

# H5 动画与游戏开发

---Cocos Creator 概览

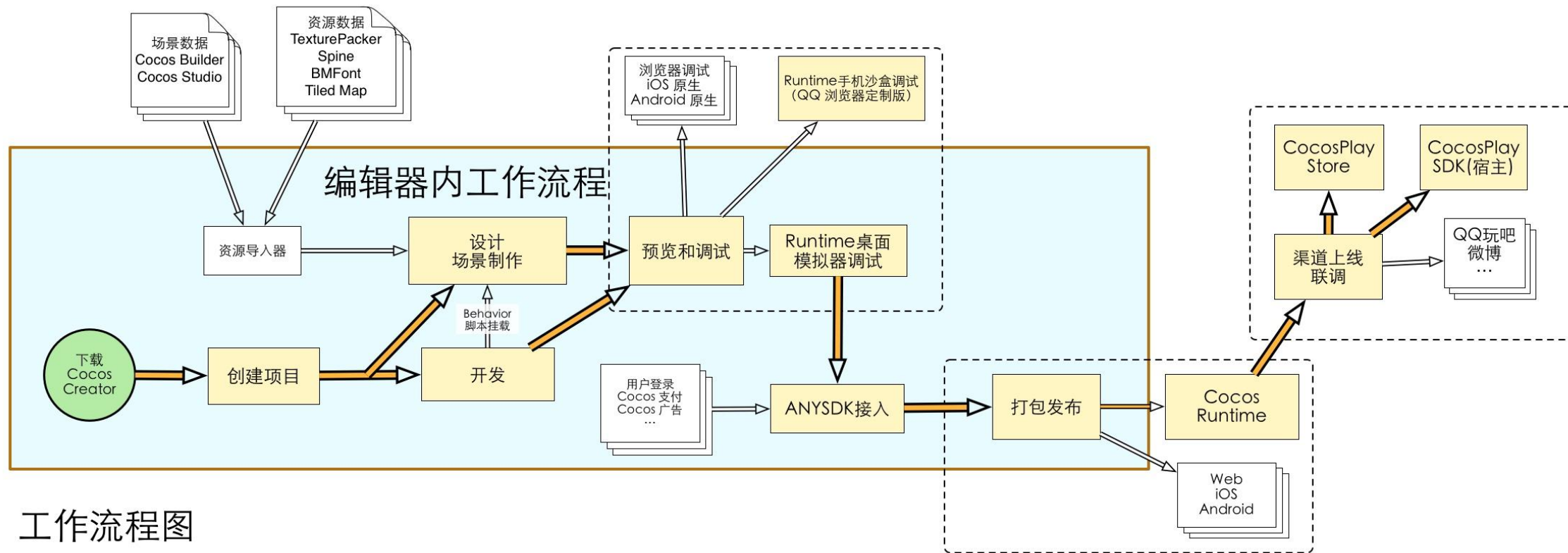
# 内容纲要

---

- **Cocos Creator流程简介**
- **Cocos Creator项目结构**
- **Cocos Creator编辑器基础**



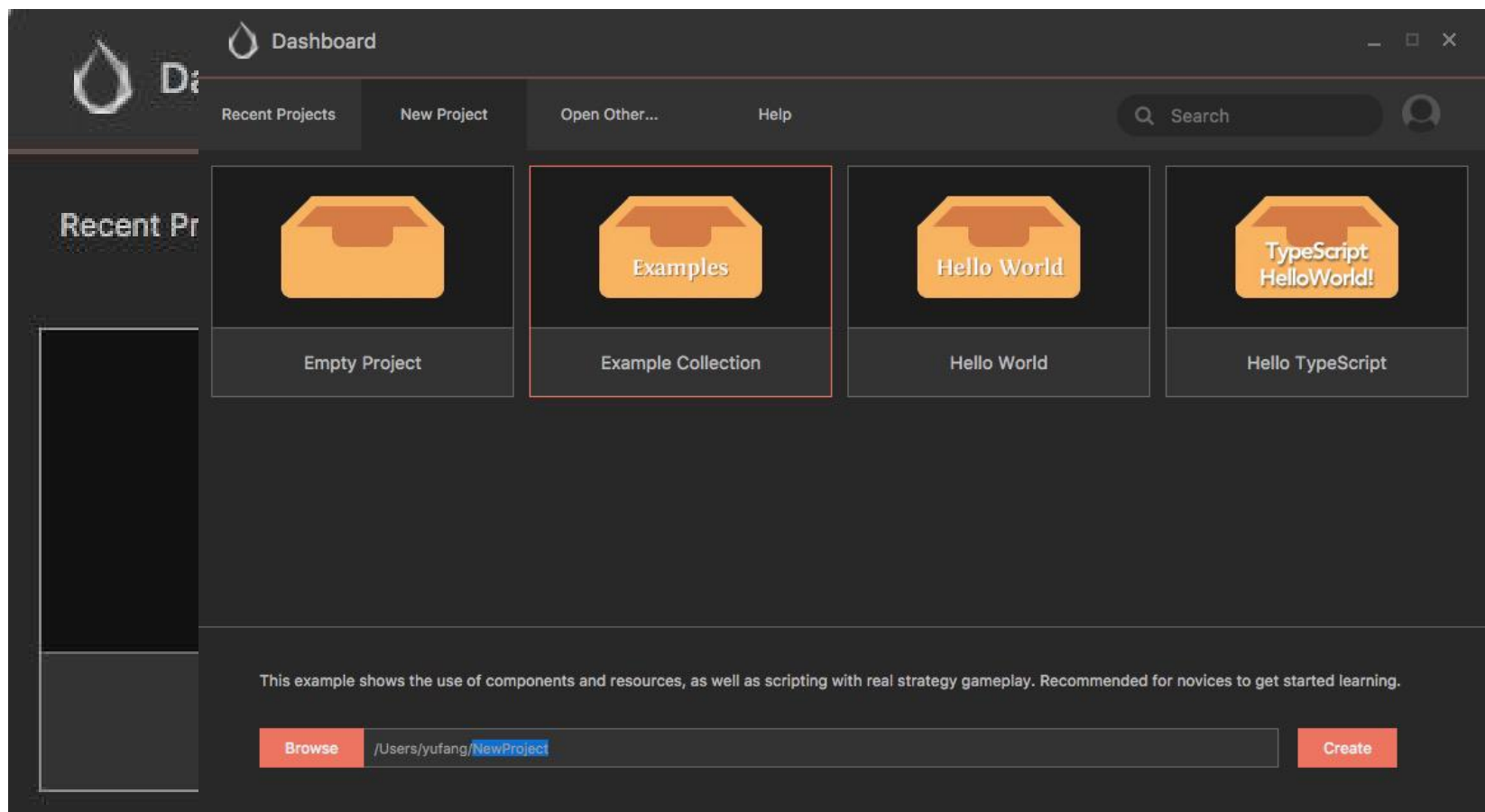
# Cocos Creator 工作流程



工作流程图

# DashBoard

- 使用DashBoard来创建新项目和管理当前已有项目



# 内容纲要

---

- Cocos Creator流程简介
- Cocos Creator项目结构
- Cocos Creator编辑器基础



# Cocos Creator项目文件结构

---

ProjectName (项目文件夹)

├─assets

├─library

├─local

├─settings

├─temp

└─project.json



# Cocos Creator项目文件结构

- 资源文件夹（ assets ） 需要进行版本控制
  - 所有本地资源、脚本和第三方库文件， assets 目录下的内容才能显示在资源管理器中
- 项目设置（ settings ）与project.json 需要进行版本控制
  - 保存项目相关的设置，如构建发布菜单里的包名、场景和平台选择等
- 资源库（ library ）、本地设置（ local ）
  - assets导入后生成的，文件的结构和资源的格式将被处理成最终游戏发布时需要的形式
  - local 文件夹中包含该项目的本地设置，包括编辑器面板布局，窗口大小
- 构建目标（ build ）
  - 编辑器会在项目路径下创建 build 目录，并存放所有目标平台的构建工程。

# 内容纲要

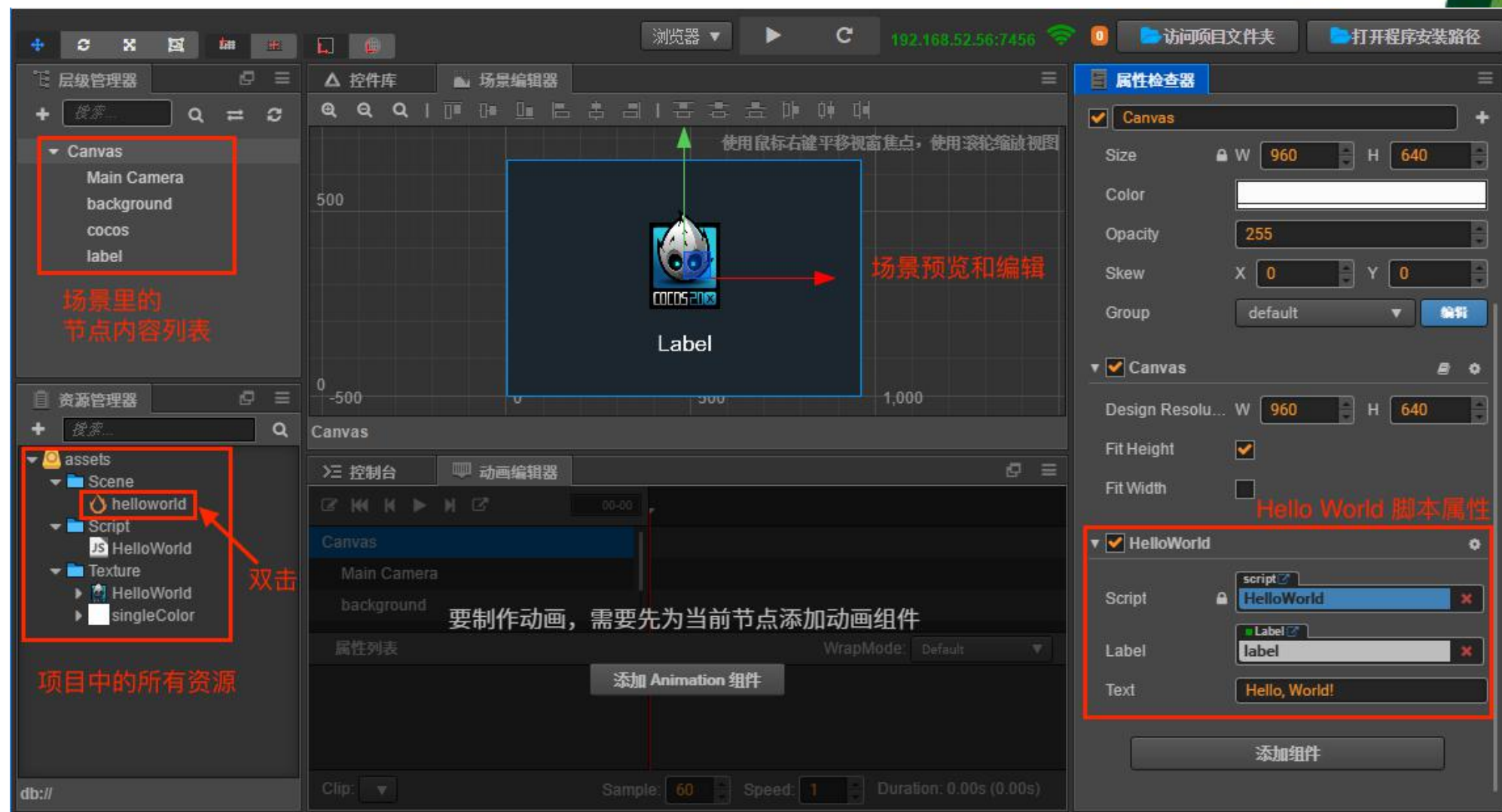
---

- Cocos Creator流程简介
- Cocos Creator项目结构
- Cocos Creator编辑器基础



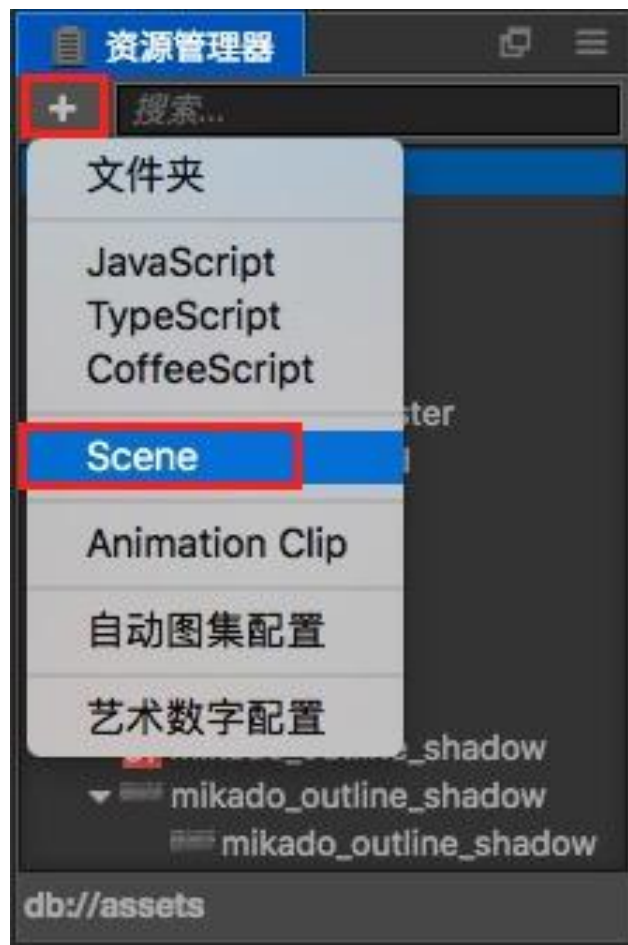
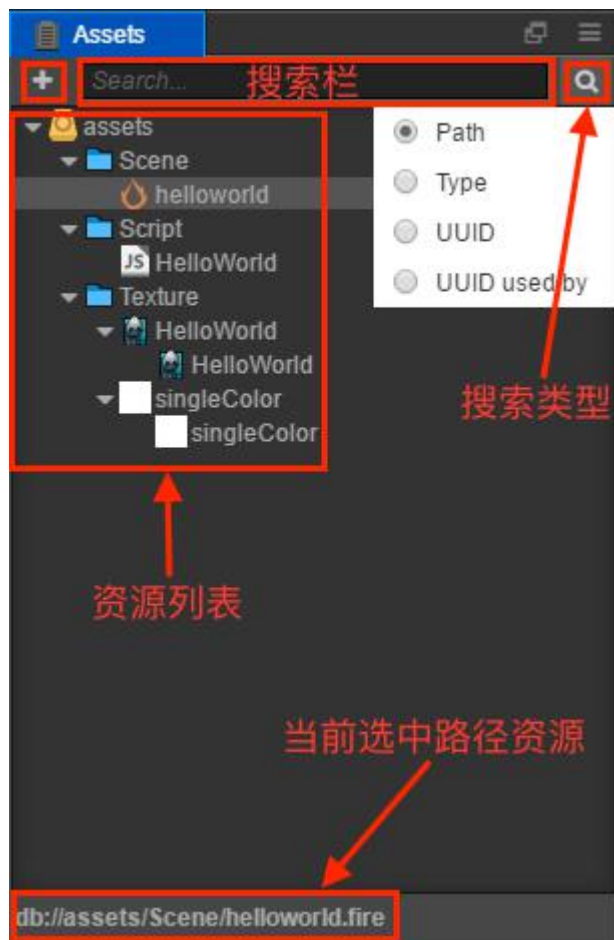


# Cocos Creator 编辑器概览



# Cocos Creator 资源管理器

- 添加及管理资源（文件夹、图片、音频、场景、脚本等）



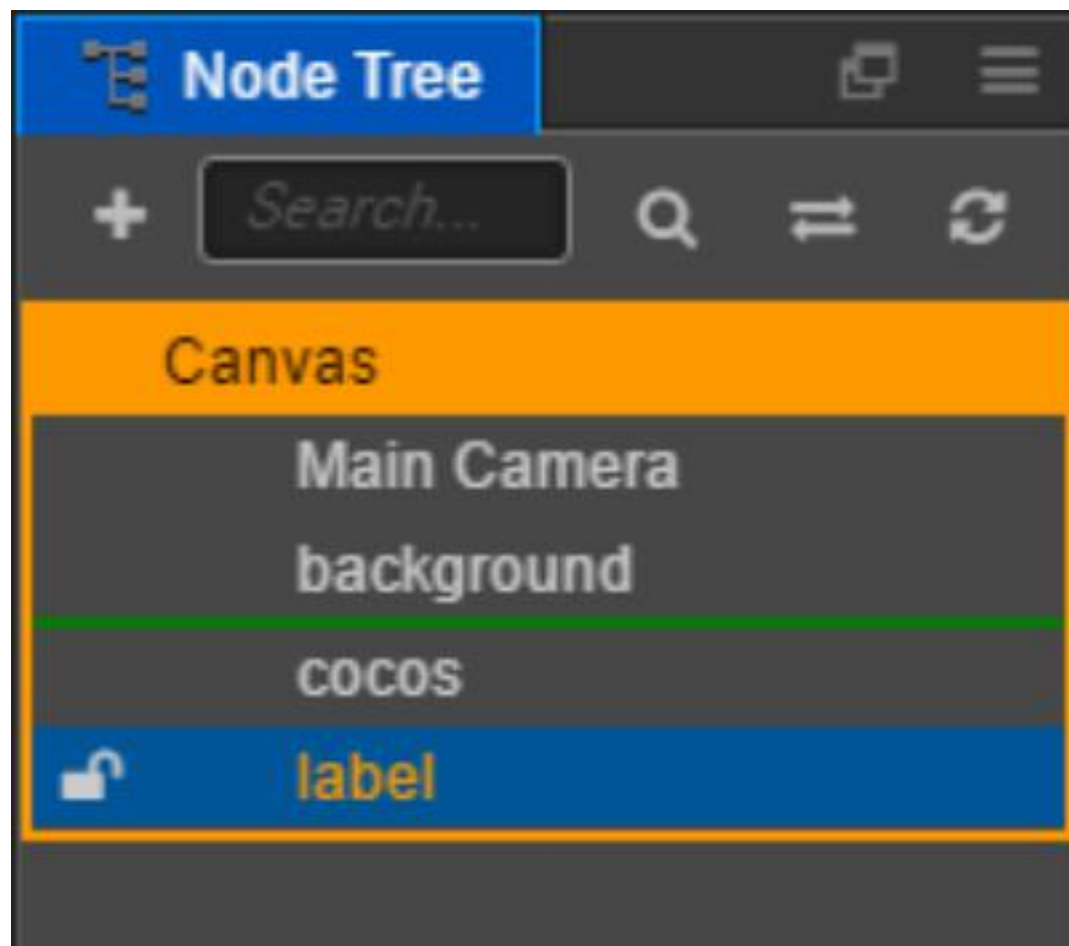
# Cocos Creator 场景编辑器

- 内容创作的核心工作区域，通过变换工具修改节点属性



# Cocos Creator 层级管理器

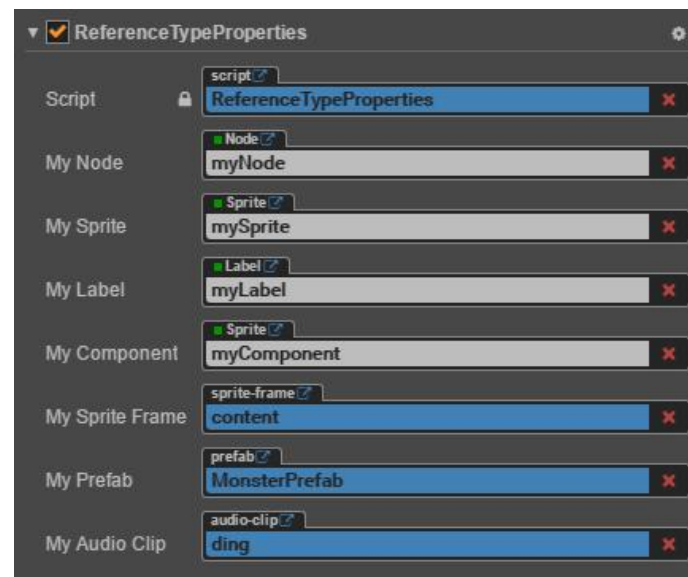
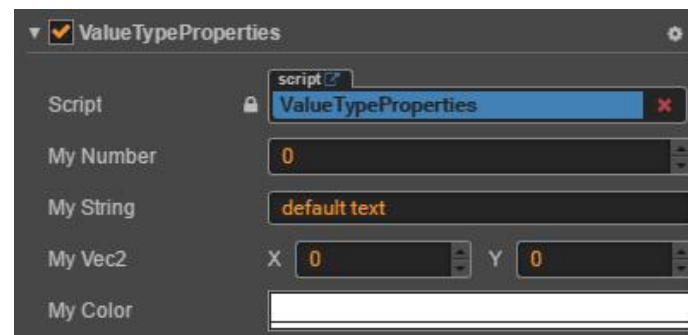
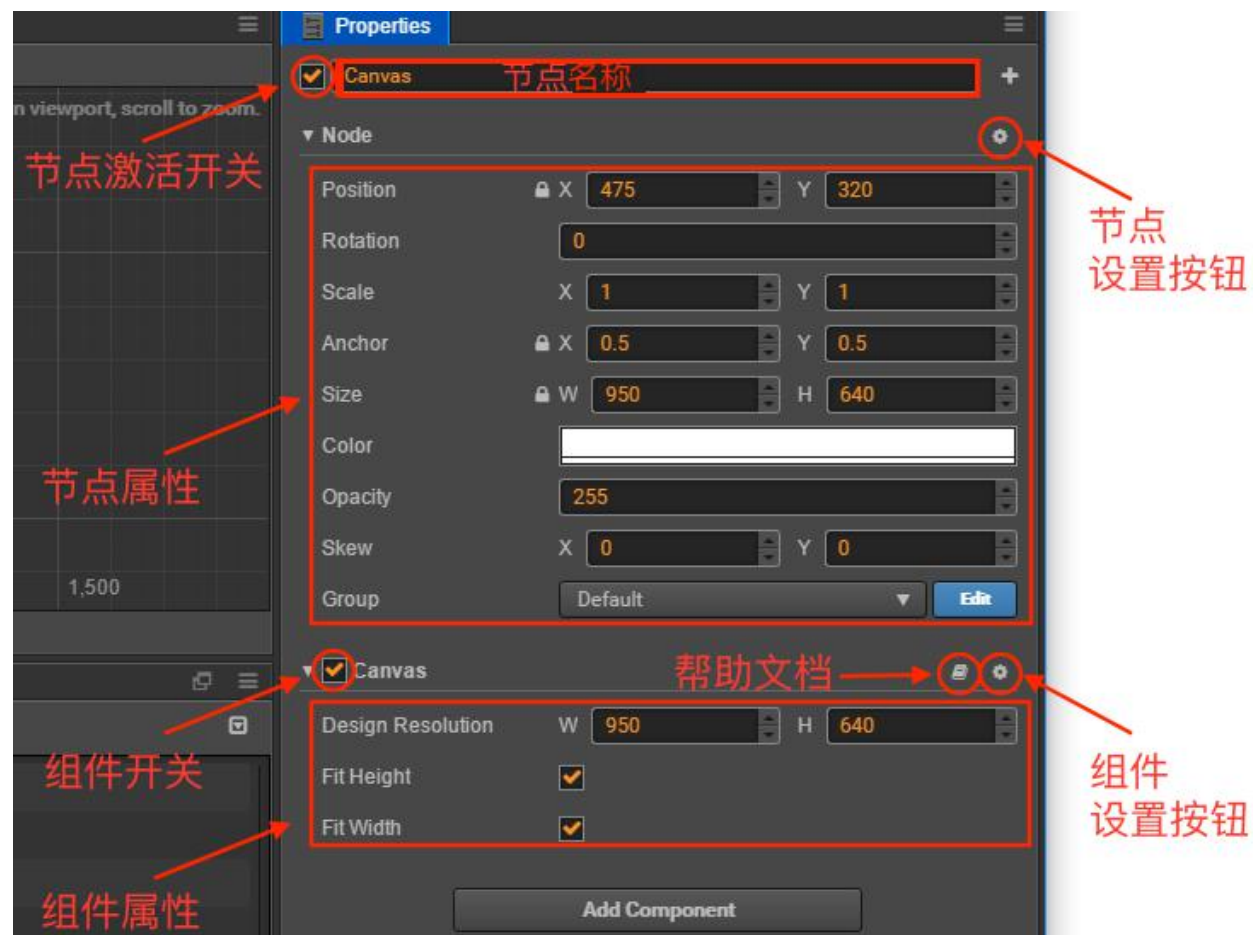
- 选择、创建和删除节点，可以通过拖拽建立节点父子关系





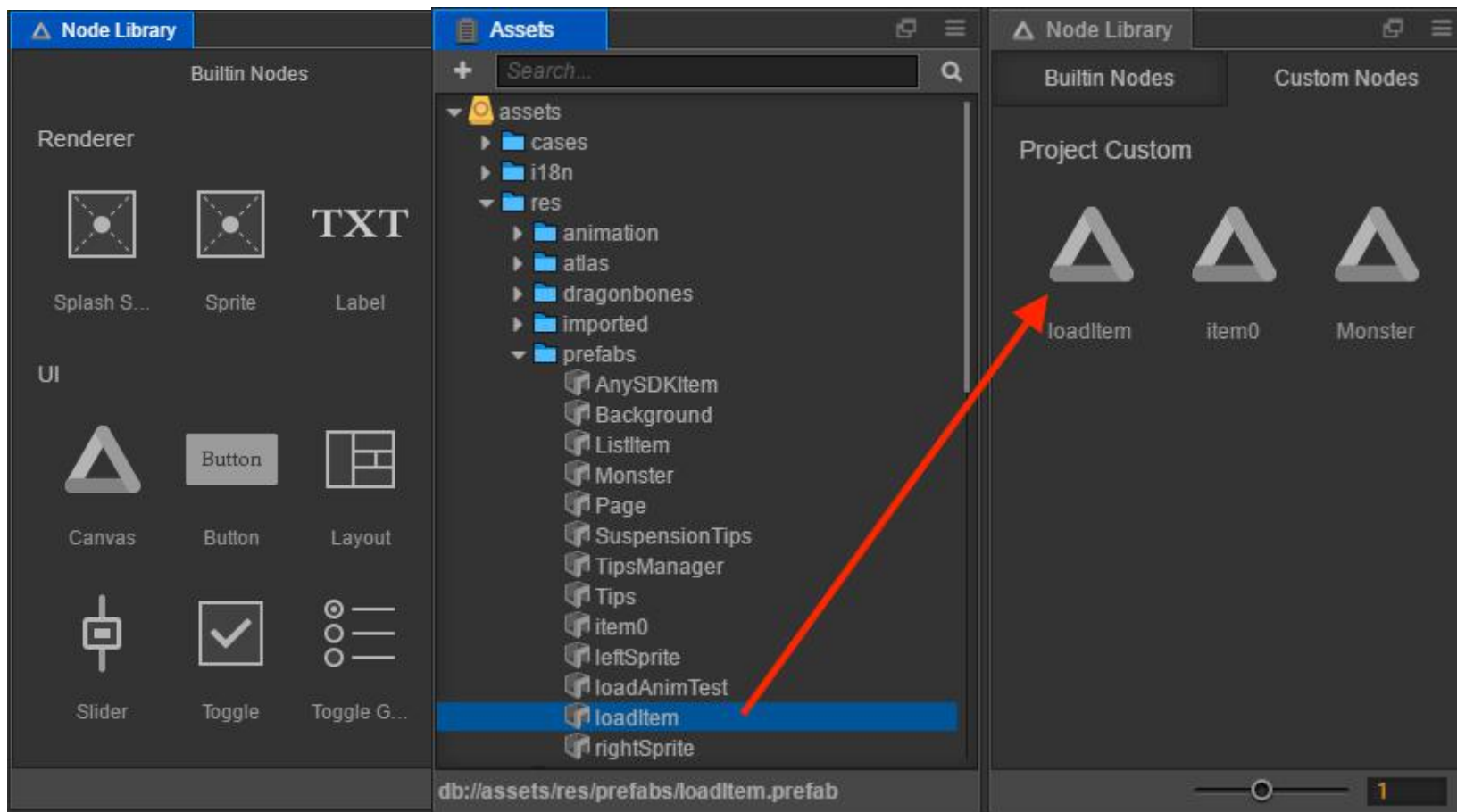
# Cocos Creator 属性检查器

- 查看并编辑当前选中节点和组件属性的工作区域

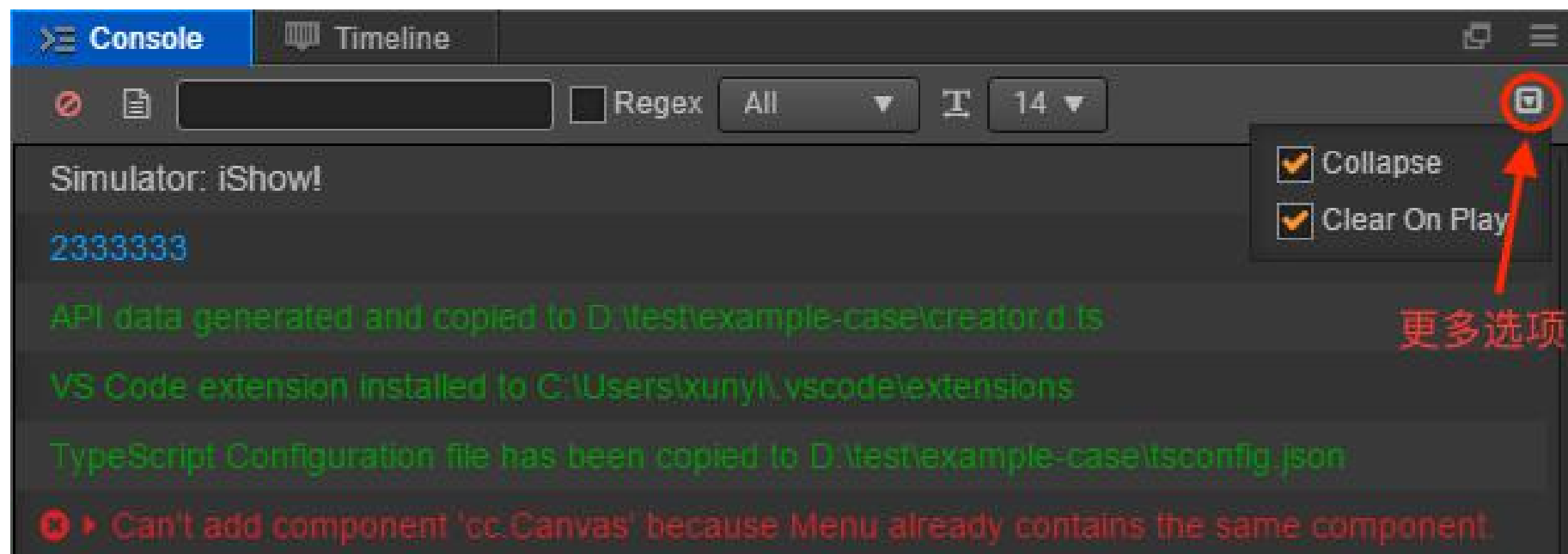
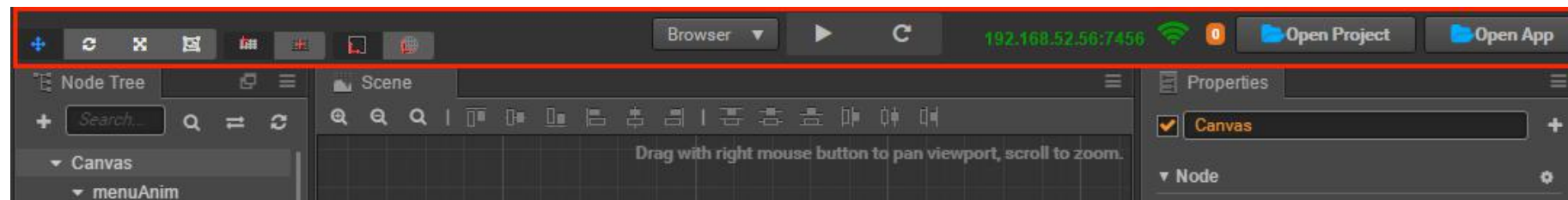


# Cocos Creator 控件库

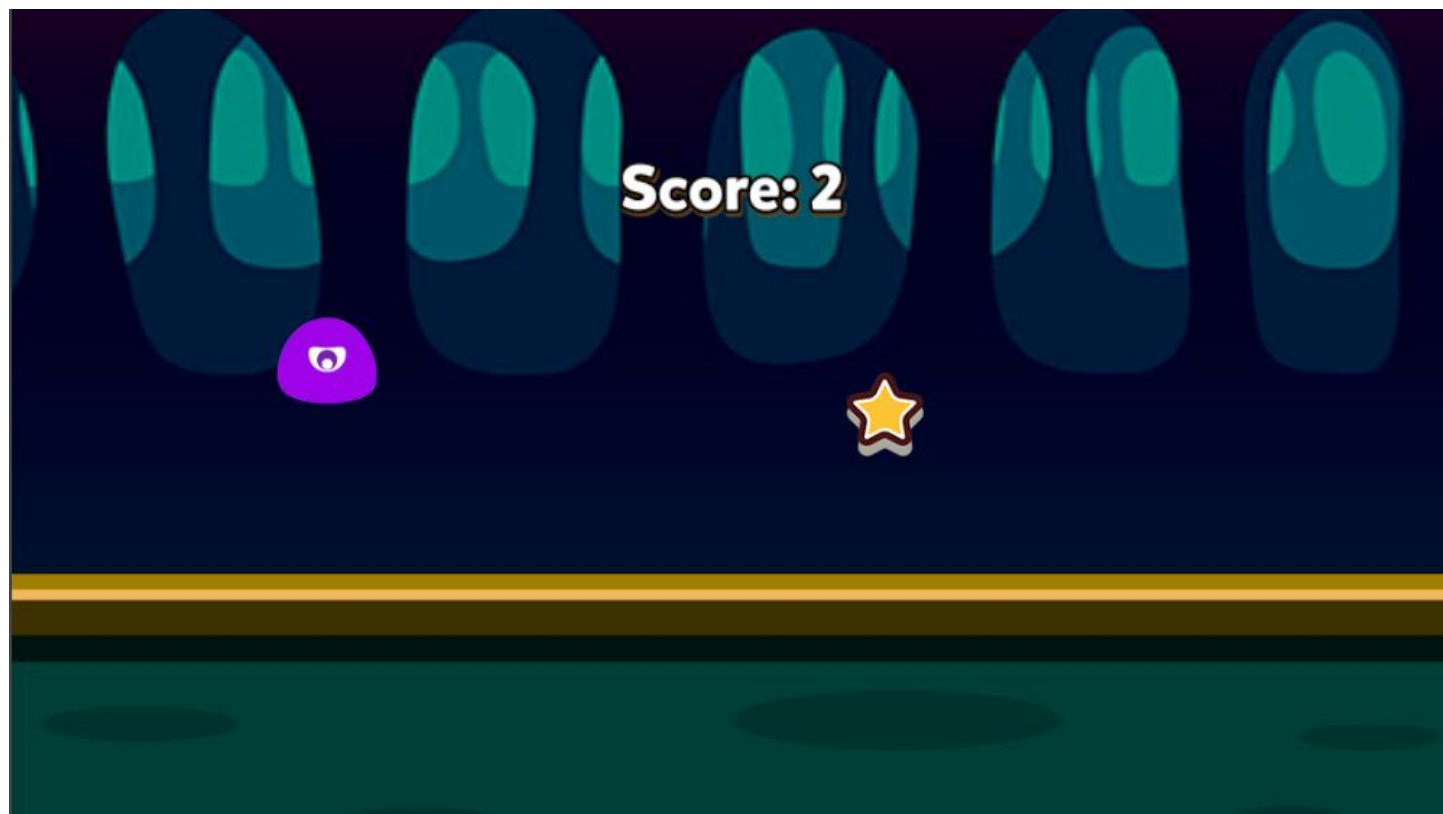
- 选择可使用系统内置控件或通过预制体（Prefab）自定义控件



# Cocos Creator 工具栏及控制台



# 作业（完成第一个游戏案例，熟悉开发流程）



参考链接：

<https://docs.cocos.com/creator/manual/zh/getting-started/quick-start.html>



The background of the slide is decorated with numerous overlapping circles and ovals in various shades of green, from dark forest green to light lime green, and a few in yellow and teal. These shapes are scattered across the slide, with a higher concentration in the upper right and lower right areas, leaving the center and bottom left relatively clear.

# Thank You !