Пошаговая инструкция по добавлению новых фигур для распознавания.

1. Запустить приложение (либо открыть проект Unity и запустить сцену TitleScreen).
2. Нажать на кнопку Editor.
3. В поле для рисования нарисовать без отрыва новую фигуру.
4. В поле рядом с кнопкой Add ввести имя фигуры (важно! Имя фигуры должно быть уникальным).
5. Нажать кнопку Add.
6. Если все прошло успешно, то в папке пользователя должен появится xml файл с именем которое было задано для фигуры (+время\_создания). (пример нахождения файла на Windows 10: c:\Users\<UserName>\AppData\LocalLow\DefaultCompany\ShapeRecognizer\).
7. Переместить или скопировать xml файл в папку Assets\Resources\GestureSet\Premade проекта Unity.
8. С помощью шаблона Glyph\_Template.psd создать спрайт для отображения в игре.
9. Сохранить спрайт с именем <имя\_фигуры>.png в папке Assets\Resources проекта Unity (настройки импорта — по умолчанию, только снять флаг Generate Mipmaps (необязательно)).
10. Проверить, что новая фигура и соответствующий спрайт корректно появляются в игре и фигура распознается.
11. Пересобрать проект для всех целевых платформ.