

本节课题: 第011课 如何处理游戏框架的首屏画面

主 讲: Blake老师



【第001节】: 目前我们做的资源加载有什么问题?

画面开始的时候, 闪了一下:

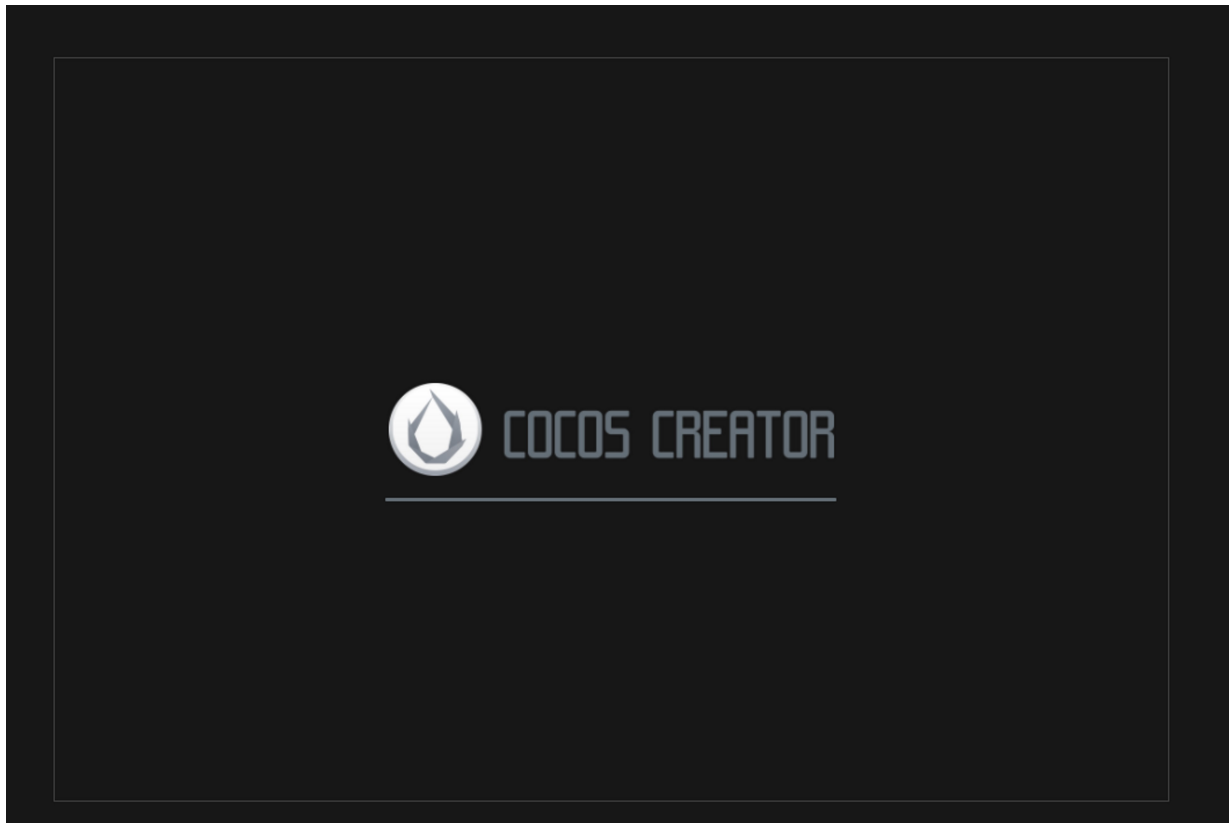
开始是黑色的画面, 什么都没有,

我们的内容才出来;

感觉---闪一下;

添加一个加载进度的画面, 让他来替代;

第一个加载画面, 要预先加载好, 当我们进去以后这个资源就要可用;



从网页服务器上面, 加载代码+加载第一个场景, 第一个场景的依赖资源----》进入场景--->黑一段时间;
Html5 --->进度调 网页的样式, 微信小游戏 --->

native: (黑卡一下, 加载引擎+加载第一个场景) iOS app: 启动画面

---》进入场景 --->黑一段时间---》游戏内容;

android native 写法, Activity 盖一个启动画面;

【第002节】: 如何解决? --->Loading你不要做到ab包;

加一个等待进度条; --->加载画面---》一定要再第一个场景里面;

a: 做一个预制体, 但是我们把预制体拖动到编辑器上;

b: 做一个节点，留在场景里面;

启动资源单独配