

# H5 动画与游戏开发

---Cocos Creator 工作流程

# 内容纲要

---

- 资源工作流程
- 场景制作工作流程



# 资源工作流程

---

- 场景资源的创建和管理

- 创建场景、编辑场景、保存场景、切换场景、场景资源的加载与释放

- 贴图及图集资源

- Texture资源类型、SpriteFrame资源类型、图集资源 ( Atlas )

- 预制体资源

- 创建预制体、预制体的保存与还原、预制体的自动同步与手动同步

- 脚本资源

- 脚本用来驱动项目逻辑，实现交互功能，脚本是以组件的形式存在的

# 资源工作流程

---

- 音频资源（音乐与音效）、粒子资源
  - 声音的加载模式（Web Audio、DOM Audio）、粒子系统（ParticleSystem）组件
- 其他资源
  - JSON资源、文本资源（导入为 cc.TextAsset）等
- 资源的导出
  - 可通过两种方式将场景或预制文件导出（导出工具会自动检查所选资源的依赖列表）
- 资源的导入
  - 文件 -> 导入资源，即可打开资源导入面板

# 内容纲要

---

- 资源工作流程
- 场景制作工作流程

# 场景制作工作流程（组件与节点）

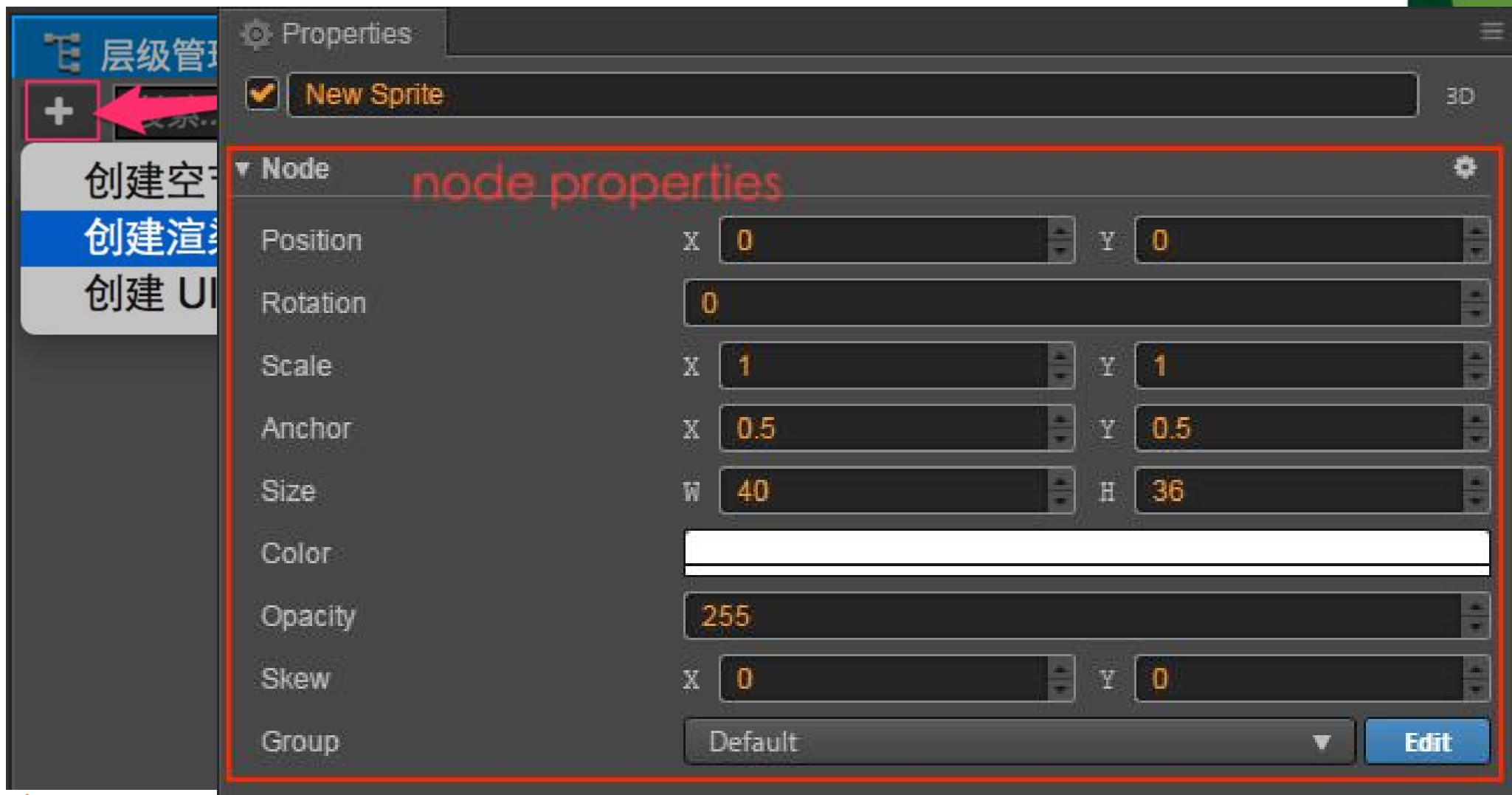
- Cocos Creator中的组件

- Cocos Creator 的工作流程是以组件式开发为核心的，组件式架构也称作 **组件-实体系统**（或 Entity-Component System），简单的说，就是以**组合**而非继承的方式进行实体的构建
- 在属性检查器中可以为实体节点添加各种组件（物理组件、UI组件、脚本组件等）

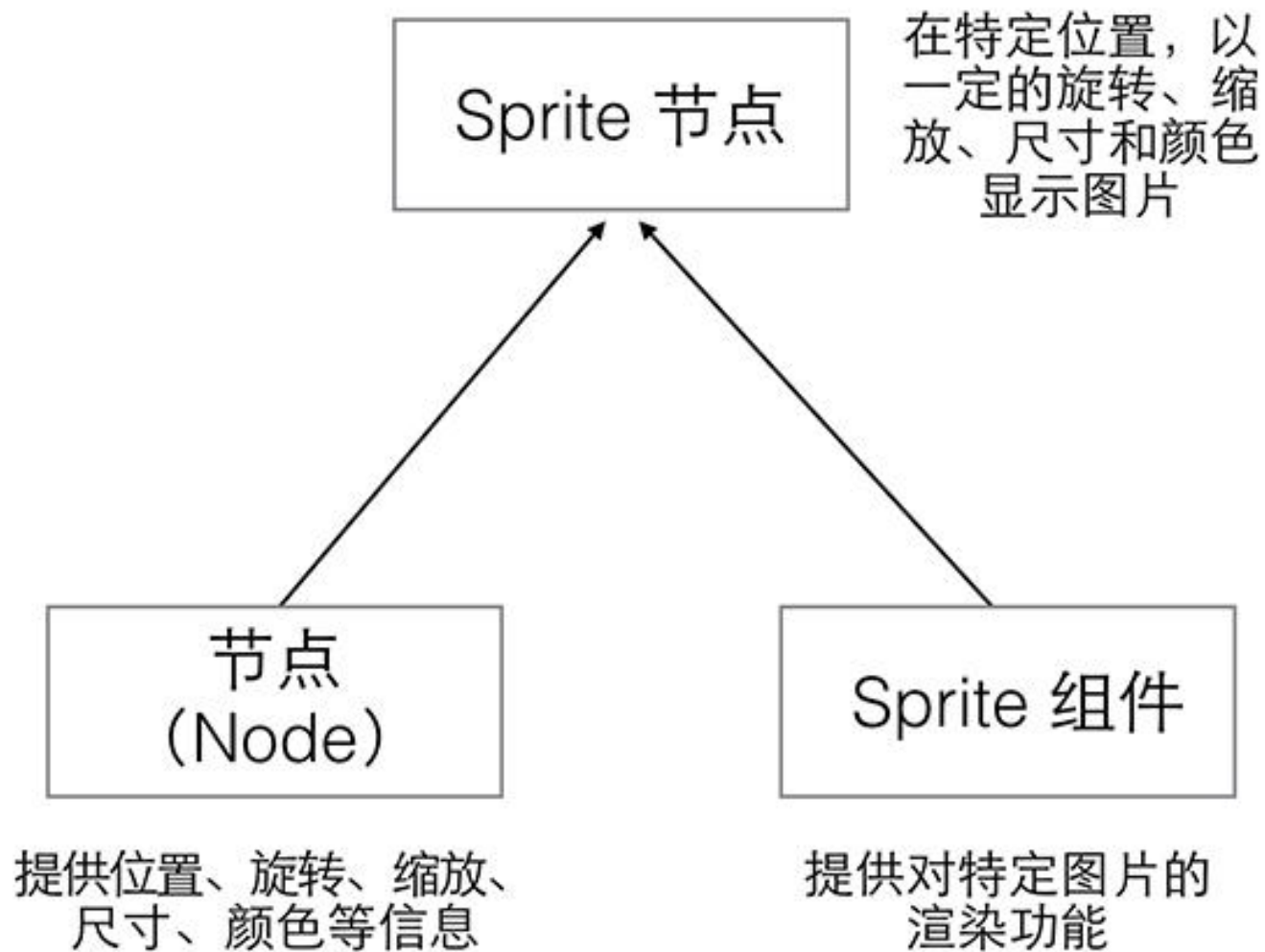
- Cocos Creator中的节点

- 在 Cocos Creator 中，节点（Node）是**承载组件的实体**，我们通过将具有各种功能的组件（Component）挂载到节点上，来让节点具有各式各样的表现和功能（包括脚本）
- 创建节点可以通过 层级管理器 左上角的 创建节点 按钮

# 场景制作工作流程（创建节点-图例）



# 场景制作工作流程（Sprite组件-图例）



通过Add Component按钮来添加不同类型的组件（物理组件、UI组件、脚本组件等），使节点拥有相应的功能



# 场景制作工作流程（坐标系和坐标变换）

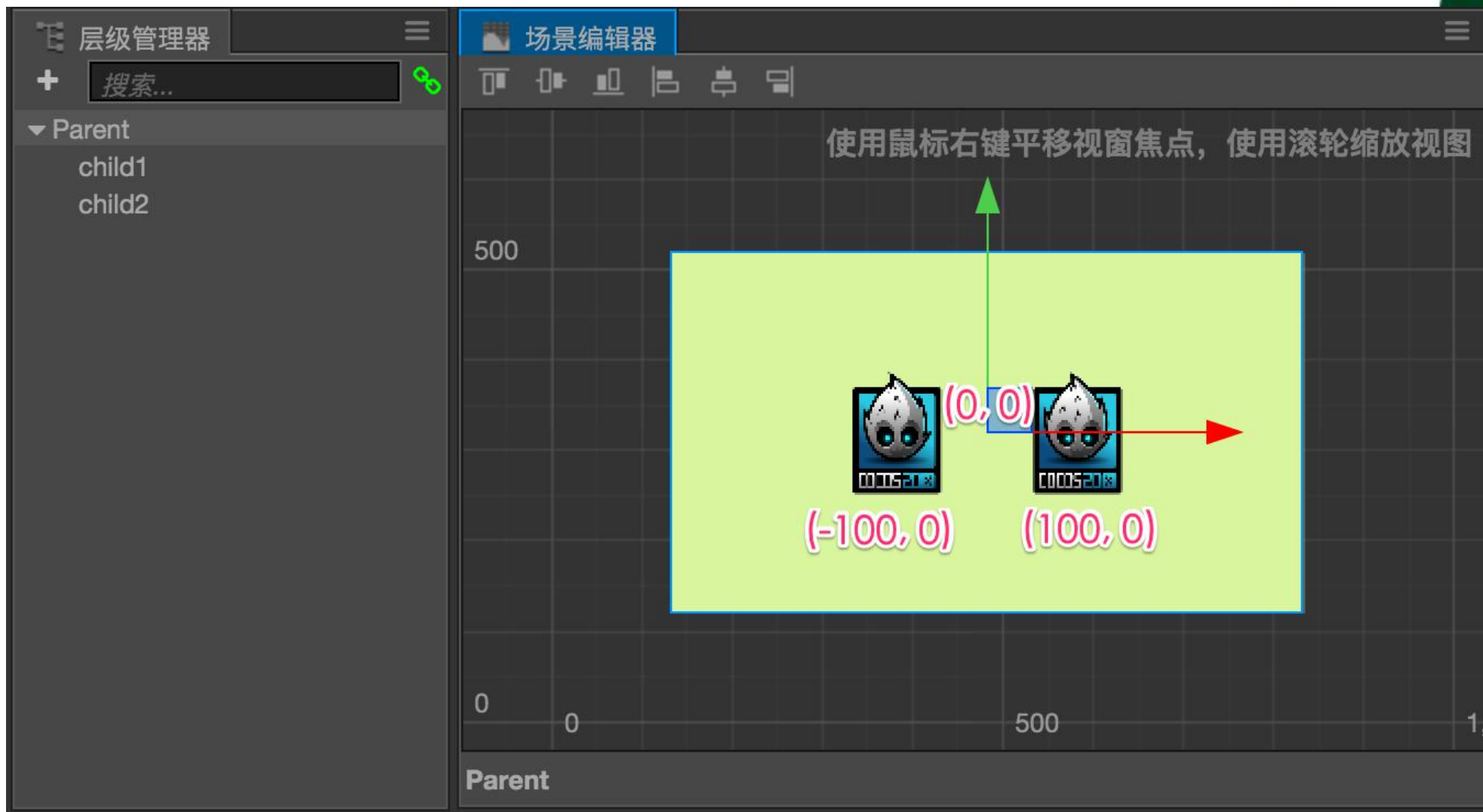
- 世界坐标系和本地坐标系

- **世界坐标系**也叫做绝对坐标系，在 Cocos Creator 游戏中表示场景空间内的统一坐标体系，「世界」就用来表示我们的游戏场景
- **本地坐标系**也叫相对坐标系，是和节点相关联的坐标系。每个节点都有独立的坐标系，当节点移动或改变方向时，和该节点关联的坐标系将随之移动或改变方向
- Cocos Creator 中的节点（Node）之间可以有父子关系的层级结构，我们修改节点的位置（Position）属性设定的节点位置是该节点相对于父节点的 **本地坐标系** 而非世界坐标系

- 锚点（Anchor）

- 锚点决定了节点以自身约束框中的哪一个点作为节点的位置（影响**位置**、**旋转**、**缩放**）

# 场景制作工作流程（层级管理）



The background of the slide is decorated with numerous overlapping circles in various shades of green and yellow, scattered across the top and right sides.

# Thank You !