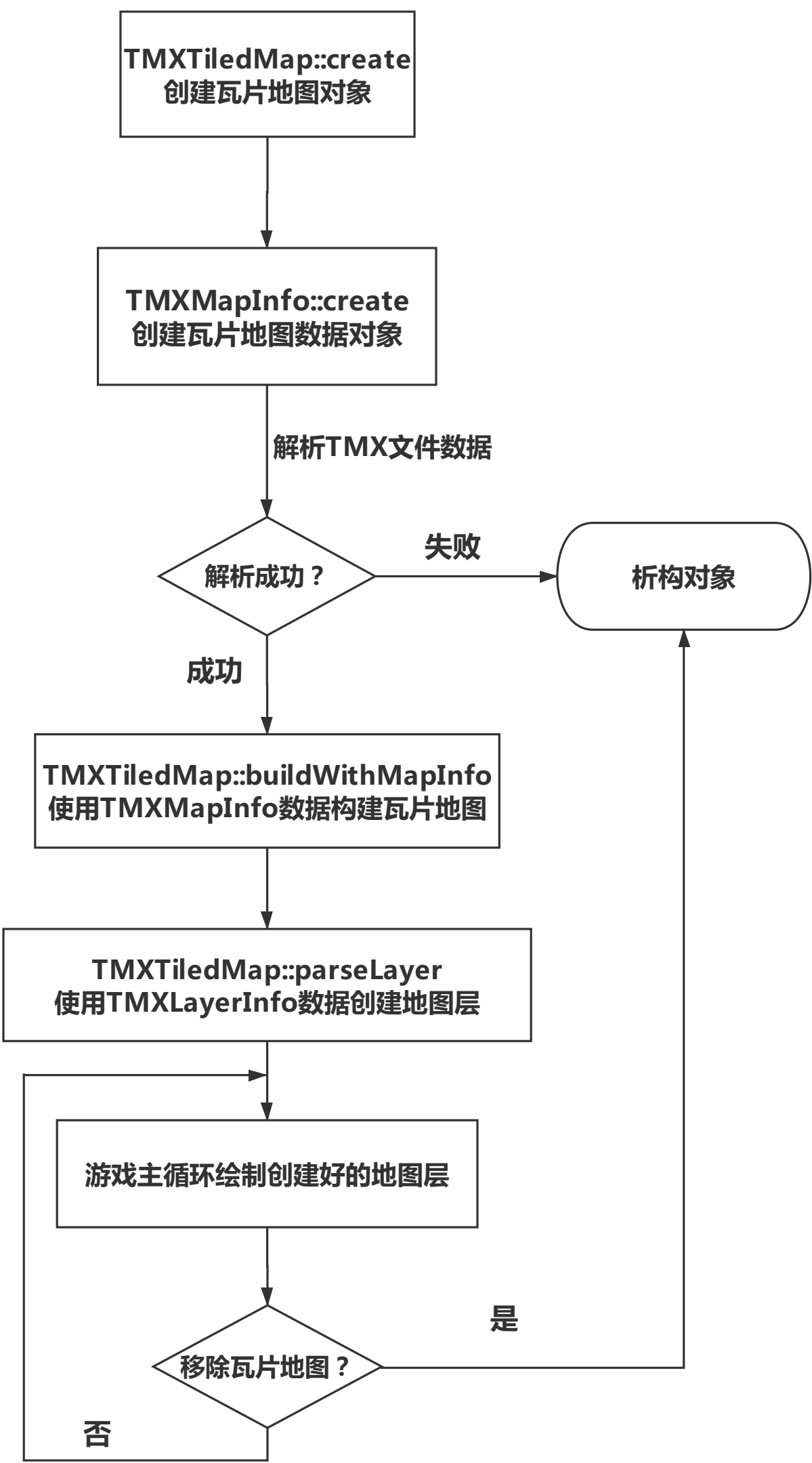
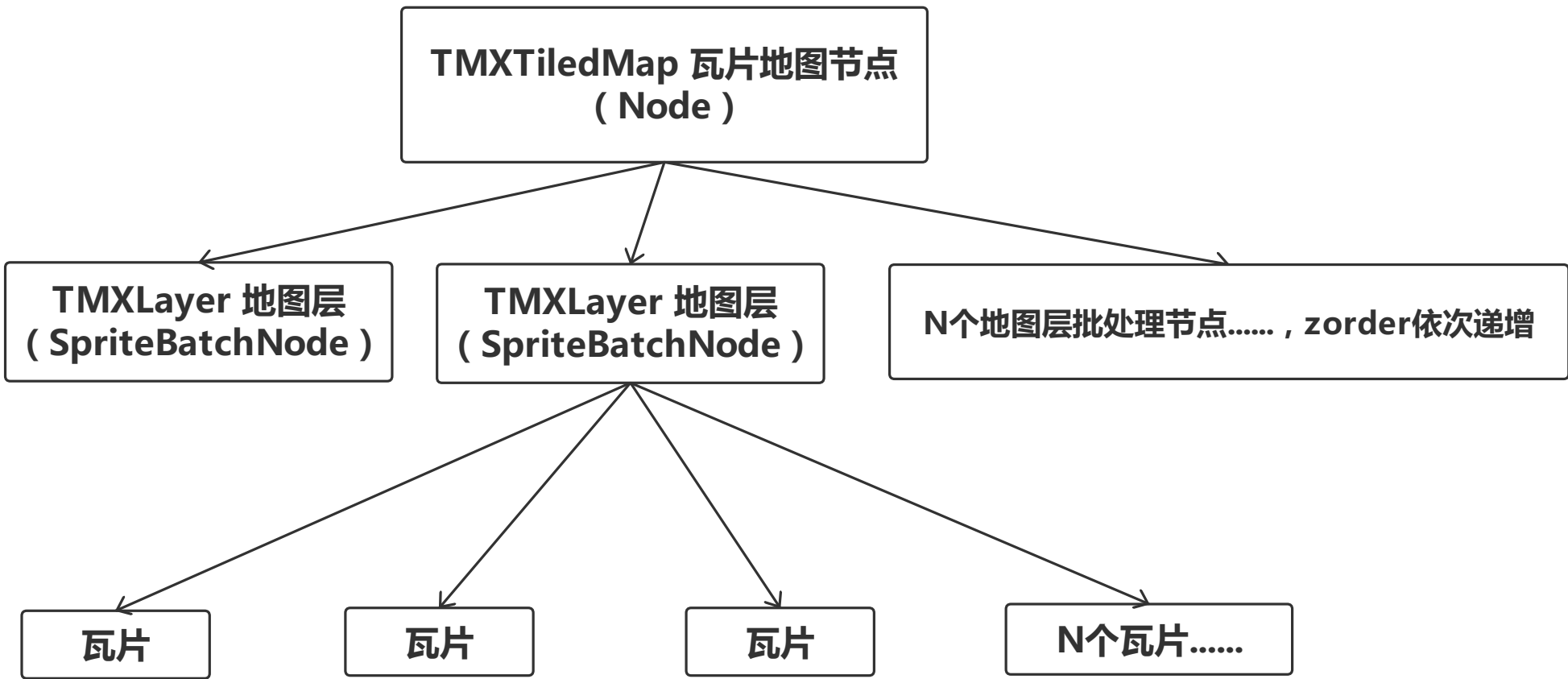


瓦片地图创建过程、生命周期



瓦片地图节点绘制流程



绘制瓦片的方式：**复用同一个精灵**将需要绘制的瓦片的**顶点数据**加入到**地图层批处理节点**的**TextureAtlas**中的**_quads**顶点数据列表中，加入之前会**根据瓦片位置调整加入批处理节点的顺序**，设置精灵的**AtlasIndex**（批处理节点内单个精灵的绘制索引），从而达到调整绘制顺序的目的。最终执行**SpriteBatchNode**批处理节点的渲染命令。复用同一个精灵的原因是**单个瓦片加入到批处理节点时只加入了顶点数据**，并没有加入子节点所以可以复用一个节点来加入顶点数据到批处理节点，同时也提高了运行效率，节省了内存。