Cocos2d-x 中获取动画当前帧数

DionysosLai 2014-4-17

在游戏中有很多动画，这些动画设计的好坏，对游戏的体验性影响很大。比方说敲打类动作，如果敲打动作比较多，我们在动作结束后，在处理敲击结果，游戏就给用户感觉很迟钝，有延迟现象。因此，这类动作，我们不能在动作结束后，再处理，而是应该在动作过程中进行处理。这里就考虑到了获取动画当前帧数问题。

如果获取动画当前帧数？上网百度了一些，方法不多，就两类。不过在我测验过都不能用。这里有2个原因，一个就是版本问题了，另一个原因待会儿再说。

获取动画的原理就是：我们在创建动画时，是根据纹理（CCTexture2D）来生成动画帧（SpriteFram）的，因此，我们可以比较当前的纹理ID来判断动画帧数（也正是，这个原理导致获取动画当前帧数方法适用性比较小。）

代码如下：

///@brief 返¤¦Ì回?当Ì¡À前¡ã的Ì?动¡¥画-帧?

///@param[in] animate---当Ì¡À前¡ã动¡¥画-

///@pre 这a个?函¡¥数ºy的Ì?方¤?法¤¡§是º?通ª¡§过y获?取¨?当Ì¡À前¡ã纹?理¤¨ªID来¤¡ä实º¦Ì现?，ê?因°¨°此ä?，ê?使º1用®?范¤?围¡ì是º?当Ì¡À前¡ã纹?理¤¨ªID都?不?一°?样¨´，ê?因°¨°此ä?如¨?果?从ä¨®一°?张?大ä¨®图ª?中D根¨´据Y位?置?抽¨¦取¨?动¡¥画-数ºy据Y，ê?不?可¨¦用®?。¡ê

///@return currentAnimIndex---当Ì¡À前¡ã动¡¥画-帧? -1---获?取¨?失º¡ì败ã¨¹

///@retval

///@post

///@author DionysosLai，ê?906391500@qq.com

///@version 1.0(2014-04-16)

///@data 2014-04-16

int RoleSprite::getCurrentFrameWithPngs( const CCAnimate\* animate)

{

int currentAnimIndex = 0;

unsigned int frameSum = animate->getAnimation()->getFrames()->capacity(); /// 获?取¨?动¡¥作Á¡Â的Ì?总Á¨¹帧?数ºy

for(unsigned int i = 0; i < frameSum; i++)

{

GLint iID = this->getTexture()->getName(); ///< 获?取¨?精?灵¢¨¦当Ì¡À前¡ã纹?理¤¨ªID

/// 依°¨¤次ä?获?取¨?动¡¥画-帧?，ê?根¨´据Y动¡¥画-帧?获?取¨?其?纹?理¤¨ªID

CCAnimationFrame\* animFrame =(CCAnimationFrame\*)animate->getAnimation()->getFrames()->objectAtIndex(i);

GLint iID1 = animFrame->getSpriteFrame()->getTexture()->getName();

if (iID1 == iID)

{

currentAnimIndex = i;

return currentAnimIndex;

}

}

return -1;

}

有一点要注意的是，这里我们的CCAnimate的创建方式是根据多张pngs图来创建的，因此我们的纹理ID都不一样。如果根据plist文件或者一张png大图获取，则其中的纹理ID都一样。

而根据plist文件或者png大图创建的CCAnimate，如果获取当前动画帧数，目前还不会，会的人，告诉我下。

Ps：附上根据多张png图创建动画函数：

///@brief 从ä¨®多¨¤张?图ª?片?png图ª?片?中D，ê?创ä¡ä建¡§动¡¥画-

///@param[in] unitFrameTime--每?一°?帧?时º¡À间?长¡è度¨¨，ê?pngName---png图ª?片?名?，ê? frames---帧?多¨¤少¦¨´

///@pre 注Á¡é意°a这a里¤?的Ì?pngName，ê?比À¨¨较?特¬?殊ºa，ê?例¤y如¨?原-名?为a“¡ãhatch\_open\_0.png”¡À，ê?这a里¤?必À?须?传ä?进?来¤¡ä为ahatch\_open\_0

///@return

///@retval 这a中D方¤?法¤¡§比À¨¨较?适º¨º合?动¡¥画-有®D位?移°?

///@post

///@author DionysosLai，ê?906391500@qq.com

///@version 1.0(2014-04-16)

///@data 2014-04-16

CCAnimate\* RoleSprite::createActoinWithPngs( float unitFrameTime, const char\* pngName, int frames )

{

/\* CCTexture2D \*playerRunTexture = CCTextureCache::sharedTextureCache()->addImage(pngName);\*/

CCAnimation\* animation = CCAnimation::create();

char ch[64] = {0};

for( int i = 0;i < frames; i++)

{

sprintf(ch, "%d.png", i);

char str[64] = {0};

strcat(str, pngName);

strcat(str, ch);

CCTexture2D \*playerRunTexture = CCTextureCache::sharedTextureCache()->addImage(str);

animation->addSpriteFrame(CCSpriteFrame::createWithTexture(playerRunTexture,

CCRectMake(0, 0, playerRunTexture->getContentSize().width, playerRunTexture->getContentSize().height)));

}

animation->setDelayPerUnit(unitFrameTime);

// return animation;

CCAnimate\* action = CCAnimate::create(animation);

return action;

/\* return CCRepeatForever::create(action); \*/

}

根据plsit文件或者一张png大图创建动画方法，就等下次将模板公布，在给出来。