

使用 XML 定义逐帧动画

1.1 知识解析

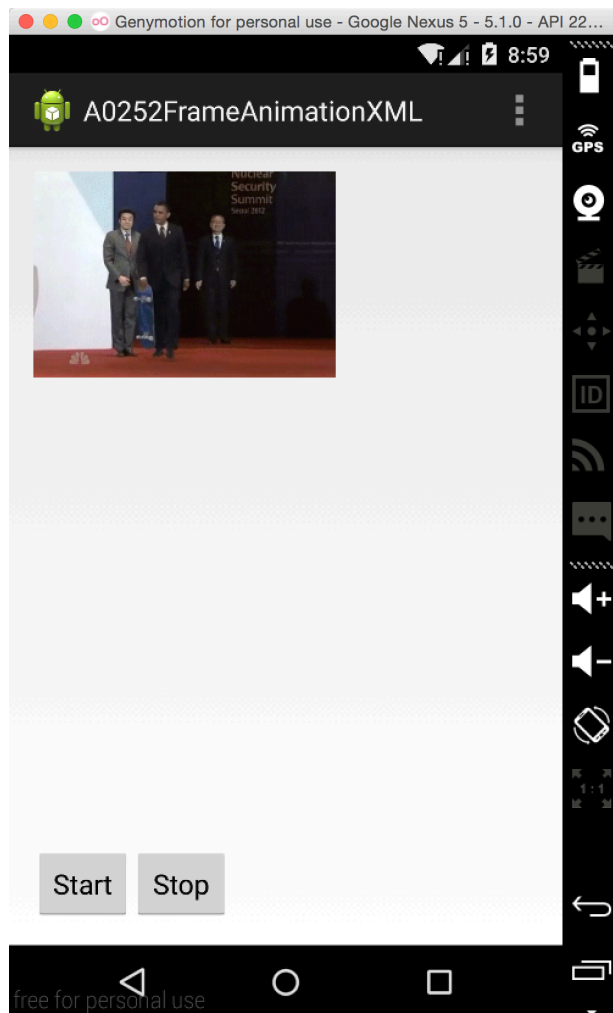
除了可以在程序中控制逐帧动画外，还可以通过配置文件来使用逐帧动画
在 `res/anim` 目录下新建一个 `xml` 文件，类似如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<animation-list
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:oneshot="false">
    <item                android:drawable="@drawable/splash1"
    android:duration="500" android:visible="true"/>
    <item                android:drawable="@drawable/splash2"
    android:duration="500" android:visible="true"/>
    <item                android:drawable="@drawable/splash3"
    android:duration="500" android:visible="true"/>
</animation-list>
```

然后在程序中调用：

```
ImageView iv=(ImageView)findViewById(R.id. iv);
    iv.setBackgroundResource(R.anim. frame_ani);
    AnimationDrawable ad = (AnimationDrawable)iv.getBackground();
    ad.start();
```

1.2 功能演示



1.3 实战操作

@Override

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
    ImageView iv = (ImageView) this.findViewById(R.id.imageView1);  
    final AnimationDrawable drawable = (AnimationDrawable) iv.getBackground();
```

```
Button btn1 = (Button) this.findViewById(R.id.button1);
btn1.setOnClickListener(new OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        drawable.start();
    }
});

Button btn2 = (Button) this.findViewById(R.id.button2);
btn2.setOnClickListener(new OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        drawable.stop();
    }
});
}
```

1.4 职业素质

在处理耗时工作的时候,大多数会弹出一个加载的框,里面有一个连续旋转的图片,很多时候都是用一张图片,使用 `rotate` 来设定旋转,不过看起来不太美观,没有形象感,在 3.0 之前 Android 有两种动画效果分别是补间动画和帧动画,用一张图片实现的是使用补间动画,定义给出两个关键帧,通过一些算法将给定属性值在给定的时间内在两个关键帧间渐变。