地图编辑器配置—SceneData字段说明：

下面说的**空气墙**应该是编辑器里面的指蓝色块

/\*\*@public空气墙每个区域对应所有敌兵集合\*/

"m\_arrAirWallEnemies": [],

/\*\*@public空气墙X坐标集合\*/

"m\_arrAirWallX": [],

/\*\*@public boss uniqueID集合\*/

"m\_arrBossUniqueID": [],

/\*\*@private 敌兵\*\*/

"m\_arrEnemies": [],

/\*\*@public远景层的场景元素\*/

"m\_arrFarLayerCells": [],

/\*\*@public近景层的场景元素\*/

"m\_arrForeLayerCells": [],

/\*\*@public场景内部层的场景元素\*/

"m\_arrInsideLayerCells": [],

/\*\*@public中景层的场景元素\*/

"m\_arrMediumLayerCells": [],

/\*\*@private npc\*\*/

"m\_arrNPC": [],

/\*\*@public地形层的场景元素\*/

"m\_arrTerrainUIElements": [],

/\*\*@private 机关陷阱\*\*/

"m\_arrTriggles": [],

/\*\*@public空气墙的场景元素\*/

"m\_DicAirWallUIElements": {},

/\*\*@public该地图远景的相对速度系数\*/

"m\_fDistantScale": 0,

/\*\*@public该地图\*\*中景\*\*的相对速度系数\*/

"m\_fMediumScale": 0,

/\*\*@public该地图远景的每个tick偏移的位移\*/

"m\_fPulsDistantStep": 0,

/\*\*@public该地图中景的每个tick偏移的位移\*/

"m\_fPulsMediumStep": 0,

/\*\*@public第几个区域\*/

"m\_iAirWallIndex": 0,

/\*\*@public已消灭敌兵数\*/

"m\_iDieEnemies": 0,

/\*\*@public该地图对应的ID\*/

"m\_iMapID": 6,

/\*\*\*@private 远景层偏移周期\*/

"m\_nLoopDistantWidth": 0,

/\*\*\*@private 中景层偏移周期\*/

"m\_nloopMediumWidth": 0





