概述

2014-2-17

在游戏的实现过程中，有时会需要在某个游戏对象上的运动轨迹上实现渐隐效果。这种感觉就好像是类似飞机拉线的拖尾巴，在视觉上感觉很好，比如子弹的运动轨迹等，如果不借助引擎的帮助，这种效果往往需要通过大量的图片来实现。而Cocos2D-x提供了一种内置的拖动渐隐效果类CCMotionStreak来帮助我们

实现这个效果。它是CCNode类的子类，继承关系如图所示。

