Estructura orxANIMSET

Sumario

Animation Set

```
[AnimationSetTemplate]
AnimationList = AnimationTemplate1#AnimationTemplate2#...
LinkList      = LinkTemplate1#LinkTemplate2#...
Frequency     = <float>
```

Animation

```
[AnimationTemplate]
DefaultKeyDuration = <float>
KeyData<N>         = GraphicTemplate
KeyDuration<N>     = <float>
KeyEventName<N>    = <string>
KeyEventValue<N>   = <float>
```

Animation link

```
[LinkTemplate]
Source      = SourceAnimationTemplate
Destination = DestinationAnimationTemplate
Priority    = <int>
Property    = immediate | cleartarget
```

Detalles

Animation

Una lista de propiedades disponibles para una animación:

- `AnimationList`: Lista de todas las animaciones (nombres de configuración) que son partes del set(conjunto). Hasta 256 animaciones pueden ser definidas. Esta propiedad *necesita* ser definida.
- `LinkList`: Lista de todos lo enlaces [1)] que son parte del set. Hasta 256 enlaces puede ser definidos. Esta propiedad *necesita* ser definida.
- `Frecuency`: Frecuencia relativa que será aplicada a todas las animaciones de ese set cuando son reproducidas. Su valor por defecto es 1.0, que dice que la animacion será reproducida con la sincronización definida en la configuración.

Animation set

Tenemos aquí una lista de propiedades disponibles para un set de animaciones:

- `DefaultDuration`: Duración por defecto para todas las llaves definidas, en segundos. Esta duración puede ser reemplazada localmente por cualquier llave definida. Por defecto su valor es 0.0 y necesita ser definida a menos que cada llave tenga un valor local.
- `KeyData<N>`: Todas las llaves necesitan ser definidas secuencialmente, empezando con `KeyData1`. Ninguna brecha es permitida en los números. Para cada llave, el valor es el orxGRAPHIC que será rendereado cuando el cursor de animación apunta a esa llave, cuando es reproducida. Al menos una llave (`KeyData1`) necesita ser definida.
- `KeyDuration<N>`: Para cualquier llave definida (con `KeyData<N>`), una duración, en segundos, puede ser especificada. Si ninguna es especificada, la `LlaveDuraciónPorDefecto(DefaultKeyDuration)` será usada.
- `KeyEventName<N>`: Los eventos personalizados se pueden asociar a llaves en animaciones. Permiten sincronizarse con una parte específica de las animaciones.
- `KeyEventValue<N>`: Valor opcional para un evento. Por defecto este valor es 0.0.

Ejemplo:

```
[MyAnimation]
DefaultKeyDuration = 0.1
KeyData1           = MyGraphic1
KeyData2           = MyGraphic2
KeyDuration2       = 0.2; <= esta llave se mostrará el doble de veces que
las otras llaves
KeyData3           = MyGraphic1; <= Reusando el mismo contenido que para la
primera llave
...
KeyEventName1      = SetSoundVolume
KeyEventValue1     = 1.0
KeyEventName2      = SetSoundVolume
KeyEventValue2     = 0.0
KeyEventName3      = Explode
...
```

Animation link

Vemos aquí una lista de propiedades disponibles para un enlace de animación:

- `Source/Destination`: Define la fuente y destino de las animaciones para el enlace, ej. el comienzo y final de una posible transición. Esas propiedades *necesitan* ser definidas.
- `Priority`: Define la prioridad de este enlace, en el rango de 0(menor) a 15(mayor). Prioridades son generalmente usadas para definir transiciones por defecto cuando no hay animaciones especificadas para el correspondiente objeto. Por defecto el valor es 8, que significa una prioridad media.

- `Property`: Define la propiedad de un enlace, el puede ser `inmediato(immediate)`, `cleartarget(?)`. Si un enlace es `immediate` quiere decir que la transición ocurrirá inmediatamente en lugar de esperar a que el final de la animación de origen tome lugar. Si un enlace es `cleartarget` significa que va a restablecer la animación del objeto de destino actual, cuando el enlace se utiliza. Por defecto ninguna de estas propiedades son definidas, lo cual explica que la transición ocurrirá *después* de la fuente de la animación fue completamente reproducida y no restablecerá el objetivo actual del objeto.

Ejemplo:

```
[LinkSitAnimLoop]
Source      = SitAnim
Destination = SitAnim
Priority    = 15; <= esta es nuestra transición escogida si ninguna
animación es solicitada, este es un ciclo para siempre =)

[LinkSitToStandUp]
Source      = SitAnim
Destination = StandUpAnim
Property    = immediate; <=  esto significa que no esperaremos por el final
del ciclo de SitAnim antes de lanzar StandUpAnim

[LinkStandUpToRun]
Source      = StandUpAnim
Destination = RunAnim
```

Ahora en el código, si estamos reproduciendo la animación `SitAnim` y emitimos

```
orxObject_SetTargetAnim(MyHero, "RunAnim");
```

MyHero primero reproducirá inmediatamente la animación `StandUpAnim` y entonces irá a por la animación `RunAnim` sin tener que esperar por ningún mensaje de animación ni nada. Puedes escuchar por el evento `orxEVENT_TYPE_ANIM` si quieres ser notificado cuando una transición ocurra.

Entre dos animaciones, el camino calculado tomará el enlace de más alta prioridad en cada paso y si dos enlaces con la misma prioridad son encontrados, el tomará entonces el que tenga el camino más corto (ej. la menor cantidad de enlaces necesarios para llegar a su destino).

PD: Si no te sientes a gusto con este sistema de gráfo, todavía se puede definir todas las animaciones por separado y luego hacer todas las transiciones de forma manual cada vez que ha sido la animación actual reproducida completamente.

[1)]

un link es una transicion disponible de una animación a otra

From:
https://www.orx-project.org/wiki/ - **Orx Learning**

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/config/settings_structure/orxanim?rev=1496130646

Last update: **2025/09/30 17:26 (14 months ago)**