Cocos2dx特效 水纹特效1

DionysosLai 2014-5-15

判断一个小游戏是否能够很好的吸引人，除了游戏本身的核心玩法吸引人之外。很多时候，是要靠一些小细节来体现。比方说一个打枪类游戏,玩家随便朝四周射击，子弹打到墙壁上面。玩家的随意操作，其实都包含着一种期望的心里。如果游戏能给出子弹打到墙壁的效果，比方说音效、弹痕等，玩家的心里得到满足，自然而然就对游戏的评价更高一点。如果这时，游戏能够在给出角色由于射击后坐力，导致后退，屏幕摇晃等效果。那么，游戏的效果就so perfect 了。

在很多时候，玩家会随意触摸屏幕，这些触摸大部分是对游戏操作来说是无效，没有任何效果。如果我们能够对玩家的操作给出一些反应，就可以得到很好效果。水纹效果，正是对这中无效操作的一种很好回应。

这里，我们的水纹效果，其实是使用了一系列动画来实现的，当然可以使用cocos2dx本身自带效果，这个下次再讲。本次，是有动画特效来实现的。

使用的资源如下：

然后对这个效果进行了封装了：

.h文件如下：

/\*\*

\*@file BAWaterEffect.h

\*@brie 播£¤放¤?水?纹?特¬?效¡ì

\*

\*详¨º细?概?述º?

\*

\*@author DionysosLai，ê?email: 906391500@qq.com

\*@version 1.0

\*@data 2014-5-15 9:40

\*/

#ifndef \_\_WATER\_EFFECT\_H\_\_

#define \_\_WATER\_EFFECT\_H\_\_

#include "cocos2d.h"

#include "cocos-ext.h"

class WaterEffect : public cocos2d::CCNode

{

public:

WaterEffect();

~WaterEffect();

static WaterEffect\* create();

virtual bool init();

private:

void initData();

cocos2d::extension::CCArmature\* createArmature(const char\* armatureName, const char\* armatureProName);

void onPlayEffect( cocos2d::extension::CCArmature \*pArmature, cocos2d::extension::MovementEventType eventType, const char \*animationID );

private:

cocos2d::extension::CCArmature\* m\_arEffect;

public:

void playEffect(void);

};

#endif /\* defined(\_\_WATER\_EFFECT\_H\_\_) \*/

.cpp文件如下：

#include "BAWaterEffect.h"

USING\_NS\_CC;

using namespace cocos2d::ui;

using namespace cocos2d::extension;

WaterEffect::WaterEffect()

{

}

WaterEffect::~WaterEffect()

{

}

WaterEffect\* WaterEffect::create()

{

WaterEffect \*pNode = new WaterEffect();

if (pNode && pNode->init())

{

pNode->autorelease();

return pNode;

}

CC\_SAFE\_DELETE(pNode);

return NULL;

}

bool WaterEffect::init()

{

if (!CCNode::init())

{

return false;

}

initData();

return true;

}

void WaterEffect::initData()

{

m\_arEffect = this->createArmature("WaterAnimation/WaterAnimation.ExportJson", "WaterAnimation");

m\_arEffect->setPosition(ccp(0.f, 0.f));

this->addChild(m\_arEffect, 0);

}

cocos2d::extension::CCArmature\* WaterEffect::createArmature( const char\* armatureName, const char\* armatureProName )

{

CCArmatureDataManager::sharedArmatureDataManager()->addArmatureFileInfo(armatureName);

CCArmature \*armature = CCArmature::create(armatureProName);

return armature;

}

///@brief 播£¤放¤?水?纹?效¡ì果?

///@param[in]

///@return

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

///@retval

///@post

///@version 1.0

///@data 2014-5-15 10:22

void WaterEffect::playEffect( void )

{

m\_arEffect->getAnimation()->play("Water\_Play");

m\_arEffect->getAnimation()->setMovementEventCallFunc(this, movementEvent\_selector(WaterEffect::onPlayEffect));

}

///@brief 检¨¬测a水?纹?效¡ì果?是º?否¤?播£¤完ª¨º

///@param[in]

///@return

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

///@retval

///@post

///@version 1.0

///@data 2014-5-15 10:23

void WaterEffect::onPlayEffect( cocos2d::extension::CCArmature \*pArmature, cocos2d::extension::MovementEventType eventType, const char \*animationID )

{

/// COMPLETE--只?有®D在¨²动¡¥作Á¡Â设¦¨¨置?为a不?循-环¡¤播£¤放¤?时º¡À才?在¨²动¡¥画-结¨¢束º?响¨¬应®|一°?次ä?

if (eventType == COMPLETE)

{

this->removeAllChildren();

}

}

使用方式如下：在要使用的文件下定义一个函数：

void playWaterEffect(const cocos2d::CCPoint point);

实现方式如下：

///@brief 播£¤放¤?水?纹?效¡ì果?

///@param[in]

///@return

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

///@retval

///@post

///@version 1.0

///@data 2014-5-15 10:38

void BATVRemote::playWaterEffect( const cocos2d::CCPoint point )

{

/// 播£¤放¤?水?纹?效¡ì果?

WaterEffect\* waterEffect = WaterEffect::create();

waterEffect->playEffect();

waterEffect->setPosition(point);

this->addChild(waterEffect, ZWATER);

}

最后在要用的地方，直接调用函数playWaterEffect即可。

关注用户体验，聚焦精品游戏。