

27 2D 游戏开发——TileMap 节点

一、TileMap 节点

①节点描述

进行 2D 贴图平铺的节点，多用于制作游戏的地图。

②节点功能

节点本身：

- 开发者可手动使用此节点内 tileset 对象所提供的图块进行地图的绘制工作。
- 开发者可手动设置绘制图块的图层分布。
- 开发者可使用代码获取、分析、设置节点绘制出的图像情况。

tileset：

- 设置图片中图块的划分方式，创建或删除图片中的图块。
- 为图块创建物理碰撞相关的形状、layer、以及 mask 属性。
- 为图块创建游戏导航功能所需的相关功能。
- 为图块创建自定义数据
- 可以将多个图块整合，设置为 Pattern 或地形（Terrain）图块。
- 可以将场景设置为“图块”。

③初学者需要掌握的功能

- 掌握最基本的图片的划分和创建图块的方式。
- 掌握为图块创建物理碰撞形状的方式。
- 掌握 Pattern 和场景图块的设置方式。
- 大致了解 Terrain 地形图块的设置流程即可。