

场景编辑器

v0.3,0.0

1、plist 支持。

plist 支持也就是大图的支持，把 plistTest.plist 和 plistTest.png 大图拖到资源窗口，资源窗口显示（如图 1）：

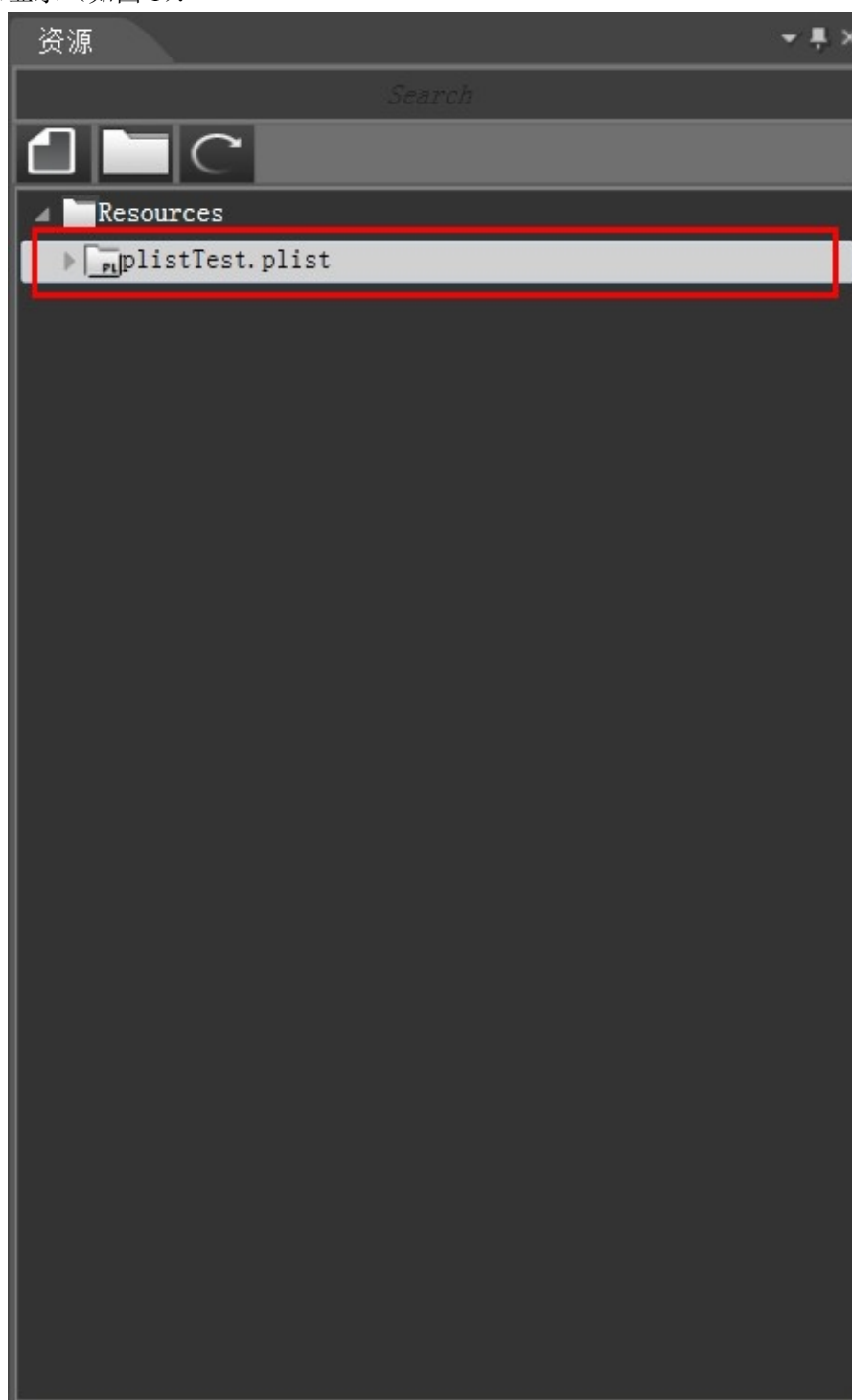


图 1

点击 plistTest.plist 就呈现如下（图 2）：

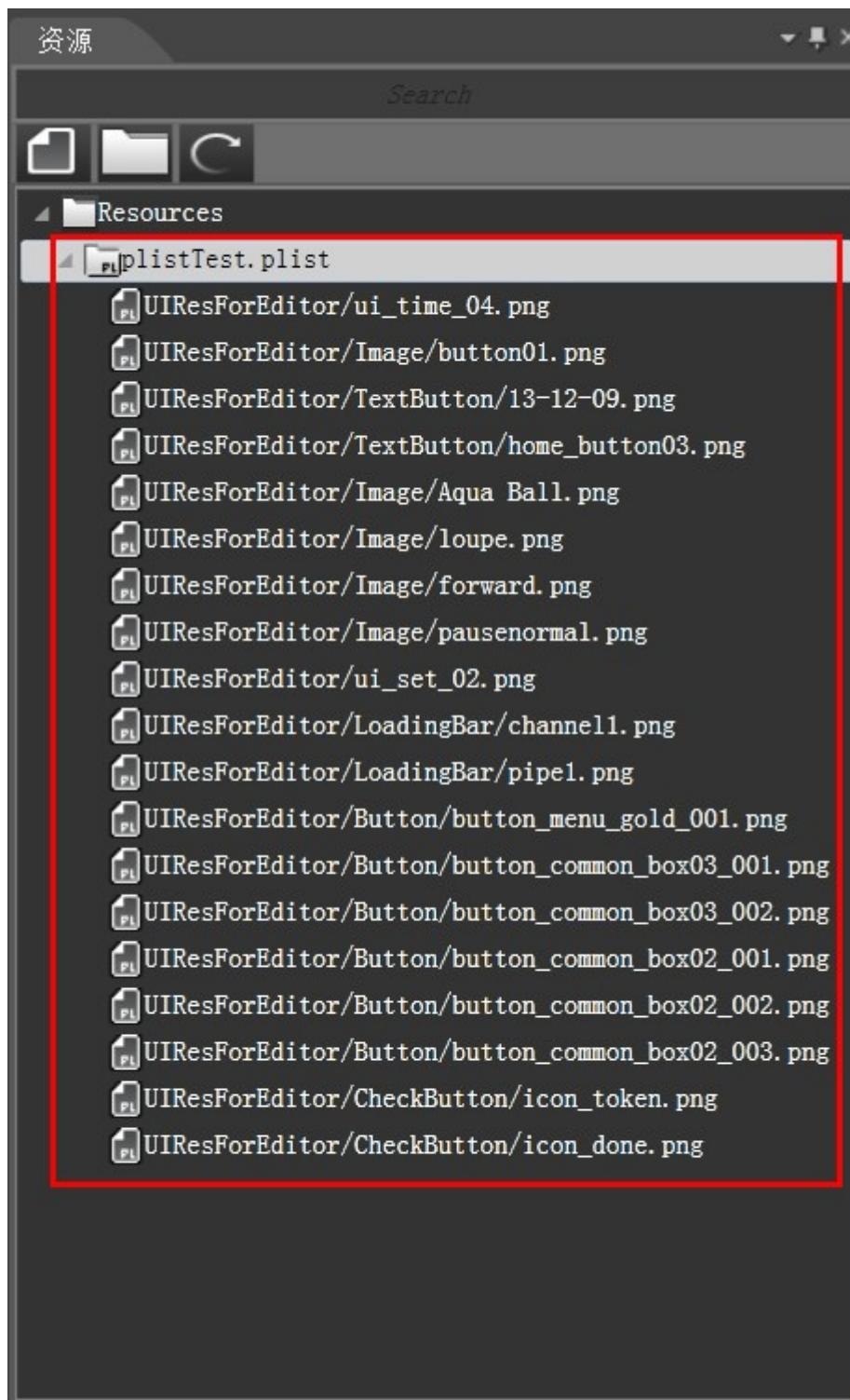


图 2

这样的话，就可以把 plist 里面的小图，拖到 CCSprite 身上，这样做就可以极大地共用地图。不过，请注意，plist 的格式非常众多，我们只支持 cocos2dx 支持的格式，如果 plist 拖进来展不开就说明格式不支持。

2、psd 支持：

我们只支持**栅格化后的 psd 图层**，特别注意这一点！！

与 plist 的操作一样，如图 3 图 4。



图 3

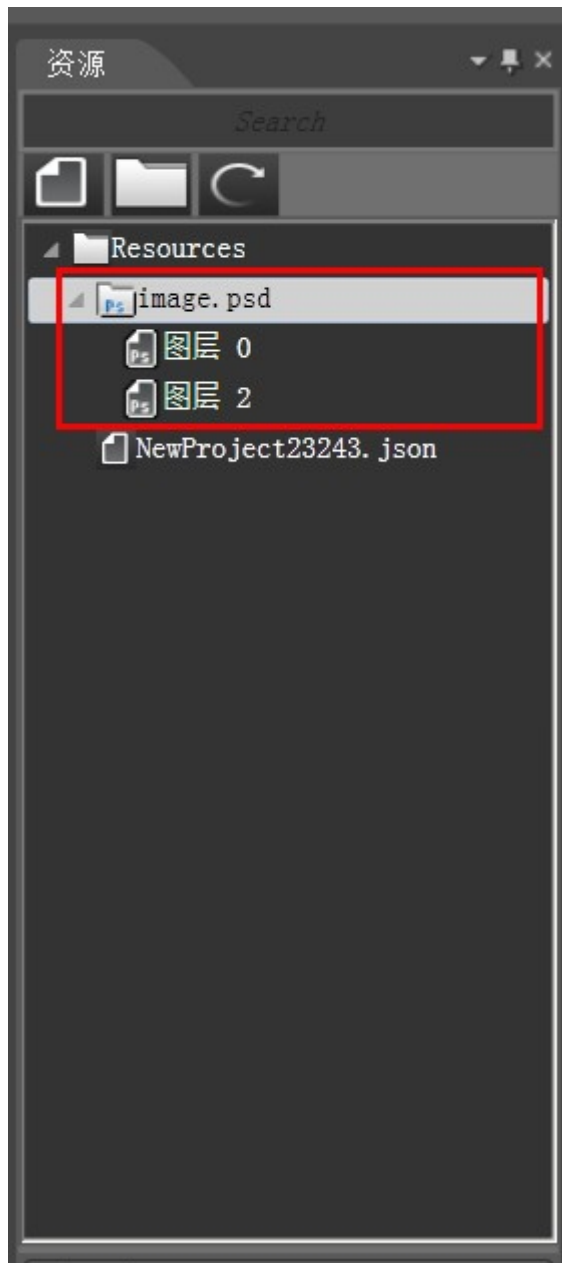
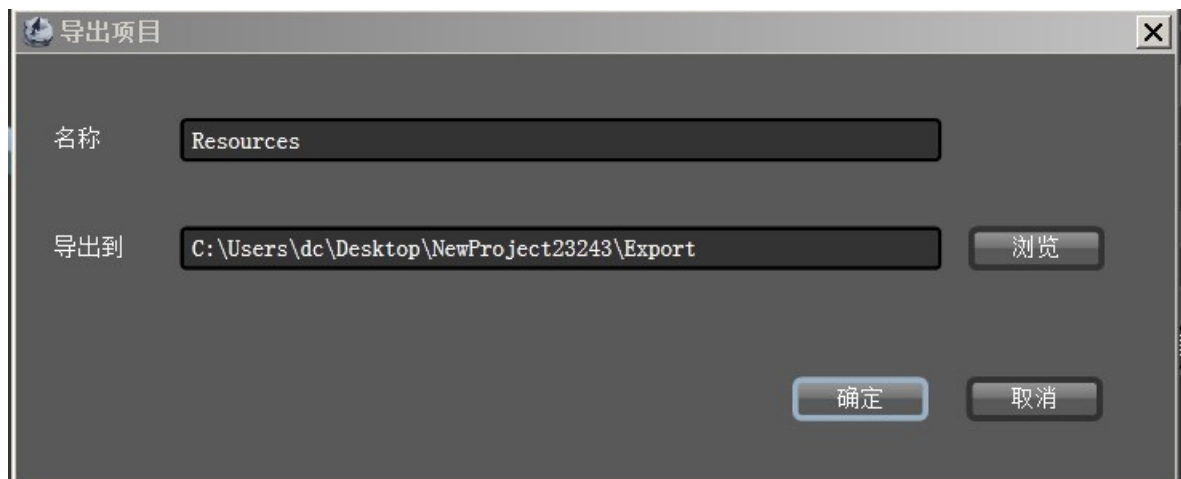


图 4

3, 自动生成 CCNode 的 Tag。

当我们拖动一个 CCNode 进入渲染区的时候，会自动累加 Tag，不用在手动去添加 tag 了。

4, 场景编辑器 导出项目 选项。



这个工程就要是把游戏里面真正能用到的资源导出来，大家在代码里面使用的时候请使用导出的资源。