Experiment笔记

作者：fengsharp

QQ：493894652

Email：csdnfor@126.com

2016/4/16

目 录

1. 00ClippingNode实现水瓶 1

1.1. 参考资料 1

1.2. 原理 1

2. RenderTexture模拟ClippingNode 1

2.1. 原理 1

3. 标题1 1

3.1. 标题2 1

3.1.1. 标题3 1

# 00ClippingNode实现水瓶

## 参考资料

参考资料：<http://www.cocos.com/doc/tutorial/show?id=1662>

## 原理

mask作为掩膜，绘制水和瓶子

# RenderTexture模拟ClippingNode

## 原理

使用一个RenderTexture模拟一个ClippingNode，这样效率比较低，改进方式为所有的ClippingNode渲染着一个RenderTexture上，也就是原来的N个，修改为一个。【见01】

使用一个RenderTexture和N个Texture去渲染的不同之处在于一个时创建的是屏幕坐标范围，而如果是N个的话，每个使用的是局部的坐标范围进行渲染。【见02】

对于一个RenderTexture，可以将内部的Sprite渲染使用BatchSpriteNode的方式进行批处理渲染。【见03】

# 标题1

## 标题2

### 标题3

#### 标题4