

目录

1、简介.....	2
2、使用前设置.....	3
3、范例场景.....	4
3.1 Camera.....	4
3.2 XSGridEditor.....	5
main.....	5
4、画笔.....	6
4.1 XSGridEitorBrush.....	7
4.2 XSUnitEditorBrush.....	7
4.3 XSPrefabEditorBrush.....	7
5、把 XSGridEditor 添加到自己的场景中.....	8

1、简介

Version: 1.0.0

Author: XIAOSHI

Date: 9/18/2022

XSGridEditor 是一个轻量的用于 2D/3D 的 SRPG 游戏的正方形网格地图系统，并且自带简单好用的网格编辑功能，适合作为开发 SPPG 的起点

2、使用前设置

因为本插件依赖于几个 unity 的官方插件，因此在使用前需要先下载这些插件才能正常使用。

1. 安装 Unity 官方插件 **2D Tilemap Editor**，因为编辑地图的画笔依赖于它。
2. 安装 Unity 官方插件 **Cinemachine**，因为 XSCamera 依赖于它。
XSCamera 是 1 个 SRPG 的相机类，控制移动范围，角度。
3. 安装 Unity 官方插件 **Input System**，因为 XSCamera 的移动依赖于它。

3、范例场景

作为演示的范例场景是 Scenes/Demo_1.unity. 接下来对场景中的所有节点(图 1)一一做介绍.

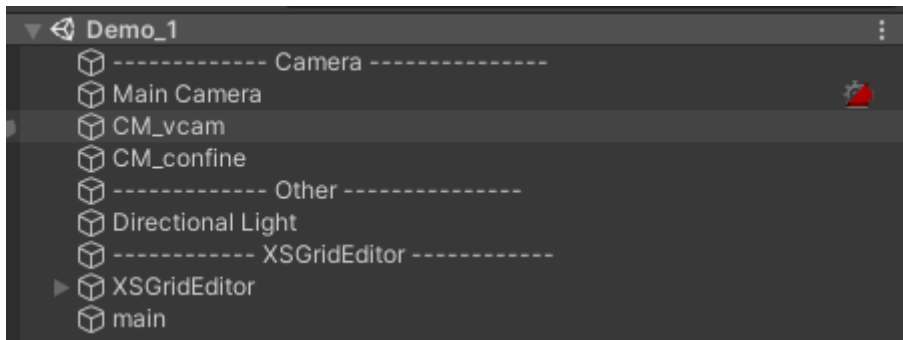


图 1

3.1 Camera

如图 2 所示, Camera 主要有 3 个节点组成. 因为我们用到了 Cinemachine 插件. 如果不知道 Cinemachine 是什么,可以先看看官方的介绍, 真的是一个很棒的插件!

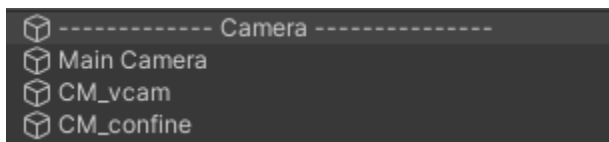


图 2

3.1.1 Main Camera

场景中的主相机.

3.1.2 CM_vcam

Cinemachine 的虚拟相机, 为了实现 SRPG 相机, 主要使用了以下脚本:

- Cinemachine Input Provider: Cinemachine 提供的输入控制相机脚本, 控制是基于 Input System 插件实现的.
- Cinemachine Confiner: Cinemachine 提供的脚本, 用于控制摄像机的移动范围.
- XSCamera: 本插件实现的 SRPG 相机, 通过使用上面两个脚本, 实现鼠标在屏幕边缘时移动视野范围, 方向键控制相机角度.

3.1.3 CM_confine

节点上的 Box Collider 控制相机移动范围，不需要自己设置，在初始化游戏时会根据地图 tile 的范围自动生成。

3.2 XSGridEditor

XSGridEditor 是插件的重要组成部分，如图 3 所示，主要有 3 个节点。



图 3

3.2.1 XSGridEditor

提供了一些编辑 tile 时的常用功能。

3.2.2 TileRoot

用 XSGridEditorBrush 添加的 tile 都放在这个节点下。你可以通过调整节点上脚本 Grid 的 CellSize 改变 tile 的大小。

3.2.3 UnitRoot

用 XSUnitNodeBrush 添加的 Unit 都放在这个节点下。

3.2.4 PrefabRoot

用 XSPrefabNodeBrush 添加的对象默认放在这个节点下，你也可以通过 XSPrefabNodeBrush 的配置改成其他节点，并没有限制。

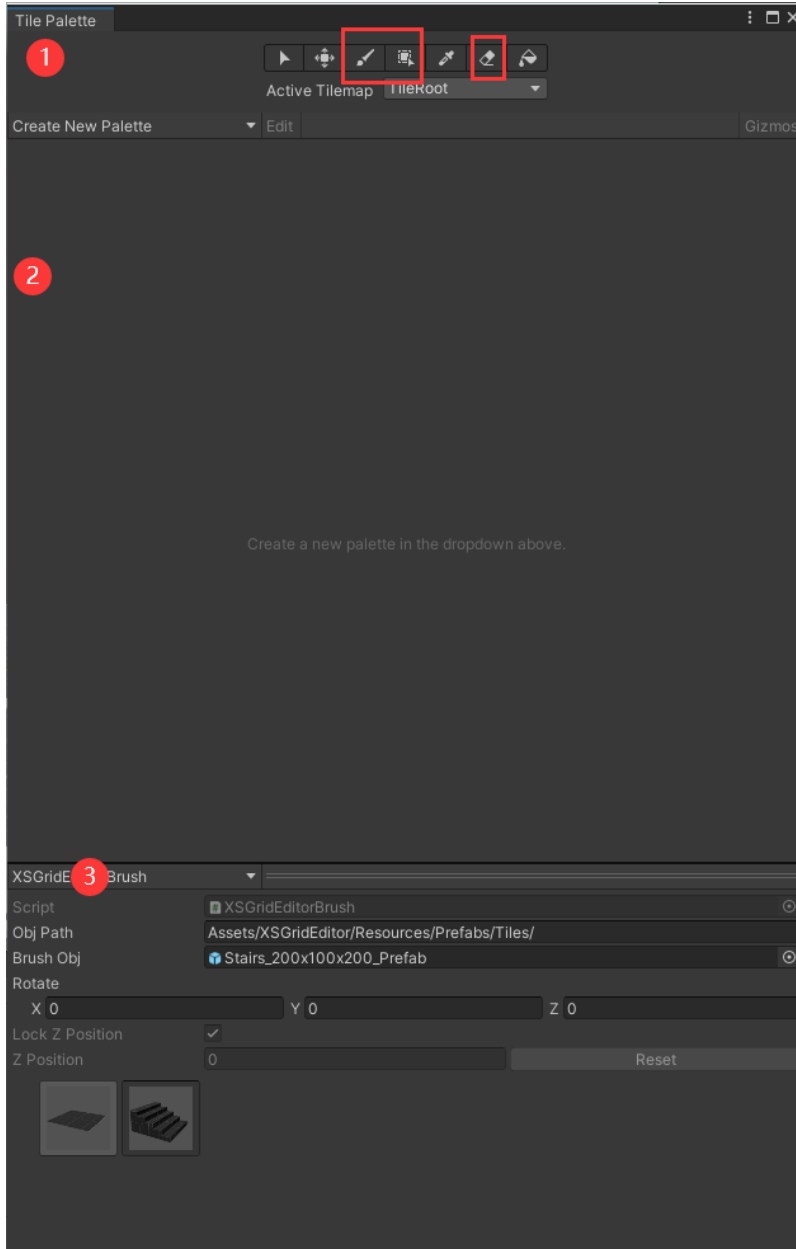
3.3 main

挂载了测试场景用的脚本 XSBattleMgr，用于演示如何显示移动范围，unit 移动。

4、画笔

本插件提供了 3 个画笔 XSGridEditorBrush, XUnitNodeBrush, XSPrefabNodeBrush, 用于简单编辑 SRPG 的网格地图. 画笔都是基于 2D Tilemap Editor 插件, 因此你需要先安装这个插件.

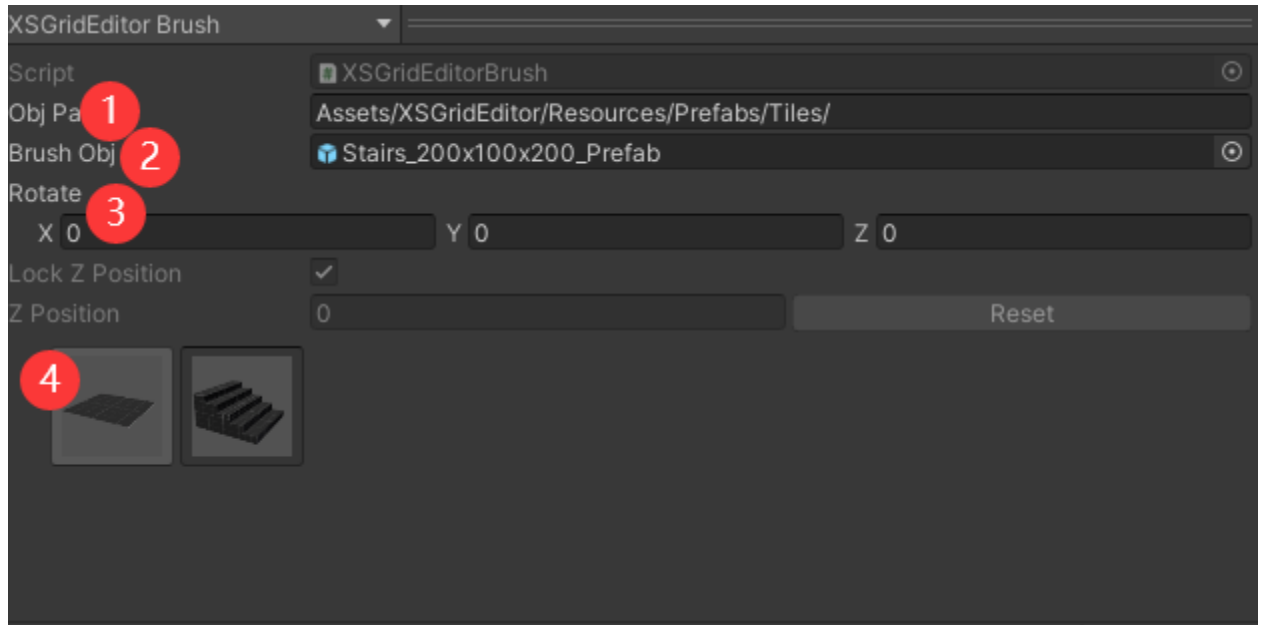
安装完毕后, 从菜单栏 Window->2D->Tile Palette 打开画笔界面, 如下图所示:



1. 提供的画笔只实现了红框内的 3 个按钮, 其他按钮是不实现的.

2. 这个我们用不到.
3. 画笔的主要功能区, 在这里可以切换画笔.

接下来介绍画笔的主要功能区



1. 画笔添加的对象都是 prefab 对象, 在这里指定好读取 prefab 的路径后, prefab 的预览图会在 4 中显示. 使用 XSGridEditorBrush 和 XSUnitNodeBrush 时, 只有添加了脚本 XSTileNode, XSUnitNode 的 prefab 才会在 4 中正常显示, XSPrefabNodeBrush 则没有限制.
2. 显示画笔使用的 prefab 对象.
3. 设置添加对象的角度, 这样我们就不用为多个方向添加多个 prefab 了...
4. 选择画笔使用的 prefab 对象.

4.1 XSGridEditorBrush

用于画 tile 的画笔, 表示 unit 可以移动的格子.

4.2 XSUnitEditorBrush

用于画 unit 的画笔, unit 必须在 tile 上才能添加.

4.3 XSPrefabEditorBrush

用于画任何 prefab 的画笔, 同一格子上的 prefab 还会根据中心点叠加.

5、把 XSGridEditor 添加到自己的场景中

从菜单栏选择 Tools->XSGridEditor->CreateGrid, 会向场景中添加节点 XSGridEditor, 之后就可以正常使用画笔了.