## 概述

### 基本信息

1）软件信息

|  |  |
| --- | --- |
| 中文全称 | GIF动画序列核心编辑器 |
| 英文全称 | DrillGIFActionSequenceEditor |
| 标识号 | COAS |
| 编写时间 | 2021年1月 - 2021年3月 |
| 软件版本 | v1.10（编制文档时） |
| 软件类型 | 单机版应用软件 |

2）源码信息

|  |  |
| --- | --- |
| 代码文件 | 255个文件（编制文档时统计） |
| 代码行数 | 8224行（不精确统计，映射368个文件，其中包含了自动生成的头文件行数） |
| 编程语言 | C++ |
| 编程框架 | Qt 5.5 |
| 编程工具 | vs2013 |
| 其他说明 | 使用上述组合，能够将程序打包成32位和64位程序，32位程序能够在xp系统上运行。  （qt5.5是最高支持32位编译的版本，之后qt版本都不再支持32位，也就是说xp系统没法运行了。） |

### 作者提醒

这是一篇口语化的说明文档，非正式软件文档，理解难度较高。

|  |
| --- |
| 这篇文档很多细节会很难理解，因为都是想到哪写到哪。  因为很多点太难详细说明了，都是靠编程习惯和经验得出的 伪代码和知识碎片。 |

GIF动画序列核心编辑器 是一个封装好的软件成品。

|  |
| --- |
| 从用户、玩家的角度来看，软件成品是一个不可分割的独立物体；  但是从程序员的角度来看，软件成品是一个经过各种乱七八糟组合的怪物；  有经验的程序员都不会主动去了解别人的代码，因为那会释放出洪水猛兽；  所以如果你不幸打开了这个，要做好充足的心理准备。 |

该文档的主要目的是指路，具体技术细节不会特别详细说明。

|  |
| --- |
| 如果你想去探寻有价值的东西，作者我可以给你指路。  但是具体的技术细节，需要靠你自己去试。  一来，这些细节太难说清楚了，我每次认为的可行路线，都会被细枝末节折磨个半死，所以编程的第六感都是练出来的；  二来，这个编辑器的代码量，是 插件最大值编辑器 的8倍之多。我并没有那么多记忆力去记住每个细节，所以只能是哪里有印象，标注哪里。 |

程序中有许多 工具化、插件化 的对象，是可以复用的，后面章节会标出。

|  |
| --- |
| 举个例子，一个大机器被拆开后，最有价值的东西是芯片;  电路板、导线、外壳等都无关紧要，可以说都是围绕芯片功能而存在的；  芯片可以转移到其它机器上继续使用，而电路板、导线、外壳等，拆了就等同于废了。  所以，可复用的芯片，才是真正可以利用的价值。 |

C++的工具，比js插件难用。

|  |
| --- |
| js插件是8个引脚的小芯片；  C++工具是40个引脚的单片机，功能还没js灵活。 |

### 主要功能

具体主要功能去看”关于GIF动画序列核心编辑器”帮助文档，这里不再赘述。

其实在v1.00版本完成时，作者我已经认定有了GIF生成和图片导入功能就足够了，这个软件已经固化了它的使命。

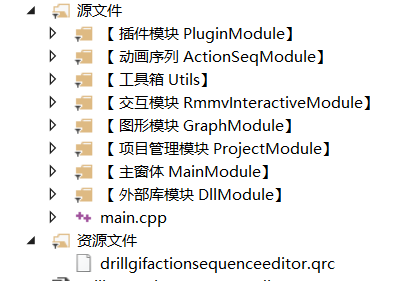
然而，令我惊讶的是，有群友提出了更有意思的功能，把多帧序列图片进行合成，变成一张大序列图片……

我震惊了，GIF生成不是那样用的啊……不过这个想法厉害了。

## 结构

### 模块简介

编辑器整体分为8个模块，如下图。



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块 | 耦合度 | 备注 |
| 主窗体 | 极高 | 主窗体的ui界面。 |
| 动画序列模块 | 极高 | 主窗体的ui块，以及动画序列的数据结构。 |
| 插件模块 | 低 | 所有与 插件数据操作 相关的工具类。  （只有操作函数，不含rmmv交互管理） |
| 交互模块 | 中 | 所有与rmmv窗口/rmmv文件的交互，都必须经过此模块。 |
| 图形模块 | 低 | 与工具箱类似，由于控件与QGraphView视图有较多的复杂操作。 |
| 项目管理模块 | 中 | 只需要修改部分宏定义，与字符串定义，就可以当工具类使用。不过，部分操作函数与主窗体密切相关，需要留意。 |
| 工具箱 | 低 | 常用的工具类。 |
| 外部库模块 | 低 | 实际上也是工具类，只是为了防止导入lib库过多造成不必要的的项目臃肿而分离的。 |

打一个不太恰当的比方，一个机器设备，分为：外壳、电路板、导线、接口等元器件。

首先，我们讨厌的就是导线，因为到处都是，而且连接复杂。然而，导线是一定要的，因为没有那个，我们无法对诸多独立的模块进行连接。

所以，一个产品，总有一个极高耦合的模块，这个模块用于将其他模块全部用起来。

分别对应到软件的 UI、接口、交互。

### UI分布图

主界面的ui分布块是拆散的，分别属于不同的模块中。

|  |
| --- |
| F:\rpg mv箱\OX0{`CGOI7PJA$J0P%79$Ew8.jpg  导航栏： [主窗体【MainModule】](#_主窗体【MainModule】)  动画序列块：[动画序列](#_动画序列)  （动画序列块用到了 可折叠选项卡 + 灵活分类树）  放映区： [放映区](#_放映区) |

|  |
| --- |
| C:\Users\lenovo\AppData\Roaming\Tencent\Users\1355126171\QQ\WinTemp\RichOle\G~}DFB9K%000}B(0A)H(X7A.png  单选表格：[单选表格](#_单选表格)  图片查看器-动图：[图片查看器-动图](#_图片查看器-动图) |

|  |
| --- |
| C:\Users\lenovo\AppData\Roaming\Tencent\Users\1355126171\QQ\WinTemp\RichOle\{51B8N8{}Z4Y~C8@UHTY0E2.png  单选表格：[单选表格](#_单选表格)  图片查看器-动图：[图片查看器-动图](#_图片查看器-动图)  快速表单： [集合组件-快速表单（widgetFastForm）](#_集合组件-快速表单（widgetFastForm）)  动画帧播放器： [动画帧播放器](#_动画帧播放器)  动画帧编辑块： [动画帧编辑块](#_动画帧编辑块) |

图片分割器 和 图片合成器 是单独的工具用窗口。

不属于软件的专属ui界面，所以这里不作拆解分析。

### 制作时间分布图

这里的统计并不完全，但有些模块实在太折磨人了，所以我还是都标记一下。

工程建立时间：2021-1-10

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项 | 开始时间 | 所用时间 | 备注 |
| 单选表格 | 工程建立前 | 2天/维护2天 | 维护时间断断续续，非常长。 |
| 灵活分类树 | 2021-1-16 | 14天/维护3天 | 这个工具的子功能极多，看看头文件就能知道。  在那个时候几乎整4天全天写，右键菜单牵涉的功能太多，写不过来。 |
| Rmmv交互框架 | 2021-2-11 | 2天/维护1天 | 基于之前起草过插件编辑器工程，积累了两个星期的窗口交互代码，所以很快。 |
| 长度编辑器 | 2021-2-15 | 1天/维护3天 | 代码没动，只是划分结构，写说明文档居多 |
| GIF初探 | 2021-2-16 | 1整天 | 在理解xcimage的过程被虐，暂时放弃。 |
| 图片选择块 | 2021-2-18 | 2天/维护14天 | 图片选择块是动画帧编辑块的基类，虽然非常小心了，但是地基还是没打好，前后反复维护了多次。 |
| 动画帧编辑块 | 2021-2-19 | 2天/维护14天 | 右键菜单功能，能够瞬间将大量要用到的方法和函数牵出，能发现许多还没有考虑到的功能以及暂时未考虑到的大功能。  这是一个反复敲打的过程。 |
| 动画帧播放器 | 2021-2-21 | 2天/维护4天 | 为了与动画帧编辑块分离而建立的类，实际上只把计时器的功能分离出来了。其他功能都和编辑块紧密相连。 |
| 图片查看块-动图 | 2021-2-23 | 2天/维护7天 | 该类基于QgraphView，提供了鼠标缩放的功能。后来发现鼠标缩放功能太常用了，于是分离成了中间件。 |
| 动作元 | 2021-2-26 | 2天/维护4天 | 除了连接各ui的部件，还包括数据修改，json转换读取等结构。 |
| 工程模块 | 2021-2-27 | 1天 | 这部分模块是已经写好的，但是动画序列的存储数据结构，需要重新定义。 |
| GIF深入 | 2021-3-1 | 4天/维护2天 | 找到了gif.h。使用最基本的GIF生成，当时未能解决重影bug。 |
| Rmmv数据交互流程 | 2021-3-4 | 3天 | 这部分主要是为了拆解rmmv的数据结构，虽然原理简单（字符串拼接），但是代码部分比较繁杂。 |
| 放映区 | 2021-3-7 | 2天/维护1天 | 将前面的工具组合起来，放映区就成型了，我是这样想的。  然而，开始做的时候，才发现之前的工具需要强化、维护。比如单选表格的多选功能，图片查看器的变其他图功能。 |
| GIF强化 | 2021-3-11 | 3天/维护1天 | 使用了cximage库。1天写test工程，1天封装dll库，1天测试维护。  主要是群友反复询问重影问题，为什么不能导出透明问题，我头大了，就做吧。 |
| 图片合成器 | 2021-3-16 | 2天 | 发布之后，群友的新奇问题问到我了……居然还有这种想法。  （这个功能并不难做，只是要一套面板流程操作而已） |
| 图片切割器 | 2021-3-18 | 2天 | 做了这个，反向的也要做。 |
| 文档归纳 | 2021-3-20 | 14天 | 写到这里的时候，已经3月底了，而我发现仍然有好多东西没讲完。慢慢写吧。 |

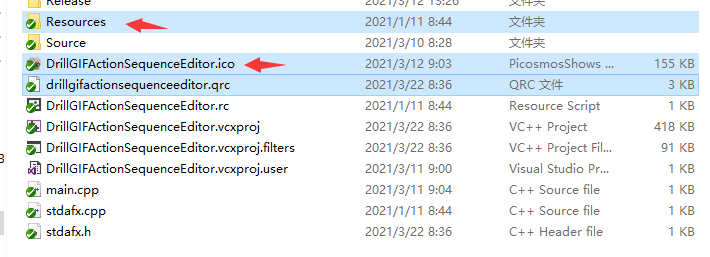
二月这一段时间，是春节；几乎全天，我都沉浸在这绵绵不断的思维泉涌之中；我依稀记得，我在当时并不高兴，因为预期一个星期能做完，结果用了近两个月。

最终，我还是承认了，C++是一门养生的语言，慢工才能出细活，不能急于求成。

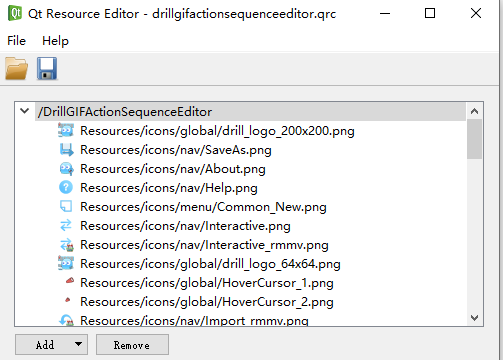
### 资源文件

所有qrc相关资源文件，都在Resources文件夹下。

（ico文件是exe的图标文件，不属于qrc资源文件）



其中放入的都是原创png图片，都符合drill图标的主题色（个人强迫症）



色卡如下：

白色：#ffffff 蓝深色：#449ed4

深灰：#525252 蓝中色：#5fc2ff

浅灰：#a6a6a6 蓝浅色：#8ad8ff

黑色：#000000

颜色在上述色卡之间徘徊（取色可以看出来），部分图标有渐变色。

另外：

图标完全打开一定有像素锯齿。

其实这个主题色，就是从我自己logo上衍生而来的。ヽ(\*。>Д<)o゜

### 流程

流程是程序内部无法改变的固定业务逻辑结构，如下图所示。

对应到”关于GIF动画序列编辑器.docx”中的 **操作示例** 章节。

**1) 主流程 - 导出文件**



**2) 主流程 - 配置到rmmv**



**3) 主流程说明**

从程序角度来说，直接进入动画帧编辑块，就能够实现导出GIF和导出序列大图。

但是该软件的主要功能是 动画序列编辑，所以固定流程必须走。

**4) 分支流程**

分支流程更加细碎化，这里不会全部列出。就部分的举例：

- 修改最大值：



- 查看rmmv中配置的动画序列：



很多流程都是经过功能块组合后产生的，所以需要尽可能保证流程中的功能块之间能够并列执行。

## 主窗体【MainModule】

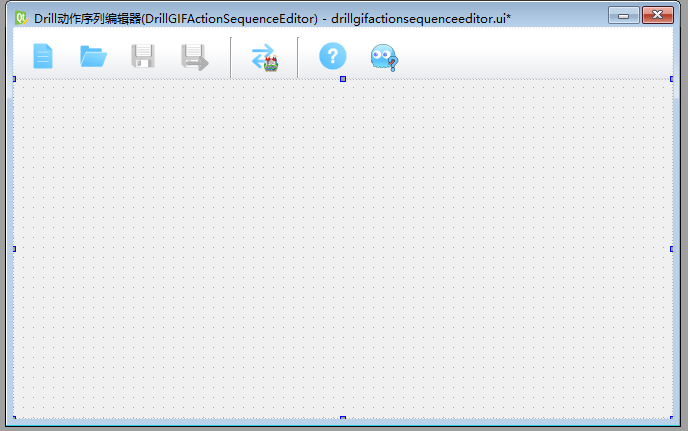
**1）界面**

主窗体就是一个原始面板，不含具体执行功能，划分成两个部分：

**内容区域：**受动画序列模块控制；

**导航栏：**提供功能按键、以及帮助信息。

打开主窗体的图像如下图：



需要说明的是，该软件的快捷键，不在主窗体中控制。

而是通过 动画序列控件块 自身的过滤器EventFilter覆写实现的。

**2）流程说明**

这里有不明bug：

在debug版本中，直接点击保存按钮，没有问题。

在release版本中，点击保存按钮，会闪退。

所以，为规避这个问题，按钮已被置灰处理，新建或打开文件才激活。

**3）与 项目管理模块 的交互**

代码中，有很多与项目交联的函数，实际上这些都只是调用项目模块的接口。

唯一控制写入的，是ui\_saveConfig() 窗口配置全局存储。

**4）窗口关闭事件**

关闭事件需要特别留意，因为在窗口关闭时，要确保 多线程 相关函数结束工作。

Qt会自动释放窗口占用的内存，但是无法释放其他线程。

QTimer定时触发器，就是使用多线程进行工作的，需要及时终止。

## 动画序列模块【ActionSeqModule】

注意，动画序列模块是集合了所有模块后的综合产物。高耦合。

最好先了解其它独立的低耦合模块之后，再来对此模块进行迭代。

### 数据结构

【待写完】

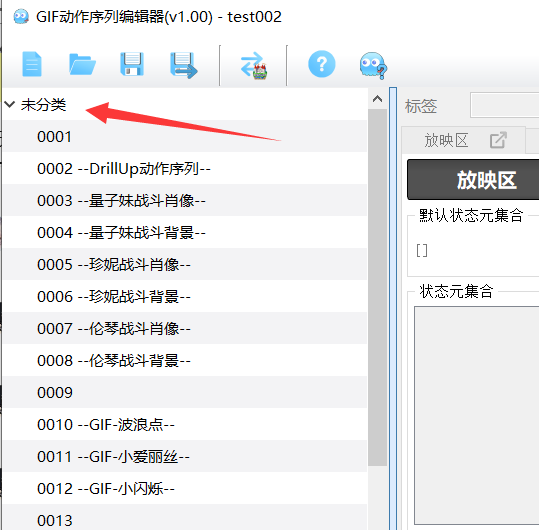
### 动画序列

#### 动画序列（ActionSeq）

**1）界面**

动画序列的编辑块如下图，是左侧的树结构部分。

每个动画序列都是一个完整的对象，这个对象能够做出各种动作与状态。

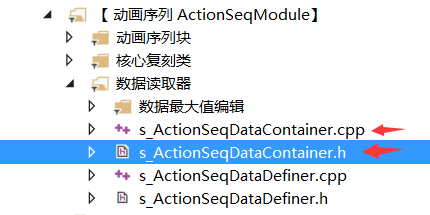


这个左侧树是基于工具类做出来的，每次改变树的选项，都将切换id对应的动画序列。

该工具类可以去看：[灵活分类树](#_灵活分类树) 。

存放动画序列的容器，可以去看数据类：S\_ActionSeqDataContainer

这个类与 插件模块、交互模块 都有调用关系，是一个牵线的中间类，耦合度非常高。



**2）定义**

**动画序列**：动画序列是一个完整的盒子，每个动画序列都包含成批量的GIF切片，即状态元 与 动作元。

动画序列、GIF动画序列、GIF动作序列 是同一个东西，只是称呼不同。



详细的定义说明，可以结合文档”关于GIF动画序列核心.docx”了解。

#### 状态元（State）

**1）界面**

状态元的编辑块如下图。

由于配置的是持续循环的GIF切片，所以最好注意一下首帧和尾帧的连贯性。



**2）定义**

**状态元**：状态元本质上就是一个GIF切片，用于表示 持续执行的状态。

比如 小爱丽丝静止的GIF状态，小爱丽丝行走时的GIF状态。



状态元编辑块中每个状态元都是独立的切片单位，不含 组合切片 设置，组合情况需要去放映区看。

更多详细的定义说明，可以去看看”关于GIF动画序列核心.docx”。

【待写完】

#### 动作元（Action）

动作元和状态元的结构块是一模一样的，只是定义的类对象名称不一样。

这里不赘述。

#### 放映区（Playing）

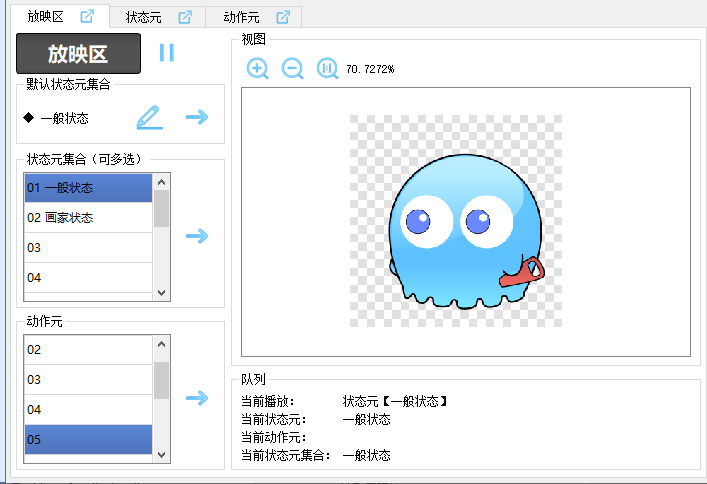
**1）界面**

放映区是在 状态块、动作元块 的基础上，垒起的耦合度最高的一个功能块类。

放映区的编辑块如下图。

放映区通过模拟输入名称指令序列的方式，对指定的动作进行播放控制。

播放的实际效果，与游戏中的图片播放一致。



只有一帧的状态元与动作元，播放效果并不明显；

如果你有多帧且复杂的gif动作，就能比较直观地理解 动画序列核心 结构。

具体可以看看后面章节 [配置行走图并播放](#_配置行走图并播放) 。

**2）定义**

**放映动画序列**：要操作这个动画序列盒子，需要从外部输入要播放的动作名、状态名、状态名列表。动画序列接收到输入后，按情况播放不同GIF图像。



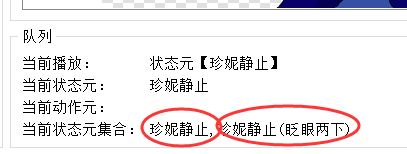
放映区的原理，就是相当于充当 子插件 调用动画序列，来达到动态变化的效果。

**3）默认状态元集合**：

点击开始播放后，放映视图会默认播放 状态元集合 的效果。



状态元集合中有多个状态元时，动画序列会在上一次状态元播放完毕后，会根据每个状态元的权重，随机抽取下一个状态元。



放映区播放的效果，与游戏中的图片实际播放效果一致。

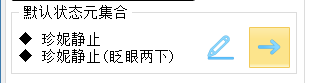
结合 放映区与状态元块 的设计，你可以灵活分配眨眼的动画时间，不需要反复打开rmmv的插件编辑器去调整参数。

**4）放映区的箭头**：

再次强调，动画序列是个黑盒子，子插件向盒子里输入动作名、状态名。状态名列表。



放映区的箭头，就是模拟名称的输入。你在放映区每点一次箭头，相当于在游戏中，调用了一次指令。（下图是子插件 图片-图片动画序列 中，执行插件指令的效果）





具体要去看子插件是如何设定的，有各种不同的方式进行调用指令。

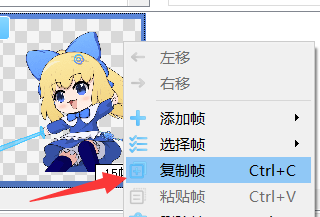
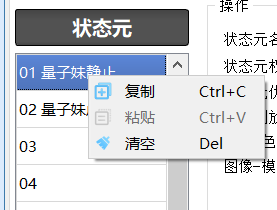
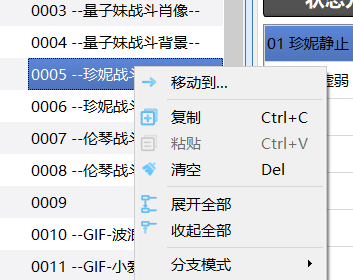
### 快捷键

【待写完】

**1）复制粘贴**

动画序列栏、状态元编辑栏、动作元编辑栏、动画帧编辑栏，

都能够通过菜单右键，实现复制粘贴数据的功能。



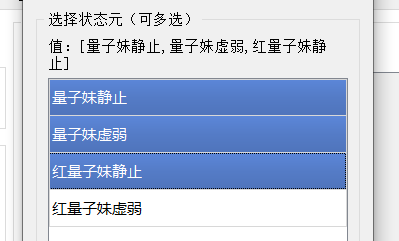
将鼠标点击指定的区域，按Ctrl+C和Ctrl+V一样能够实现复制粘贴的效果，且它们之间复制的内容互不干扰。

**2）多选编辑**

大部分控件都支持多选的功能。

按住Ctrl键，你可以选择多个项，按住shift也可以。





## 交互模块【RmmvInteractiveModule】

所有与rmmv窗口/rmmv文件的交互，都必须经过此模块。

（也就是说，要获取rmmv文件路径，都必须调用该类的函数。）

### 基本交互

这是一个半成品工具，专门针对并提供rmmv的基本交互功能。

包含窗口、代替按钮。

【待写完】

### 操作面板

**1）界面**

操作面板的结构如下：



**2）流程交互**

操作面板的耦合度很高，需要调用专用交互中的S\_RmmvCaller\_ActionSeq类。

简单来说，操作面板就是个UI，而专用交互才是数据控制函数。

### 专用交互

1）S\_RmmvCaller\_ActionSeq类

该类实质上就是一个流程管理器，连接 rmmv交互数据 与 操作面板 用的。

由于继承了 rmmvCaller，就

【待写完】

## 插件模块【PluginModule】

该模块提供所有与 插件数据操作 相关的工具类。

### 最大值编辑器

最大值编辑器就是一个打包好的完整工具，看说明调用函数即可。

具体数据定义细节，可以去看看 ”插件最大值编辑器-软件说明.docx”。

### 存储数据管理器

该管理器只提供操作 plugin.js 中的 插件数据 编辑结构。

数据结构如下：

|  |
| --- |
| {  ”name”: ” Drill\_CoreOfColor”,  ”description”: ” [v1.1] 系统 - 颜色核心”,  ”status”: true,  ”parameters”: {}  } |

读取后，将得到一个 QList<C\_PluginData\*> 类列表。

修改列表的内容，然后执行writePluginData，即可覆写回去。

不过要注意：

> 由于底层是QJsonDocument，所以写回去后顺序一定会乱。

> parameters参数的 {} 对象中的参数，不是 字符串object 。

举个例子：” {\”键\”:\”值\”} ”，这个值，就是一个 字符串object，需要转义（去掉斜杠”\”）才能当成正常的 {”键”: ”值”} 来使用。

## 图形模块【GraphModule】

这是一个巨大的模块。

只要与QGraphicsView相关的类，都会被放置到该模块中。

所幸现在编辑器与 游戏动态贴图 关系不大，所以内容不多。

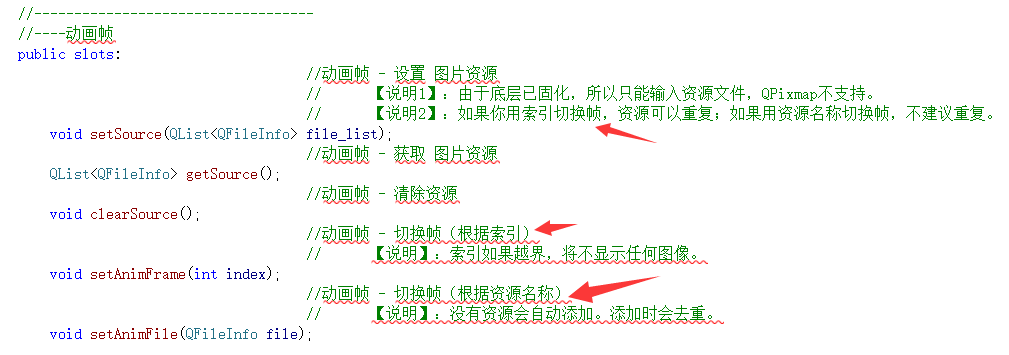
### 集合组件（widget）

#### 图片查看器-动图

**1）接口**

由于该查看器分别在 状态元、动作元、放映区 使用。

接口固定通过 图片资源（QFileInfo）进行交互。



状态元和动作元基于 索引编号，进行帧变化。

放映区基于 资源图片名，进行帧变化。

由于放映区随时可能会因为状态元修改而翻新，而放映区的资源图片是来不及不翻新的，所以接口函数具有 无资源时自动添加 的功能。

**2）视图、场景、贴图**

其实c++的qWidget块结构 和js的html网页结构十分相似。

如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Qt框架 | Html5 + Pixi.js |
| 块 | QWidget类 | <div> |
| 视图 | QGraphicsView | <canvas> |
| 场景 | QgraphicsScene | Pixi.Stage、Scene\_Base |
| 贴图 | QGraphicsItem | Pixi.Sprite、Sprite\_Base |
| 资源图片 | Qimage、Qpixmap | Bitmap |

该工具类，每个类都要继承一次，然后层层调用。

就好比你在html5的div标签这一层，你要层层深入，先获取canvas，再获取Scene\_Base，最后获取到Sprite。通过在最外层的input标签，来控制最里面sprite的长宽属性

#### 图片查看器-单图

视图中，

你可以用鼠标直接拖拽其中的图片，移动视角。

你也可以使用 鼠标滚轮，进行放大缩小的视图缩放功能。



最大缩放比为500%，最小缩放比为5%。

#### 图片分割器

【待写完】

#### 图片合成器

【待写完】

### 贴图（item）

【待写完】

### 中间件（middleware）

【待写完】

## 项目管理模块【ProjectModule】

### 硬编码部分

项目管理模块是可复用的代码块，只是部分宏定义需要根据指定的工程进行定制调整。

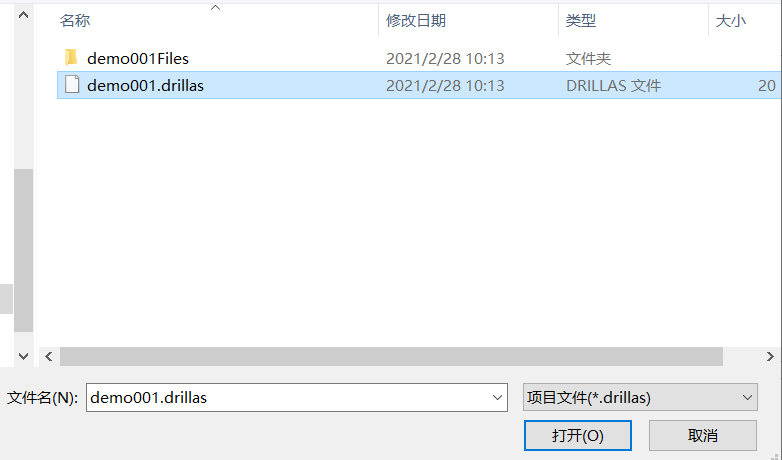
**1）项目流程**

项目管理分为四种情况：新建、打开、保存、另存为。

具体流程在编辑器的帮助文档中有介绍。

**2）保存文件结构**

建立项目文件（项目名.drillas），与项目文件夹：（项目名Files）



### Temp文件夹

【待写完】

### 存储文件

【待写完】

### 存储文件-全局

【待写完】

### 项目数据

【待写完】

## 工具箱【Utils】

工具箱中是一套完整的可拆解或组合的C++工具插件，这里对几个主要工具进行说明。

### 通用工具（common）

TTool.h和TTool.cpp是作者我常用的静态函数集合。

该集合更新很频繁，因为只要在写代码的时候，有一两个函数反反复复出现，我就会把这个函数扔到TTool里面。简化操作。

p\_FileOperater是一个文件操作的基类。

提供遍历复制/删除文件夹下全部文件的功能。

（c++的文件操作是所有程序员的噩梦，好记性不如烂笔头。一定要自己封装并总结出自己用的类）

### 管理器工具（manager）

#### GIF转换器

全局可用，提供基础的GIF读取与生成。（不含cximage）

生成GIF的底层是 gif.h （不能透明），拆解GIF的底层是QimageReader（透明GIF读取重影）。

#### 文本解析

常用类，打开长篇文章，使用正则，对每行进行 d\_indexOf ，找出关键行。

|  |
| --- |
| 关于文本解析，你最好根据自己的需求，造一个自用的正则表达式匹配的封装类。  因为现成的读取器都比较难懂，都是用的seeker光标，是增量读取的（读一行解析一行），之前尝试过在增量中获取数据，结果某一行要前面几行的数据……就手足无措了。  相比而言，全部读取后，再对每行作定量划分，容易理解代码原理和用法。  有时候就按行划分字符串都能弄死你，因为可能：存在空行、\r表示换行、\r\n表示换行、\n\r表示换行，这些复杂情况必须统一工具接口，把所有情况考虑到，才能实现完整读取数据。 |

#### 中文管理器

全局可用，提供中文转换、排序等功能。

这个类被 灵活分类树 使用，是“按名称排序”功能的底层。

### 集合组件-快速表单（widgetFastForm）

快速表单的功能是：

输入一大堆预置文本，然后转成数据表类；

系统根据数据表再转成ui输入框，并能从输入框中打包成实际数据存储。

快速类的定义，在.h头文件中已经有了非常详细的说明了，一般的数据结构，我都会定义一个s\_xxxxDataDefiner，专门存自定义的数据字典。如下图：

|  |
| --- |
| /\*-----------------------------------  定义 - 状态元 数据表  \*/  C\_FastClass S\_ActionSeqDataDefiner::getTable\_State() {  C\_FastClass result\_class;  result\_class = C\_FastClass("状态元");  result\_class.addQString ("状态元名称", "");  result\_class.addInt ("状态元权重", "40");  result\_class.setInt\_UI\_ToQSpinBox ("状态元权重", 1, 999999, 1);  result\_class.addInt ("状态元优先级", "0");  result\_class.setInt\_UI\_ToQSpinBox ("状态元优先级", 0, 999999, 1);  // 资源-状态元 --> 动画帧编辑块  // 帧间隔 --> 动画帧编辑块  // 帧间隔列表 --> 动画帧编辑块  result\_class.addBoolean ("是否倒放", "false");  result\_class.addInt ("图像-色调值", "0");  result\_class.setInt\_UI\_ToQSpinBox ("图像-色调值", 0, 360, 1);  result\_class.addBoolean ("图像-模糊边缘", "false");  return result\_class;  } |

将图中的C\_FastClass，交给C\_FastForm，便能生成ui表单。

（表单的结构与嵌套是作者我用网格比例固定好的）

这个数据字典的定义，都是用的不重复的中文名，重复的中文名表示强化这个参数的相关ui或值配置。

### 集合组件-表单（widgetForm）

#### 单选表格

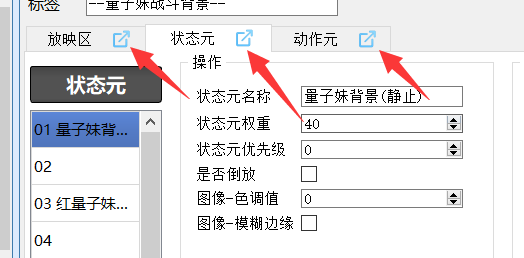
【待写完】

#### 可折叠选项卡

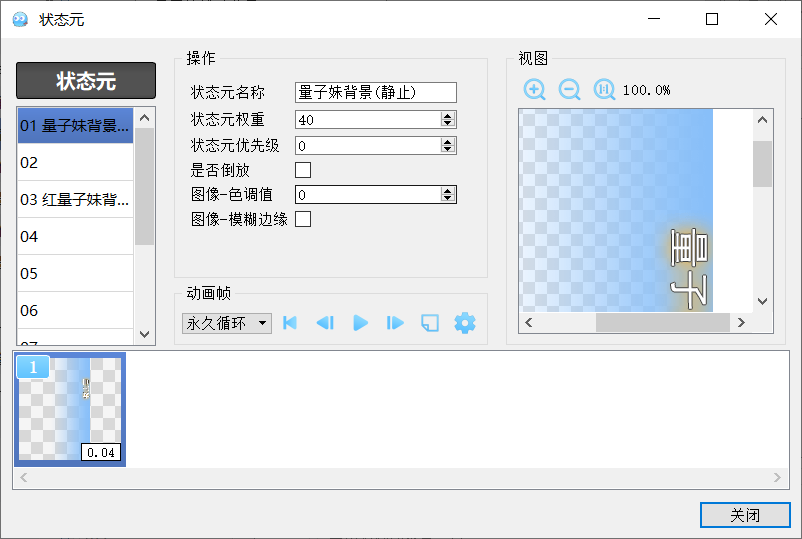
【待写完】

你可以点击 拖出 按钮，将指定的选项卡窗口化。

并且窗口可以最大化，撑开挤在一起的控件。



关闭窗口后，选项卡会恢复原位。



该功能就是为了针对rmmv极其反人类的设定：窗口不能改变大小，窗口全部都必须关掉才能编辑不能并行编辑 而设计的。

#### 图片选择块

动画帧编辑块的**基类**，显示一个列表，然后列出图片供选择。

不具备编辑功能，更不具备导入导出功能。

### 集合组件-表单高级（widgetFormSenior）

#### 动画帧编辑块

1）QPixmap

这个类和 bitmap 功能极其相似，都具有缓存cache，反复调用不会增加系统内存占用。

缺点也比较明显，Qpixmap不能存数据，只能通过外部封装绑定。

由于Qpixmap与QfileInfo之间还有个Qimage类过渡，所以很多时候都要考虑封装还是不封装。

【待写完】

#### 动画帧播放器

【待写完】

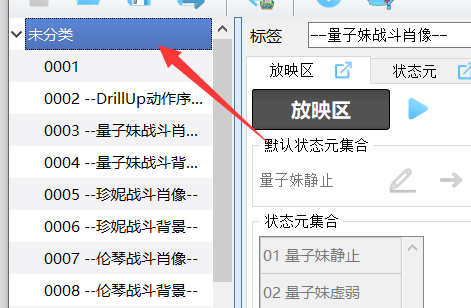
#### 对象选择器（没用上）

该类在后期其他工具中会用到，这里就不解释了。

#### 灵活分类树

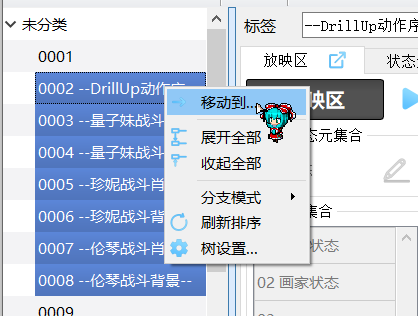
【待写完】

动画序列默认都属于未分类状态。

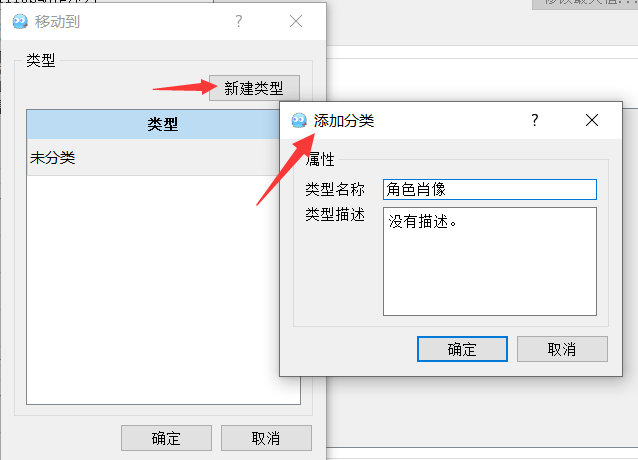


你可以按住shift或者ctrl多选 动画序列的项，

然后右键菜单，点击“移动到..”。



在类型选择器中，添加一个自定义分类。



添加分类后，移动到指定分类，则全部移动过去了。

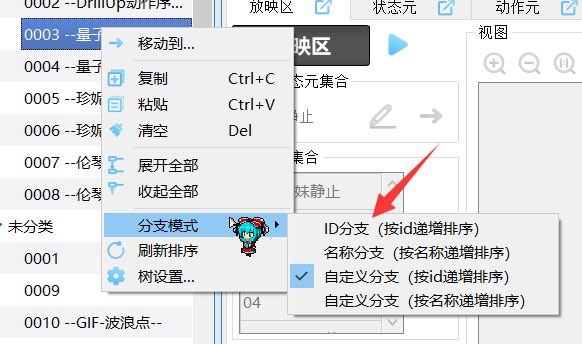


需要说明的是，这些分类可以保存的工程文件中，并且后期打开能够识别。

但是rmmv编辑器中，并不能识别这些分类数据。

除了自定义的分类，还有根据id进行分类、名称进行分类。

这些操作都是通过 右键点击 编辑才能做到的功能。



#### 排序控制器

【待写完】

## 外部库模块【DllModule】

### GIF相关

**1）格式说明**

GIF 格式指的是图像交换格式（Graphics Interchange Format，GIF）

该图像最初的目的，是为了无损【压缩】图片，并且保持动画性。

jpg只有rgb颜色数据，所以一定要涂上背景才能存。

png因为有rpga四种颜色数据，所以可以有透明数据。

GIF分为两种格式：一种是 GIF87a，另一种 GIF89a 。

这两种存储的颜色都【只有rgb红绿蓝三种颜色数据】，但是GIF89a加了一些扩展功能，能够让特定颜色变透明色。

也就是说，实际上gif的透明，就是一个欺骗色的映射，因为将其导出后，你会发现它实际上是有背景色的。

GIF变态处就在这里，让它实现完美透明难上加难，但是这家伙偏偏又能实现那么一点点。

在只有rgb数据的情况下，强行实现部分透明背景功能，就产生各种各样的问题，比如重影。

**2）局限性**

> 读取GIF文件 - QImageReader：

会出现重影问题。这个似乎是qt内部结构的bug。和矩阵块刷新有关，虽然翻出了源码，但是实在没有耐心理解里面的c++数组写法，因为里面的矩阵处理太复杂了，所以就放弃优化了。

> 读取GIF文件 - CXImage：

这是后来找到的一个解决方案，然而读到的基本都没问题。然而，有些屏幕截图压缩后的GIF，读出来会花屏。（一样的，没有耐心继续翻源码，直接用函数好了。）

我在探索过程中，逐渐发现：这种看似简单的问题如果仅仅是一个潜水坑，那么维护了那么长时间的开源代码作者为什么会注意不到？之前，我尝试踩了一下，然后我就掉进了深水的鸿沟里……

CXImage拆解GIF后，可以存储成 bmp、tga、tif、jpg等格式。不过那些我没有深入了。

> 写入GIF文件 - gif.h：

之前查到这个源码，还觉得这个头文件里面定义的 GifWriter\* 用起来有些不习惯。因为调取一个函数居然要传指针本身。后来，我用了 CXImage，我才知道，这种操作已经相当人性化了。

> 写入GIF文件 - CXImage：

CXImage去我写的dll工程里面可以看到。

有两个方法合成GIF：（GIF一定是8位索引色，这是文件结构规定的）

1. 直接将Qimage存成8位索引色png图片，然后让cximage去合成。

QImage可以转成QImage::Format\_Indexed8 变成 8位索引色。

但是生成的索引色后，每张图片的colorTable颜色表，**都不一样**。

【生成gif时，会直接拿第一张图片的颜色表对所有帧进行填涂，这就造成了索引颜色混乱，小爱丽丝变花的问题】

2. 正常将Qimge存成24位图片，然后让cximage合成，同时降位（图片失真）处理。

经过考虑，最后我选择了第二种方法，因为第一种生成的GIF 完全没法看 。

毕竟颜色表又是另一个巨坑。

### cximage

该编辑器的GIF生成与拆解部分，部分是基于 cximagecrt\_drill.dll 实现的。

<https://github.com/DrillUp/cximagecrt_drill>

调用的过程并不难，但是无奈原结构不支持Unicode码，所以只能先将文件转成英文ascii码，然后在对那个文件进行解析。解析完了再还原成中文。

## 其他说明

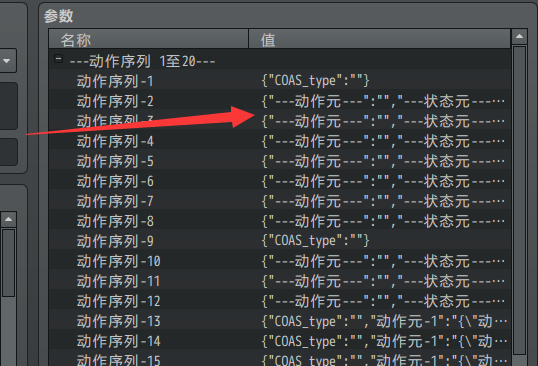
### 数据参数乱序

由于软件使用的底层是 qt5自带的QjsonDocument。

Qt5源码中，这种方式对json进行解析后，直接被放入hashmap哈希表里面，所以无论通过哪种方式，最后输出的顺序都是乱的。

之前有想过两个方法，一个是在QjsonObject里面额外存一个顺序列表；另一个是在参数名前添加前缀。但是这样做反而更复杂了，每一层都要加一次转义识别。所以放弃尝试解决此问题。

由于小工具的json生成底层与rmmv编辑器的json底层不一样，所以显示乱序属于正常现象，并不会影响游戏实际作用的效果。



双击点开参数编辑后，单条数据的 参数顺序 就会回来。

### 玄学Bug（未出现）

这里还是有必要说说，写代码几乎都会遇见玄学Bug，然而所幸的是，这个较大的工程中，我并没有遇到。

更多的是目前无法实现的功能，而不是无法解决的bug。

js插件中玄学bug经常会遇到一些，大多是指针紊乱造成的；

比如var aa = 10; 然后去执行if(aa == “10”)。

关于c++的玄学bug，大多都是 内存溢出、内存使用时 被清理造成的。

常见的有一个：

将指针(Xxx\*)强制存成(int)类型，然后再将int转回指针用。

这个bug在win7中不会出现，但是在win10里面会被当成无指向对象被清除，从而造成空指针异常。

### 关于软件文档

其实作者我是有想过：

将软件的全部结构整理一遍，然后写一套正式的软件文档，包含：软件需求分析、软件设计文档、软件测试报告、软件配置项管理等文档的。

但是后来试过之后，发现太复杂了。

专业的软件文档，不是单单介绍脚本的，还要介绍一群人开什么会，定下了什么需求，需求里面有什么说明事项，指标是什么。然后是软件工程计划，预期什么，完成了什么。接着是软件测试，软件性能指标比对，软件功能检查，然后软件验收……

如果是一群人开发软件，这样做……“似乎”有助于沟通吧。