Tutorial de Animaciones

Resumen

Veasé los anteriores tutoriales básicos para más información acerca de creación básica de objetos, manejo del reloj y fotogramas.

Este tutorial solo cubre un uso muy básico de las animaciones en orx.

Todas las animaciones son guardadas en grafo dirigido.
Este gráfico define todas las posibles transisiones entre animaciones. Una animación es referenciada usando un único caracter de cadena. Todas las transiciones y animaciones son creadas via ficheros de configuración.

Cuando se solicita una animación, el motor evaluará la cadena que lo traerá a esta animación desde la actual.
Si esa cadena existe, a continuación se procesará automáticamente. El usuario será notificado cuando se inician las animaciones, se detienen, se corten o estén en un bucle de eventos.
Si no especificamos ninguna animación como objetivo, el motor va a seguir los enlaces naturalmente, de acuerdo a sus propiedades [1].
También hay una manera de saltarse este procedimiento de encadenamiento y forzar una animación inmediatamente.

El Código-sabio de este sistema es muy fácil de usar con dos funciones principales para manejar todo. La mayoría del trabajo se realiza no en el código, sino en los archivos de configuración cuando se definen las animaciones y enlaces. [2]

Detalles

1)
tales como contadores de bucles que no serán cubiertos por este tutorial básico
2)
Un gráfico de animación muy básica será utilizada para este tutorial: lo hicimos a fin de mantener limitada la cantidad de datos de configuración necesarios.

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

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/anim?rev=1330531460

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