

# 地形编辑

## 产品需求说明书

文档版本号：	V1.0	文档编号：	10004
文档密级：	绝密	归属部门/项目：	引擎部/Cocos
产品名：	Cocos	子系统名：	Cocos Studio
编写人：	张成	编写日期：	2016 年 1 月 3 日

# 修订记录

日期	版本	修改描述	作者	审核
2016/1/3	V1.0	创建文档	张成	

## 1. 前言

### 1.1. 文档目的和范围

文档目的	整合 Cocos2d-x , Cocos Studio , Framework , AnySDK。
第一读者	老大们，产品同学。
第二读者	成都，北京，厦门开发，北京测试，PM。
作者	产品经理

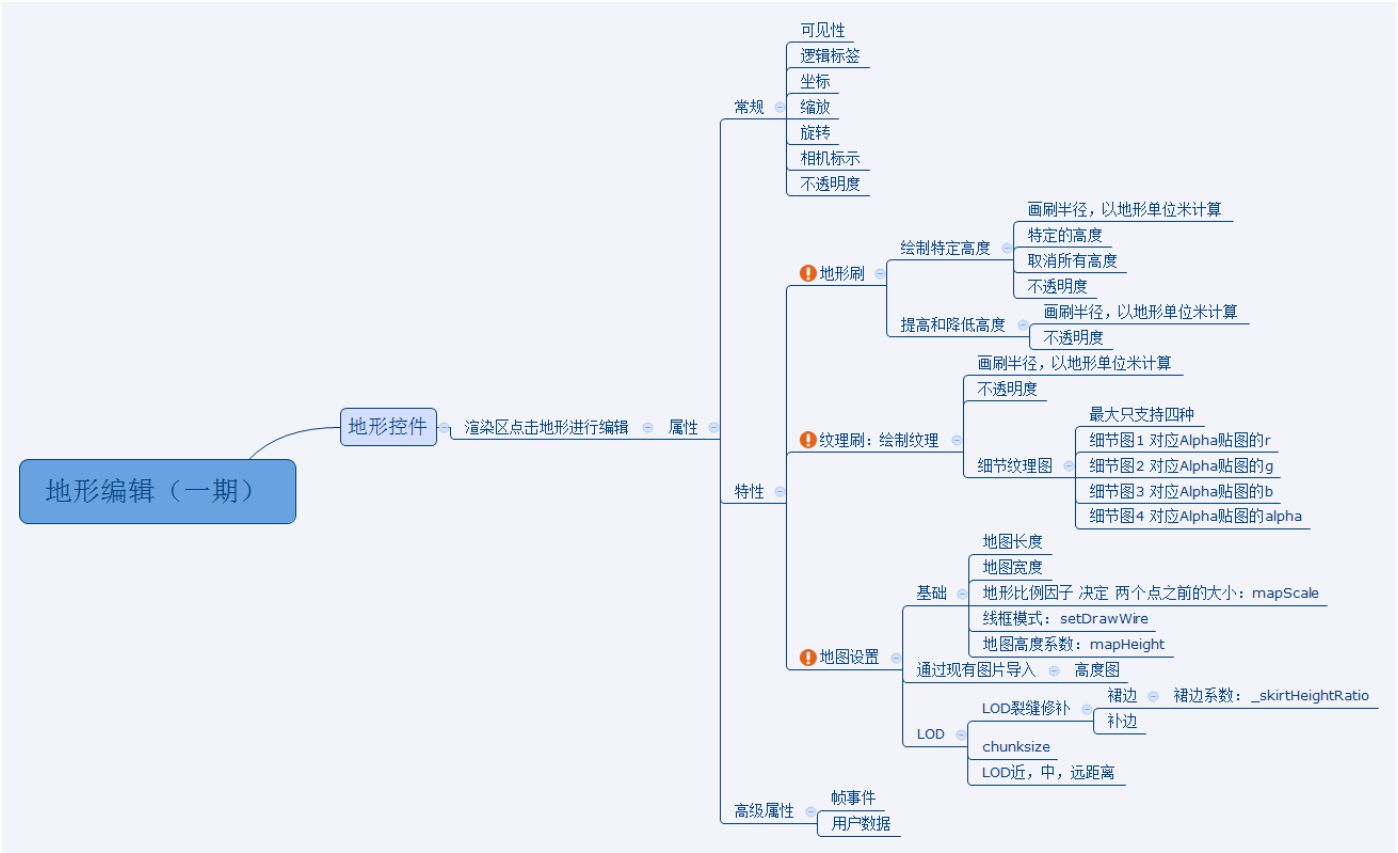
## 2. 总体描述

### 2.1 需求执行角色及计划

角色	责任人	任务	完成时间
产品经理	张成	需求整理、交互原型	
研发	谢鑫	需求研发	
测试	程姗姗	需求特性及性能测试	

3. 需求特性描述

3.1 结构图：



3.2 功能摘要

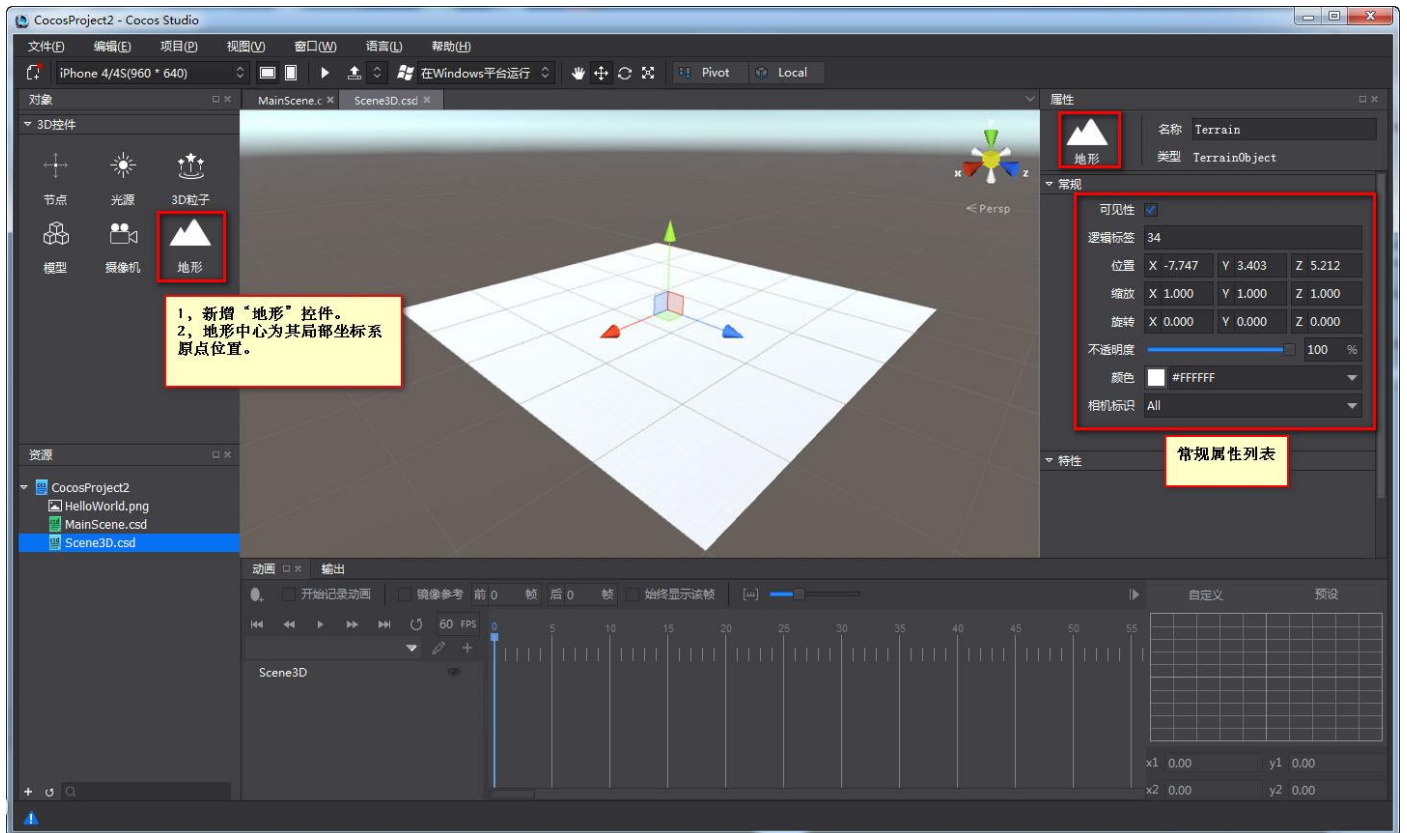
需求	特性 (子需求)	优先级
控件栏	增加“地形”控件	P3
属性区	属性栏头部	P3
	常规属性	P3
	特性	
	高级特性	

3.2.1 控件栏：

功能描述：

1, 增加“地形”控件。

2, 拖动控件到渲染区, 创建地形, 局部坐标系以地形中心为原点, 参考图如图 1:



### 3.2.2 属性区：

### 3.2.2.1 属性区头：

### 功能概述：

1, 地形图标。

2, 名称 Terrain, 再新建地形与其他控件同样的规则, 参考图如图 1。

使用流程： 无。

数据上报：增加地形控件数据统计。

#### 3.2.2.2 常规属性：

### 功能概述：

增加可见性, 逻辑标签, 位置, 缩放, 旋转, 不透明度, 颜色, 相机标识属性, 如图 1。

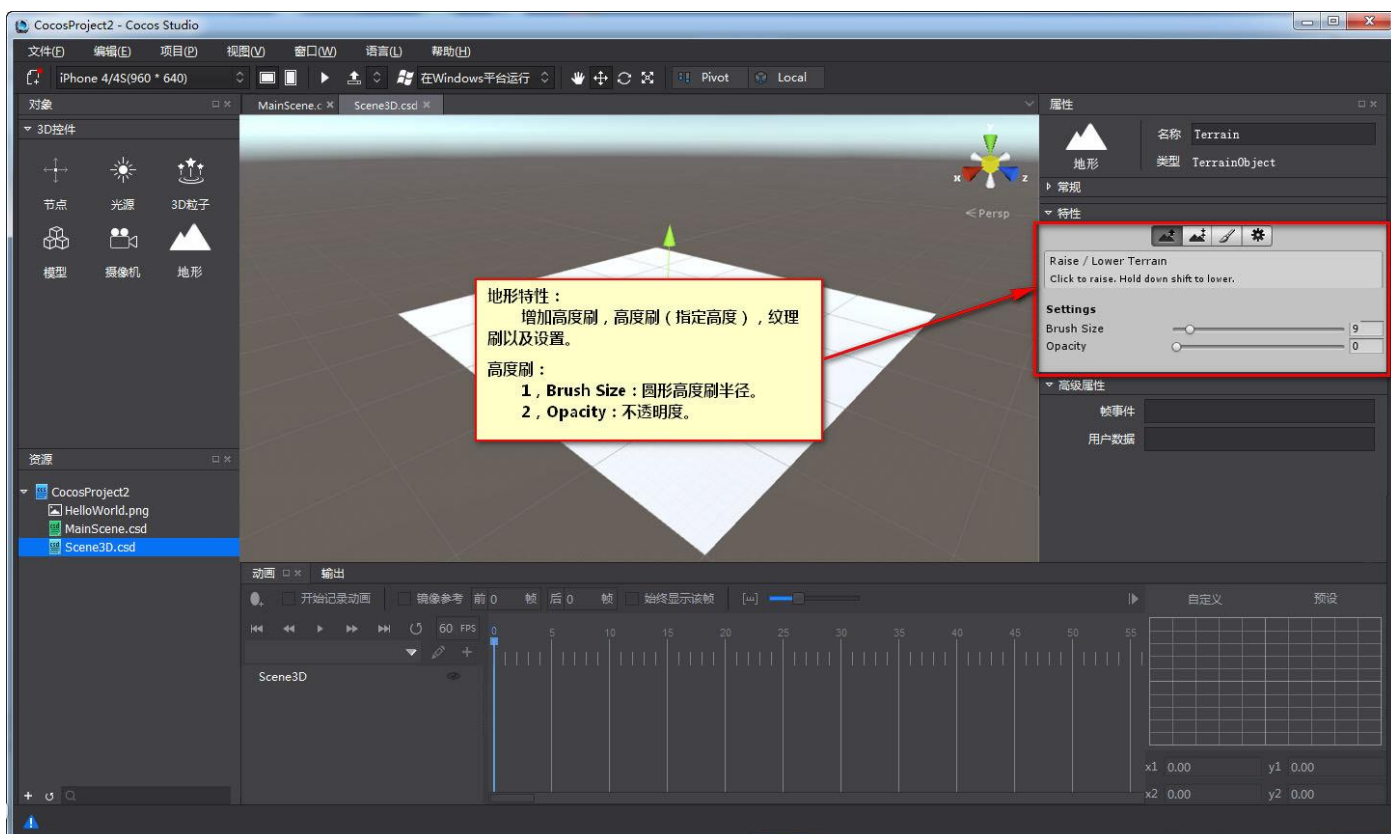
数据上报：无。

### 3.2.2.3 特性：

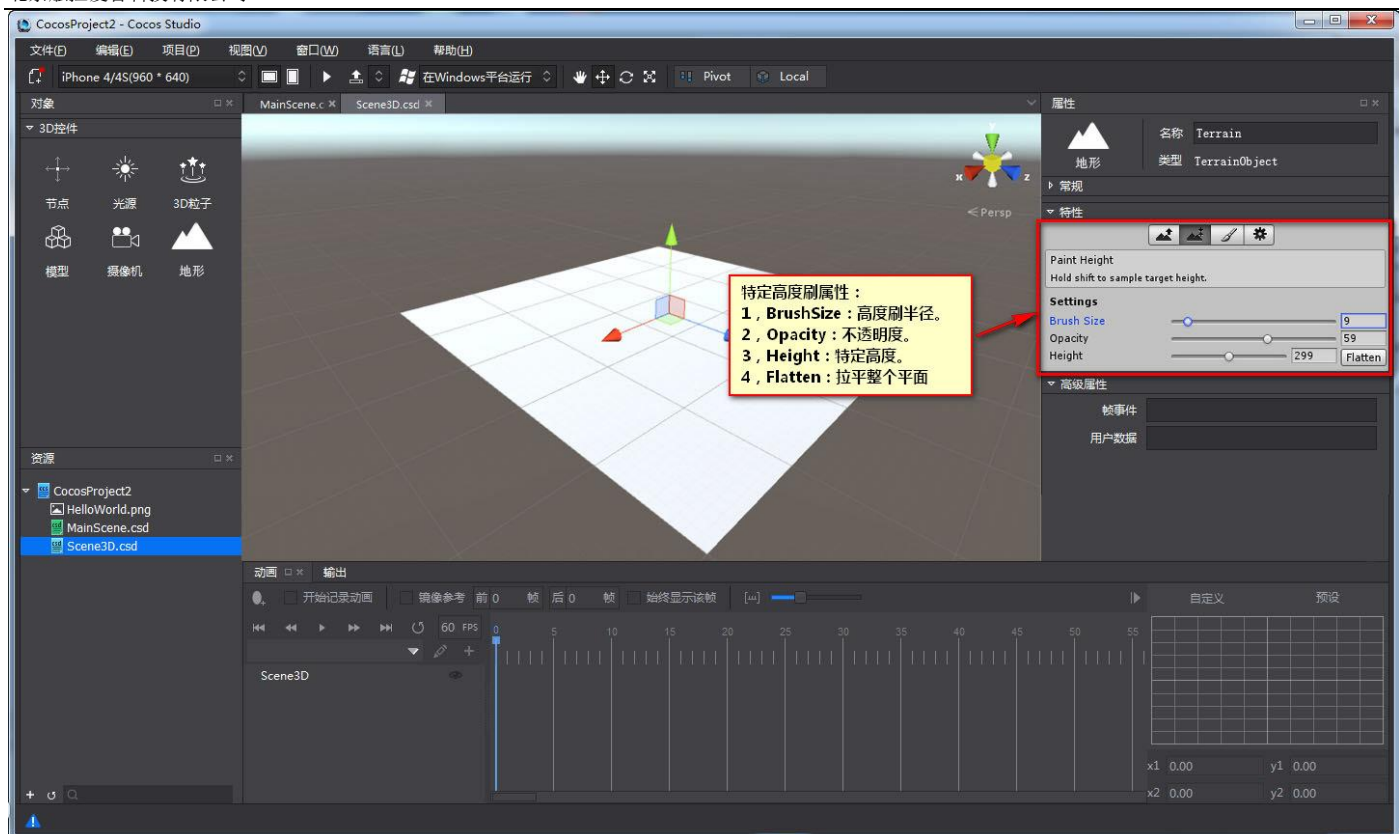
功能概述：

1，增加高度刷，高度刷（特定高度），纹理刷以及设置，所有都是圆形刷。

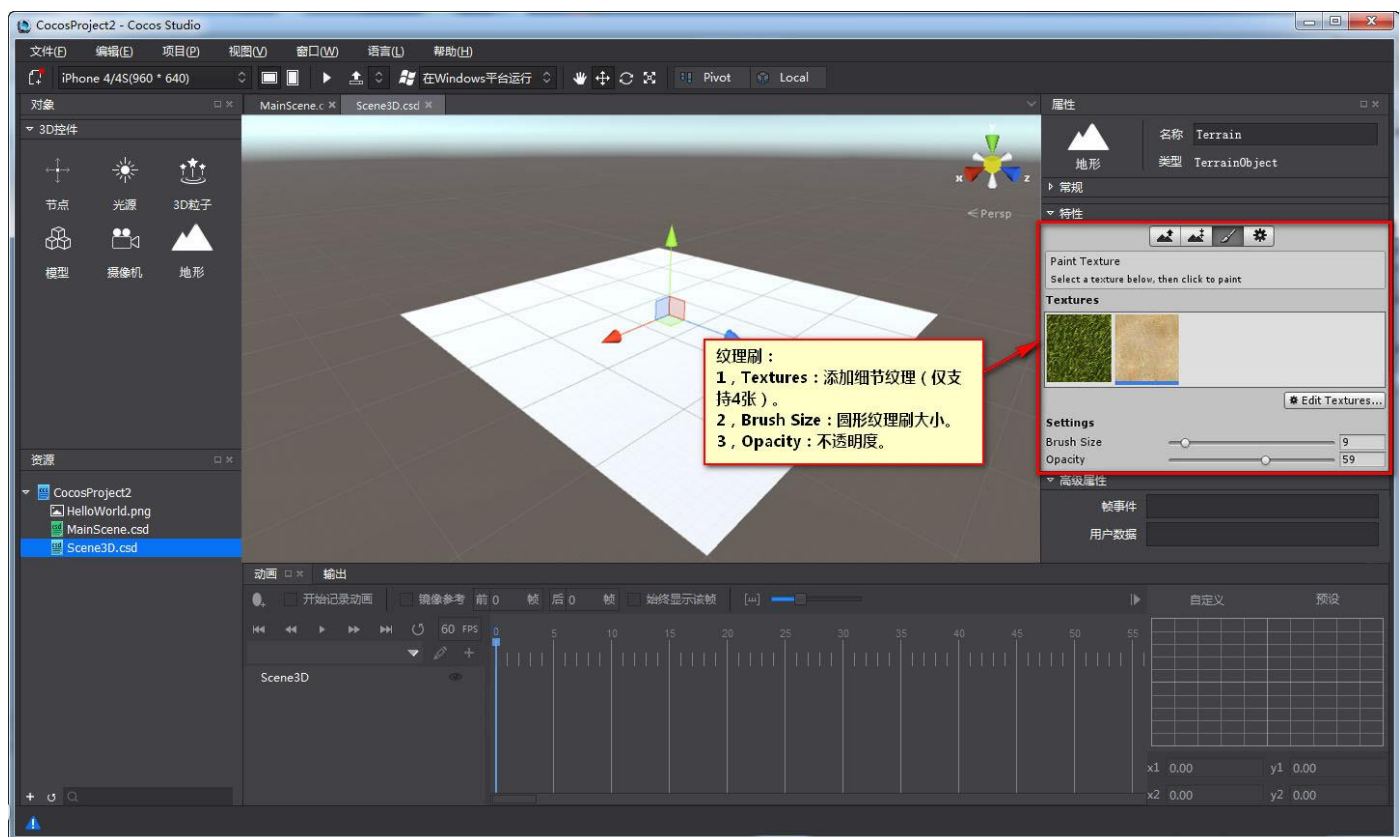
2，高度刷如下：



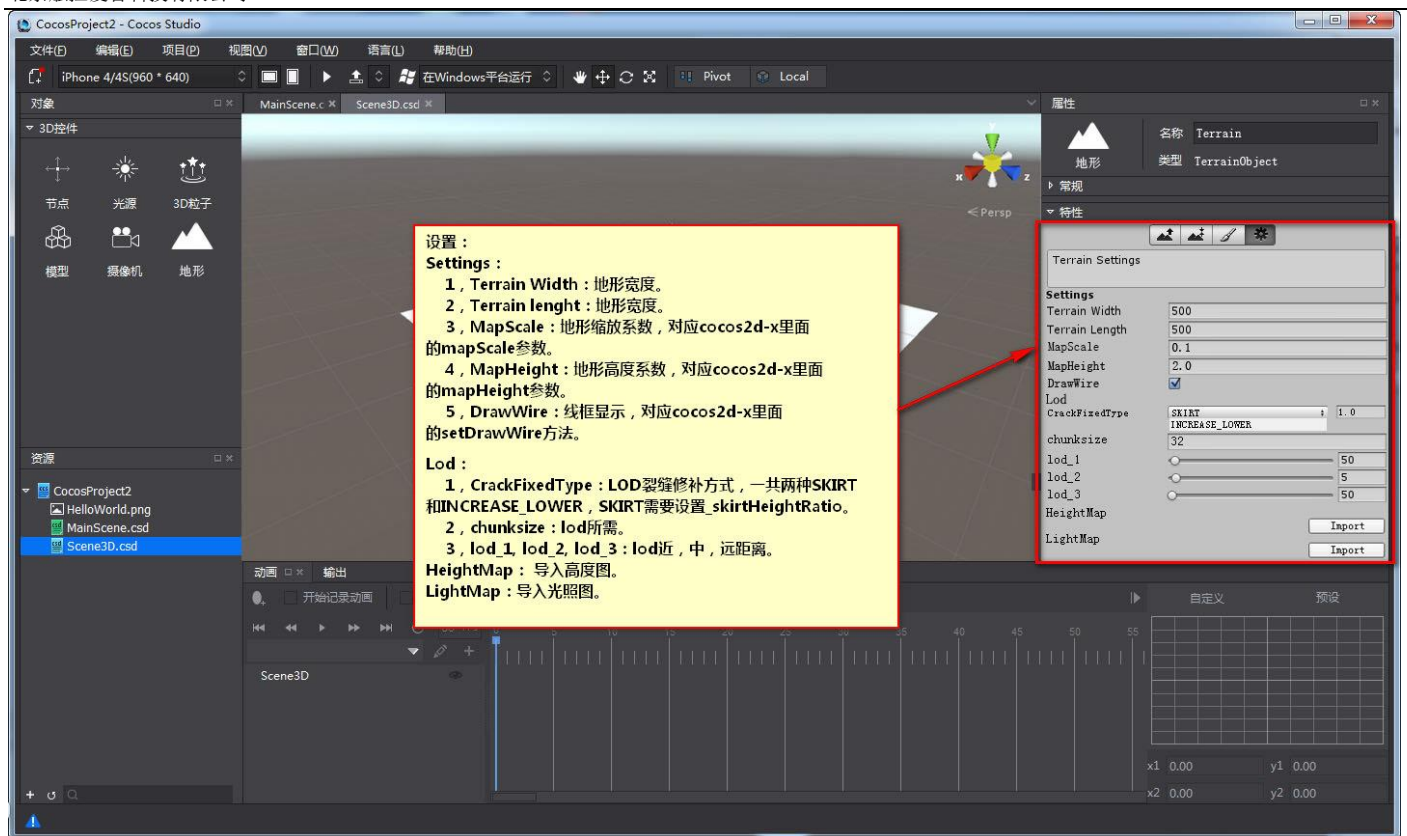
3，高度刷（特定高度）如下：



4, 纹理刷如下：



5, 设置如下：



数据上报：增加高度刷，高度刷（指定纹理），纹理刷的选中数据上报。

### 3.2.2.3 高级特性：

功能概述：

增加帧事件以及用户数据。

数据上报：

无。