

# Galaxy2D 引擎工具说明文档

## GuiEditor 使用说明

本工具用于方便的编辑游戏中的各种 GUI 界面,编辑完成后可在代码里用 [ggeGuiLoader](#) 载入 gui 文件并创建出相应的界面。

编辑界面前需要先设置好工作目录, GUI 编辑器载入的各种资源都是基于相对目录的。

### 添加控件

点击“编辑”菜单下的“添加 XX”功能来添加控件（也可点击窗口上方的工具条），添加控件时在编辑窗口按下鼠标并拖动即可在当前控件下方添加一个控件（如果创建按住 Shift 键则添加为当前控件的子控件）。

如果选择了“添加 XX”功能后不想添加控件可按“Esc”键取消。

### 删除控件

在控件列表选中某个控件后按“Delete”键来删除该控件及其子控件

### 复制/粘贴控件

按“Ctrl+C”键来复制该控件及子控件

按“Ctrl+V”键来粘贴之前复制的控件（如果按下“Ctrl+Shift+V”则粘贴为子控件）。

### 调整控件节点

在控件列表拖拽选中项可以移动该控件及子控件到其他的节点下。

### 调整控件位置/尺寸

在编辑窗口拖动编辑框来改变控件坐标和尺寸，用方向键来微调控件坐标。

### 字体和皮肤

“设置”菜单下的“设置字体”和“设置皮肤”功能用于设置界面用到的字体、纹理等信息，设置好后可在控件属性中选择相应的字体以及皮肤进行显示（注意：修改字体或皮肤属性后需要按“修改”按钮使其生效）。

编辑皮肤时可按下 Ctrl+C/Ctrl+V 来复制/粘贴渲染状态属性，F1/F2 切换前一个/后一个渲染状态。鼠标滚轮可以放大/缩小纹理视图，鼠标右键拖拽可以移动纹理视图。

### 其他功能

可在控件属性中切换“预览状态”，来查看各种状态下控件的显示是否正确。

如果纹理资源改变，可用“刷新资源”功能重新载入纹理。

按住 Ctrl 键点击编辑窗口可以自动选中鼠标点中的控件

### 注意事项

控件列表中的最上层控件不能重名，否则不能保存。

## ResEditor 使用说明

本工具用于编辑游戏中所用到的各种资源，在代码中可用 `ggeResManager` 载入并对资源进行统一的管理和调度。

编辑资源前需要先设置好工作目录，资源管理器载入的各种资源都是基于相对目录的。

### 功能说明

1. 点击“添加”按钮添加资源。
2. 当资源属性发生变化后，点击“修改”按钮来将修改后的属性保存下来。
3. 选中一个资源，按 Delete 键可删除该资源。
4. 编辑精灵、网格时，可用鼠标拖动编辑框来改变坐标和尺寸，可用方向键对纹理坐标进行微调，按住 Shift 可以拖动和微调锚点。
5. 编辑动画时点击精灵列表旁的加号来添加帧，用 Delete 键可删除已加入的精灵。
6. 编辑粒子时，在编辑视图单击鼠标左键来启动粒子系统，按住鼠标右键并拖动来移动粒子系统。粒子系统的各项参数可在“设置”->“设置粒子系统”对话框中调整。

### 其他功能

当纹理资源发生变化时，可用“刷新资源”功能来重载资源。

资源列表中的各项资源可以通过鼠标拖拽来调整前后位置。

## TexturePacker 使用说明

本工具用于将零散的图片自动整合到一张大纹理中，可用 ResEditor 中用“资源库”->“纹理集”功能载入使用。

### 添加图片

可通过“添加文件”/“添加目录”按钮来添加单个图片文件或图片文件夹，也可以直接拖动图片文件或目录到文件列表来添加图片。

## 删除图片

在文件列表选中某个项目按“Delete”键，可从文件列表删除该项目。

## 保存/载入配置

可以用“保存配置”功能来保存当前设置的纹理尺寸等信息以及文件列表，可以用“载入配置”功能重新载入该配置，也可用命令行直接读取使用。

## 注意事项

导出纹理前必须先用“生成”功能生成纹理。

## 导出文件格式

导出纹理后将生成一个 png 和一个 xml 文件，xml 文件记录了整合纹理信息，各个字段意义如下：

n: 图片文件名

x, y, w, h: 该文件在导出纹理中的位置和尺寸

xo, yo: 如果使用了“去除透明像素功”功能，该值表示图片左上角被裁掉的像素数量

ow, oh: 如果使用了“去除透明像素功”功能，该值表示图片原始尺寸

## 命令行

参数列表：

`-ExportFile`=导出文件名(必须设置该参数)

`[-CfgFile`=配置文件名(如果指定了其他参数,将覆盖配置文件里的设置)]

`[-MaxWidth`=最大纹理宽度 0~9(32/64/128/256/512/1024/2048/4096/8192/16384,默认 5)]

`[-MaxHeight`=最大纹理高度 0~9(32/64/128/256/512/1024/2048/4096/8192/16384,默认 5)]

`[-ExportFormat`=纹理格式 0~3(PNG/DXT1/DXT3/DXT5,默认 0)]

`[-TexScale`=纹理缩放 0~100(默认 1)]

`[-TexScaleFt` 纹理缩放过滤]

`[-Prefix`=前缀名]

`[-ImageSpace`=图片间隔]

`[-NoExtName` 不导出扩展名]

`[-OptimizeImage` 去除透明像素]

`[-CheckModify` 检查图片文件是否修改过，如果未修改则不导出]

`[-Path`=要整合的图片文件或目录,可以有多个]

示例: `TexturePackerCmd.exe -CfgFile=image.tpk -ExportFile=image.xml`

# FilePacker 文件打包工具使用说明

本软件用于将指定目录下的所有文件打包到文件包中,打包的过程中会对文件进行压缩和加密,起到保护文件内容,减少硬盘空间占用和加快游戏资源加载等作用。

## 命令行

格式: FilePacker.exe 原始资源目录 包文件名 密码 [-ParentDir(保留父目录)]

示例: FilePacker.exe Data Data.dat galaxy2d -ParentDir

载入文件包: Resource\_AttachPack("Data.dat", "galaxy2d");