在垂直于表面的方向。



- 1. 选择你要镜像的对象。
- 2. 切换到镜像工具上。
- 3. 移动和旋转镜子到所需的位置。
- 4. 按返回键确认。
- * 按Escape键,取消对镜子手柄的选择。

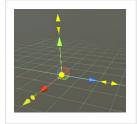


网格和 捕捉



网格和抓取设置





当网格原点被锁定时, 旋转、位置和间距手柄可以被启用。位置柄在每个轴上有两个额外的小部件, 允许你按步骤移动原点。

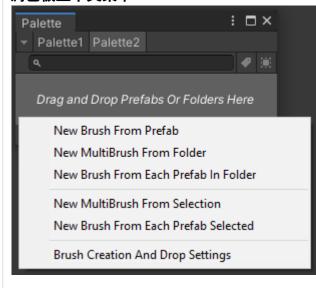
刷子 创作

控制

拖放

你可以通过将预制板和文件夹 从 项目窗 口或层次结构 窗 口拖放到调色板中来添加新的画笔。

调色板上下文菜单



描述

从预制件中新建画笔: 让你选择一个预制件来创建一个画笔。

从文件夹中新建多笔刷: 允许你选择一个文件夹来创建一个包含该文件夹中所有预制板的多笔刷。

为文件夹中的每个预制件新建画笔: 允许你选择一个文件夹,为该文件夹中的每个预制件创建一个画笔。

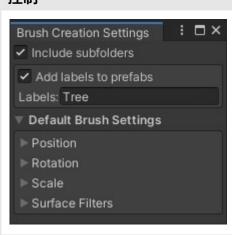
从选择中新建多笔刷: 创建一个包含所有预制板或 所选画笔的多画笔。

为每个选定的预制构件新建画笔: 为每个选定的预制件创建一个画笔。

画笔创建和下降设置∶打开画笔创建设置窗□。

画笔创作设置

控制



描述

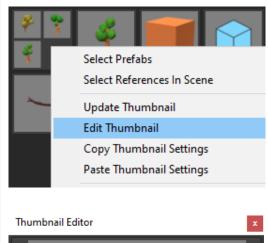
这些设置对每个调色板都是不同的,窗口显示的是当前所选调色板的设置

包括子文件夹:当投放文件夹或使用上下文菜单的第二和第三选项时,它包括子文件夹。

添加标签到预制板: 当选中时, 定义哪些标签将在创建新画笔时被添加到预制板。默认画笔设置: 定义新画笔的默认设置。

缩略图 编辑

ブロ**ドロ (S) ブ州 イ**ビ 控制





描述

要打开鄉國編辑器,右击你要編辑的鄉國,然后从上下文菜单中选择編辑缩略图。

上下文菜单允许你更新鱜,以防预制件发生变化。它还允许你在缩略图之间复制和粘贴设置。

缩略图预览: 它允许你移动、旋转和缩放目标。它还允许你旋转灯光。

覆盖普通设置:如果选择,允许你编辑多轴中单个项目的翻设置。

其他设置不言自明: 背景颜色、灯光颜色和强度、缩放和旋转。

应用按钮:只有在按下这个按钮后,才会应用变化。

多缩略图切换 *画笔属性/多画笔设置*中的右下角的切换键 允许你定义哪些项目显示在调色板的鄉齡。

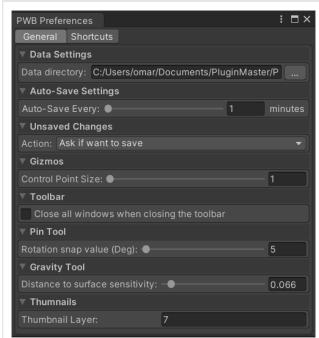


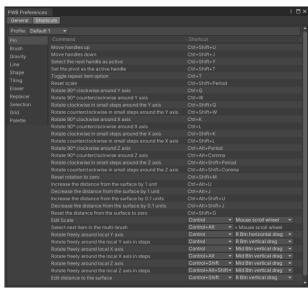


预览命令	捷径
转动目标	按住鼠标右键+移动鼠标
移动目标	Ctrl + 按住鼠标右键 + 移动鼠标
缩放	鼠标熟
转动灯光	Shift + 按住鼠标右键 + 移动鼠标

首选项

控制





描述

要打开偏好窗口,点击菜单项 "工具">"插件大师">"Prefab World Builder">偏好。

数据目录: 允许你定义包含PWBData文件的目录和调色板目录。当你改变数据文件夹时,调色板文件会被移到新的文件夹。

自动保存设置:允许你以分钟为单位定义自动保存期。

未保存的修改: 让你定义对未保存的修改采取什么行动: 要求保存、保存或丢弃。

Gizmos 允许你定义控制点的大小。

工具栏: 允许你定义关闭工具栏时是否关闭所有PWB窗口。

销钉工具让你设置旋转抓取值的步骤大小。

重力工具: 让你设置鼠标的灵敏度来改变与表面的距离值。

缩略图: 允许你定义渲染缩略图的层。默认为7,以避免冲突。

捷径: 所有的快捷方式都可以在这里进行编辑。 你可以通过右键点击组合并选择重置,将其重置为默认值。

限制条件

- 它对肿瘤组件不起作用。

支持和 反馈

请通过Unity论士云或Discord服务器向我们发送反馈或请求支持。我们会尽最大努力在24小时内回复所有咨询。

我们希望你喜欢它!如果你喜欢,你会考虑发表一个在线<u>评论</u>吗?这有助于我们继续提供优秀的产品,并帮助其他开发者做出自信的决定。