

31 第三部分补充——三种常用节点

- **Timer:**

计时器节点，可用于完成游戏中的计时功能。如技能 cd、关卡通关计时等。

- **AnimationPlayer:**

动画播放器节点，更加高级的动画节点。可以在时间轴上设置属性的改变过程，以及在某个时间点设置函数的调用。

- **CanvasLayer:**

图层节点，可以在游戏世界中创建真正意义上不同的图层。

对于 CanvasItem 类节点而言，高图层的对象在绘制时注定覆盖低图层的对象，因此高图层的 Control 类节点如 mouse_filter 属性为 stop，则可以阻断传往低图层 Control 节点的输入事件。

对于 Camera2D 节点而言，Camera2D 节点仅能影响到自己所在图层上的显示区域的位置，而无法影响到其他图层的显示区域的位置。