Tutorial de Efectos

Sumario

Ver los anteriores tutoriales básicos para más información sobre la creación básica de objetos, manejo del reloj, jerarquía de fotogramas, animaciones, cámaras & vistas y música & sonido.

Este tutorial muestra que son los efectos(FXs) y como se crean.

FXs están basados en una combinación de curvas[1)] aplicadas con diferentes parámetros como son escala, rotación, posición, velocidad, transparencia(alpha) y color.

Los FXs se establecen a travez del fichero de configuración requiriendo solamente una linea de código para aplicarselos a un objeto.
Pueden existir hasta 8 curvas de cualquier tipo combinadas para formar un solo FX.
Hasta 4 FXs pueden ser aplicados en el mismo objeto al mismo tiempo.

Los FXs pueden usar valores relativos o absolutos, dependiendo de el atributo `Absolute` en su configuración.
El control sobre la curva de periodo, fase y amplificación con el tiempo también está también garantizada.
La posición y velocidad de los FXs, sus valores de salida pueden usar la orientación y/o escala con que fueron aplicados relativamente en sus respectivos objetos.
Esto permite la creación de unos muy elaborados y bonitos FXs.

Los parámetros del FX pueden ser ajustados en el fichero de configuración y recargados en el aire(tiempo de ejecución) usando la tecla `BackSpace`, a menos que el FX sea especificado en el cache de la memoria(ej. en el atributo `KeepInCache`).
Por ejemplo no puedes ajustar en el aire un circulo FX cuando ya fue definido con ese atributo en el fichero de configuración por defecto.
Todos los demás FXs pueden ser mejorados mientras corre el tutorial.

Como siempre, los parámetros aleatorios pueden ser usados para permitir alguna variedad para los FXs.
Por ejemplo, la escala de oscilaciones, el color del flash y el FXs del movimiento de `attack` son usando valores aleatorios limitados.

Registramos también los eventos del FX a mostrar cuando los FXs son reproducidos y detenidos.
Como el FX es reproducido en la caja de objeto es identificado como cíclico, el nunca para. Por lo tanto el correspondiente evento (`orxFX_EVENT_STOP`) nunca se enviará.

También mostramos brevemente como añadir algún dato personal del usuario a un `orxOBJECT` (aquí una estructura conteniendo un boolean sencillo).
Lo recuperamos en un evento retorno de llamada (event callback) para bloquear el objeto cuando un FX comienza y lo desbloqueamos cuando el FX se detiene.
Usamos este bloqueo para permitir solo un FX a la vez en el soldado.
Solo descrito aquí para fines didácticos.

Detalles

Recursos

[1)]

con seno, triangulo, cuadrado o región linear

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

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/fx?rev=1330635985

Last update: **2025/09/30 17:26 (13 days ago)**