场景编辑器说明文档

# 更新日志

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 更新内容 | 操作人员 |
| 2018/2/12 | V1.0 | 文档建立 | 吕鑫 |

目录

[1. 更新日志 1](#_Toc1636)

[2. 文档作用 2](#_Toc11333)

[3. 基础信息 2](#_Toc27113)

[4. 策划数据编辑流程 2](#_Toc21847)

[4.1. 美术场景资源上传 3](#_Toc20332)

[4.2. 创建场景数据 3](#_Toc28612)

[4.3. 编辑场景数据 4](#_Toc22498)

[4.3.1. 场景参数介绍 4](#_Toc9540)

[4.3.2. 生成器 5](#_Toc18522)

[4.3.3. 阻挡物 6](#_Toc10265)

[4.3.4. 贝塞尔曲线 6](#_Toc11726)

[4.3.5. 点 6](#_Toc28168)

[4.3.6. 区域 7](#_Toc14526)

[4.4. 保存数据 8](#_Toc30751)

[4.5. 连入游戏 8](#_Toc22117)

[5. 新功能需求 9](#_Toc13699)

[5.1. 音效编辑需求 9](#_Toc31940)

[5.2. 优化保存时长 9](#_Toc16865)

[5.3. 删除无用的字段 9](#_Toc2009)

# 文档作用

分为两个方向

1. 整体目前地图编辑器现有功能，以及数据填写相关规则，方便其他策划学习和使用。
2. 新功能点的说明，方便程序理解。

# 基础信息

|  |  |
| --- | --- |
| **基础信息** | |
| **插件名称** | SceneEditor |
| **插件文件地址** | svn://10.35.49.145/M1Res4Build/trunk/TERAMobile/Assets/EditorMaps |

# 策划数据编辑流程



## 美术场景资源上传

美术上传场景资源后，策划即可在编辑中选中该场景资源创造场景进行数据编辑。

场景资源由美术上传，策划不需要处理，但是需要保证资源迭代后，上传的场景名是一致的。

这样更新场景资源后，将会自动替换成新的场景资源而不需要重新连入。

场景资源地址：svn://10.35.49.145/M1Res4Build/trunk/TERAMobile/Assets/Outputs/Scenes

## 创建场景数据

地图编辑器中点击【创建】按钮，选择对应的美术场景，并输入地图名称，即可创建场景数据。

创建后在地图编辑器data文件夹下将会有专门的子文件夹存在该场景数据对应的所有场景数据文件。

一般情况下，一个场景的场景数据由一个策划维护修改，其他策划在使用编辑器时，需要确认不是自己场景的场景数据保证不会有冲突和其他版本问题。

## 编辑场景数据

场景数据已经创建完成后即可在地图编辑器中可视化的编辑场景数据。

场景数据包括以下几个方面：

1. 场景参数：场景参数是指整个场景自身的参数，用于与其他模块关联。
2. 生成器：布置在在场景中的所有怪物、npc、矿物统称为生成器。
3. 阻挡物：布置在场景中某些情况下阻止玩家前进的空气墙
4. 贝塞尔曲线：有点组成的线段，用于勾勒区域编辑和路线。
5. 点：包括目标点和复活点。
6. 区域：定义整个区域的相关属性。

### 场景参数介绍

选中unity中Hierarchy中【创建场景名】data即可编辑，其中包括以下数据需要编辑。

1. 场景id，唯一性，为了方便维护场景id，地图id，地牢id，尽量一致。
2. 场景名称，策划用。
3. 备注，策划用。
4. 文本显示名称，游戏中所有读取场景名称都读这个，需要保证场景名是正式的，设计多语言翻译。
5. 原点位置：没用，之前美术出场景不标准调节场景中心点用的，后来美术出场景的原点就是0，0点，该字段就没用了。
6. 长宽：需要美术给对应的数值，如果数值小于地图大小，会造成报错，无法保存。
7. Navmesh名称：需要填写对应的navmesh名称，navmesh由美术上传，地址：svn://10.35.49.145/M1Res4Build/trunk/TERAMobile/Navmesh
8. 出生位置、复活位置：玩家的出生点和复活点，还要调整复活角度，如果涉及多个复活点，在【点】处说明。
9. 背景音乐：需要优化，暂定为新功能。
10. 场景资源：即美术上传的场景资源。
11. 小地图：美术上传，地址：svn://10.35.49.145/M1Res4Build/trunk/TERAMobile/Assets/Outputs/CommonAtlas/MiniMap
12. 是否允许骑乘：字面意思
13. Pk模式：字面意思
14. 关联主地图id：相位使用，用于相位寻路，需要保证地图附属的相位的主地图是主地图。

### 生成器

点击地图编辑器中【添加对象】按钮，选中想要创建的生成器，然后选中想要生成的位置，即可进行数据编辑。

生成器包括一部分通用属性，和部分差异化属性，先介绍通用属性，在介绍差异化属性。

1. 通用属性
2. 生成器id：怪物生成器、npc生成器、矿物生成器统一是一种类型，共用一组生成器id，创建自动生成id，不需要策划编辑。
3. 生成器名称、备注：字面意思。
4. 生成器单元数目：一个生成器中每有一种不同Tid的怪物就新增一个单元数目。
5. 生成单元属性：id、名称、备注字面意思，id怪物表Tid，数量，刷新间隔不刷新填0，贝塞尔曲线id如果寻路则需要关联，是否往返针对寻路。
6. 区域大小：填长和宽需要保证长和宽大于模型大小\*数量，点击区域大小确定可出现可视化边界。
7. 怪物生成器属性：
8. 是否贴地，目前可能无用，可以去掉。
9. 是否与生成器绑定，目前可能无用，可以去掉。
10. 是否手动激活，程序执意要起这个名字，其实就是是否任务刷新，选中之后只有任务才能激活。
11. 是否固定位置，生成器中每个单位位置都与编辑位置一样，不勾则随机刷新。
12. 是否与仇恨系统绑定，功能整合到成队功能里，可以删除。
13. 是否重复激活，目前可能无用，可以去掉。
14. 死亡刷新模式：字面意思。
15. Ai：无用，删除。
16. 休闲区域：保证闲逛不会超过该区域。
17. Npc生成器：id为NPC表Tid，其他都已介绍
18. 矿物生成器：id为矿物表Tid，其他都已介绍

### 阻挡物

点击地图编辑器中【添加对象】按钮，选中想要创建的障碍物生成器，然后选中想要生成的位置，即可进行数据编辑。

该功能需要重新调整，目前使用不方便。

调整方案：去掉阻挡物表，在地图编辑器中可视化的编辑阻挡物长和宽以及资源路径。

### 贝塞尔曲线

点击地图编辑器中【添加对象】按钮，选中想要创建的贝塞尔曲线，然后选中想要生成的位置，即可进行数据编辑，选中的位置即原点。

贝塞尔曲线有两种创建方式，一种是点+点的方式创建，另一种是直接创建矩形，两种都可以继续增加点。

创建足够数量的点后，可选择闭合方式，一种是闭合首尾相连，一种是部分闭合首位不想连。

编辑方式是现在贝塞尔点进行拖拽。

### 点

点包括两种，目标点和复活点，创建时选择想要创建的类型，选择位置即可。

1. 目标点：目标点有两种类型，传送目标点和展示目标点。
2. 传送目标点：该点的作用是通过某个场景传送至该场景特定位置，需要在某个场景选择传送至场景的场景id和目标点id。
3. 展示目标点：用于结算。
4. 复活点/出生点：场景有多个出生点和复活点时使用。

### 区域

区域本身无可视化编辑的数据都是自身的参数用与其他模块相关联。

1. 区域名称：策划用
2. 背书：策划用
3. 文本显示名称：小地图显示用
4. 自动生成区域：不懂，问程序后增补。
5. 贝塞尔曲线：确定区域边界
6. 传送区域id：该区域如果为传送区域，需要填写传送区域相关属性，先创建传送区域，然后关联，在传送区域填写对应参数。
7. 传送地图id：地图表Tid
8. 位置id：目标点id
9. 音乐需要重新调整
10. 进入相位id：相位用，地图表Tid
11. 关联场景坐标id：如果该区域要有自己的复活点在此选中。
12. Pk模式：字面意思
13. 复活逻辑：字面意思
14. 进出播放cg：字面意思
15. 禁止打开地图：字面意思
16. 鹰眼标志：显示鹰眼按钮
17. 禁止骑乘、各种复活、闪避、药瓶：字面意思
18. 万物志：进入解锁万物志，填写对应id。

## 保存数据

数据编辑完成后即可保存数据进行上传了，其中保存分为两种保存方式以及多种数据类型。

1. 保存：保存要保存两种数据，策划编辑的数据(prefab)以及通过编辑数据导出的最终数据(scene.data)，保存分为两种方式。

1）临时保存：只保存当前场景的编辑数据，上传不会对其他场景造成影响，也不会导出最终数据。

2）保存：保存所有场景的编辑数据并生成最终数据，需要保证所有场景编辑数据都是最新切没有冲突。

3）注意事项：保存后只上传自己负责场景的编辑数据已经对应的生成数据（区域文件、prefab）以及要上传保存生成的scene文件，如果没上传，会出错无法查找负责人的问题。

2. 上传文件数据类型

1）scene：服务器用，整合了所有场景的数据，上传时需要保证所有场景数据都是最新，并且同时只能有一个人上传。

2）prefab：编辑器用，对应场景的编辑文件，一般情况下谁负责谁上传。

3）MapBasicInfo.lua:客户端用，需要额外导出。整合了所有场景的数据，上传时需要保证所有场景数据都是最新，并且同时只能有一个人上传。

导出位置：svn://10.35.49.145/M1Data/trunk/MapInfo/MapBasicInfo.lua

导出后需要手动上传至：svn://10.35.49.145/M1Client/trunk/GameRes/Configs/MapBasicInfo.lua

1. MapLinkInfo.lua：客户端用，需要额外导出，整合了所有场景的传送数据，上传时需要保证数据都是最新，并且同时只能有一个人上传。
2. MapDungeonEnd.lua：客户端用，需要额外导出，整合了所有场景最终展示点，上传时需要保证数据都是最新，并且同时只能有一个人上传。
3. 区域以及阻挡文件：服务器用，需要额外导出，单独场景数据，不是编辑场景的数据不要上传。

## 连入游戏

场景数据编辑完成后，在通过数据关联即可连入游戏。

如果是大世界，需要与地图表、场景表关联。

如果是副本，需要地图、地牢、场景表关联。

为了方便维护所有关联表id都一致。

# 新功能需求

## 音效编辑需求

音效编辑接口放开到M1编辑器中不在地图编辑器中编辑，删除地图编辑器中的接口，保证数据的唯一性。

整个场景的音效编辑在场景表中，单个区域的音效编辑在区域中。

音效填写规则，直接填写音效的资源路径。

## 优化保存时长

目前保存时间过长，需要优化。

## 删除无用的字段

与程序沟通后确认无用的字段并删除。