

Содержимое

1. Быстрый старт.....	2
2. Пример	3
3. Полезные заметки	4

1. Быстрый старт

1. Откройте окно Level Designer через меню "Window\Twice Better\Level Designer Free".
2. Выделите объект в иерархии сцены и нажмите кнопку [Create / Pickup].
3. Если вы импортировали пакет вместе с папкой Sample, расширение использует существующие наборы ассетов и вы можете перейти к пункту 7. Если же нет, или если вы хотите использовать собственные наборы, установите их значение в None в категории Settings/Sets.
4. В категории Settings/Sets, создайте наборы ассетов используя кнопки "new".
5. Предоставьте созданным наборам ваши префабы для стен, полов и объектов, выбрав наборы в окне Project и добавив ваши префабы к ним в соответствующие поля.
6. Выделите объект в иерархии сцены из пункта 2.
7. Теперь в окне Level Designer должны быть доступны кнопки для добавления объектов на сцену.

2. Пример

SampleScene находится в папке [Sample]. При ее открытии также откроется окно Level Designer и выберется объект "Level" в иерархии. Все манипуляторы объектов должны быть видны и активны в окне Scene.

[PrefabsSources] директория содержит models.fbx структуру которого вы можете отредактировать или исследовать для создания собственных префабов. Обратите внимание на то как в нем ориентированы блоки стен, вам нужно ориентировать ваши стены так же. Остальные префабы в этой папке сделаны из этого файла.

[Sets] директория содержит два набора использующих префабы из папки [PrefabsSources].

[PrefabsManaged] директория содержит родительский префаб Level, дочерний префаб Level.LevelDesign управляемый расширением, и Level.LevelDesign.LevelData ассет содержащий настройки и данные.

[Other] директория содержит скрипты и настройки света для сцены.

3. Полезные заметки

Размер превью кнопок стен и объектов можно настроить в `LD_Window.cs`

Префаб `LevelDesign` создается в папке содержащей исходный префаб выбранного в иерархии объекта. Если выбранный объект не является частью какого-либо префаба, тогда префаб `LevelDesign` будет создан в папке `Assets`.

Кнопка `[Create / Pickup]` сначала ищет подходящие префабы среди дочерних объектов выбранного объекта и пробует использовать их и создает новый если подходящих не найдено.

Префаб `LevelDesign` сохраняется в момент снятия выбора с рабочего объекта, а также в другие моменты, например, при удалении объектов, уменьшении старых (сохраненных) стен или полов, в момент выхода из `Unity Editor`, при закрытии или сохранении сцены, при переходе в режим `Play`.

Вы можете использовать кнопку `Lock` в заголовке окна `LevelDesigner` чтобы удерживать выбранный объект активным даже при снятии выбора, или для временного отключения расширения (если включить `Lock` когда нет выбранных объектов).

Когда вы создаете новый префаб `LevelDesign`, настройки копируются из предыдущего. Настройки каждого индивидуальны.

Расширение работает полностью внутри `Unity Editor` и получаемые префабы не содержат его следов и ничем не отличаются от обычных. Положение и ориентация объектов сохраняются в нем как `'prefab overrides'`, поэтому использованные объекты могут быть заменены позднее. Вам не нужно включать `LevelDesign.LevelData.asset` в билд, так как данные, которые он содержит нужны только внутри `Unity Editor`.

Добавляемые объекты появляются в центре нижней половины вьюпорта. Объекты могут быть удалены через меню, вызываемое правым кликом по их манипулятору перемещения.

Различные завершения стен можно переключать последовательными кликами по манипулятору крыла стены, или через меню, вызываемое правым кликом по нему. Если вы хотите, чтобы у добавляемых стен изначально не было завершения, установите первый элемент массива `Wall_Caps` внутри `Main_Set` набора в `None`.

Вы можете перемещать и вращать объекты обычным способом. Выберите и затем снимите выбор с рабочего объекта после сделанных изменений чтобы `LevelDesigner` сохранил их.

Поддерживается отмена перемещения и вращения объектов. Отмену добавления объектов можно включить в LD_Window.cs, но она может не всегда работать правильно. Отмена удаления объектов не поддерживается.