**Unity高度集成2D开发环境——ex2D**

Posted on 2013年05月27日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 39 次

ex2D 是一个Unity下的高度集成的2D开发环境。它的目标是为Unity提供一个高效的2D Sprite/UI解决方案。ex2D特别专注于研究制作最新的2D Animation技术以及解决复杂的2D场景渲染在移动设备上的高性能渲染问题。

ex2D 包括了一系列运行于Unity View Tabs下的编辑器来帮助开发者制作2D游戏所需的数据。他们是Atlas Editor, Font Editor, SpriteAnimation Editor以及即将推出的Tile Map Editor和2D Skinning Editor. 所有的Editor都是通过C#脚本编写从而直接运行于Unity之中。Unity3D教程手册

ex2D 遵从Unity的工作流程。有别于其他Unity下的2D插件直接将2D数据保存于Component中，通过使用ScriptableObject 来处理2D数据(Atlas, Sprite Animation, Bitmap Font 等等)。通过这种方法，这些数据可以被更好的重复利用和在复杂项目中进行管理。通过ex2D独有的数据监听技术，开发者不必担心制作的数据没有及时更新等问题。