是做成编辑器扩展还是单独开一个项目？

单独开一个项目的话，会多出许多不必要的工作，但后续可以把这个地图编辑器也开放给玩家，由玩家自己制造游戏内容，所以不采用 Unity 编辑器扩展这一选择。

地图编辑器支持哪些功能？

场景编辑区

在未选中方块状态下，按住鼠标左键进行拖拉改变摄像机位置，按住鼠标右键旋转视角（分为选中物体和未选中两种模式），通过鼠标滚轮放大和缩小视角。

现在玩家可以随意调整编辑时的视角了，但容易找不到场景的标准方向，所以还需要一个定位系统，这里可以做的简单点，就放几个UI按钮，功能大致类似Unity本身Scene视图右上角的工具，使得场景Camera可以围绕当前选中物体进行转向，重新纠正到正面朝向各个坐标轴，同时可以随时回到场景原点。

笔刷类型

列举了所有方块类型，可以选择想要的方块进行搭建。

笔刷大小

可以选择笔刷大小（如3\*3的方块），即一大块一大块的添加方块，注意这里是 X-Z 坐标系上的，决定了可以平铺多大一块面积的方块。

当选中方块类型时，进入添加模式，这时只能添加方块，鼠标指针移到哪儿，就在哪儿显示一个半透明的方块模型（根据笔刷大小显示一定数量的方块），表示这个方块可以添加到此处，每次鼠标左键放置一层方块。

按下 Esc 键，取消方块类型选中状态，进入销毁模式，鼠标指针指向哪儿，就根据笔刷大小高亮一定区域范围内的方块，单击左键销毁一层方块。

地图的导入导出功能 => 序列化地图文件（Json格式）

可导出多种文件类型：

开发者模式

地图模板（复用）：XYZ坐标，方块类型ID。

战场文件：地图模板ID，出生点属性（进入战斗时，玩家可以首先配置队形，这个方块是否可），等等。

玩家模式

地图文件：没有地图模板ID的概念，就是上面地图模板 + 战场文件的合体版，防止玩家的模板ID与开发者的冲突。

方块属性配置表（Json格式）

配置方块类型ID，Prefab名字，属性加成减益（移速，攻击距离等等）。

为了减小人力成本，地图编辑器里必须自带一个随机按钮，点击后会随机生成整个地图，

然后开发者可以手动对这个随机出来的地图进一步编辑。

地图元素可以分为4个层次：

Face：正方体的一个面

Block：6个面组成的一个正方体

Chunk：N个正方体组成的一个地图块

World：多个地图块组成的世界

一个 chunk 内的所有 block 统一生成 collider。