**轻松实现小地图**

Posted on 2013年04月19日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 273 次

1.从顶视图上截取一张场景图，命名为map。

2.找一个圆圈图标，作为playerTexture.

3.创建panle作为地面。

实际代码如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **public** Texture map ; |
| 02 | **public** Texture playerTexture ; |
| 03 | **float** cubePosX=0 ; |
| 04 | **float** cubePosY=0 ; |
| 05 | **public** GameObject player ; |
| 06 | **public** GameObject plane; |
| 07 | **float** planeWidth; |
| 08 | **void** Start() |
| 09 | { |
| 10 |  |
| 11 | planeWidth=plane.GetComponent<MeshFilter>().mesh.bounds.size.x\*plane.transform.localScale.x;*//因为plane是正方形，所以只取了宽* |
| 12 | } |
| 13 |  |
| 14 | **void** OnGUI () |
| 15 | { |
| 16 | GUI.DrawTexture(new Rect(0,0,map.width,map.height),map); |
| 17 | GUI.DrawTexture(new Rect(cubePosX,cubePosY,25,25),playerTexture); |
| 18 | } |
| 19 |  |
| 20 | **void** Update() |
| 21 | { |
| 22 | cubePosX =map.width\*player.transform.position.x/planeWidth+map.width/2;*//根据palyer在plane的比例关系，映射到对应地图位置。* |
| 23 | cubePosY =map.height\*player.transform.position.z/planeWidth+map.height/2; |
| 24 | } |