项目Git项目路径：

E:\Cocos\gitDepot

Git克隆地址：

https://github.com/evolutionlandorg/evo-land-cocos

项目提交：

Git Bash执行一遍：



所有需要 账号 密码 的都输入：

账号：327279621@qq.com

密码：Anjunyi55

工作软件：

Tiled Map + Texture Packer + Cocos Creator 2.2.2

Cocos项目assets结构：

[Tree.md](res/tree.md)

新地图工作流：

工作文件夹

包含三个文件夹：



范例：

[第三张需求](res/第三张图)

Icon存放图标

Tool存放工具：

[mapMakerClass.py](res/mapMakerClass.py)

[reName.py](res/reName.py)

…

Write素材存放:



范例：

[Write结构范例](res/第三张图/Write)

复制一份 [已有的文件](res/NewMap03) 到Cocos工作目录 ” gitDepot\assets\resources ”

利用Texture Packer替换为此次的素材

制作Tiled Map

规则：

阅读 [readme](res/NewMap03/readme.txt) 或 参考往期

高级：

（无图形界面半成品）

Python效率制作工具使用：

[reName.py](res/reName.py)

用于批量规范命名的工具

[mapMakerClass.py](res/mapMakerClass.py)

用于自动生成. tmx码的工具

Python 输出终端的内容 粘贴到

.tmx文件的 [这里](res/9.png)

Cocos 自动生成动画和预制体工具

把 [aida-inputer](res/aida-inputer) 放到gitDepot\packages 修改 g\_nameForAnimPrefab 在编译器中执行脚本 [开启方法](res/10.png)