Tutorial de Desplazamiento

Sumario

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

Este tutorial muestra como dibujar un paralaje por movimiento; parallax scrolling(EN).

Como puedes ver, no hay un código especial para el paralaje por movimiento en sí.
Actualmente, el plugin de rendereo por defecto de orx tendrá esto en cuenta por tí, dependiendo de como tu pongas los atributos de los objetos en el fichero de configuración.

Por defecto en este tutorial, el atributo `AutoDesplazamiento`(`AutoScroll`) está puesto en 'ambos'('both').
Esto significa que un paralaje por movimiento sucederá en ambos ejes X y Y cuando se muevan las cámaras.
Tú puedes probar a poner este valor a la X, Y o cuando lo remuevas.

Más allá del atributo `AutoScroll`, tu puedes encontrar `EscalaEnProfundidad`(`DepthScale`).
Este atributo es usado para automáticamente ajustar la escala de los objetos dependiendo en cuan lejos están de la cámara.
La cámara truncada más pequeña es, a la que más rápido se le aplicará esta autoescala.
Puedes probar y jugar con el posicionamiento de un objeto y los planos lejos & cerca de una cámara para lograr el desplazamiento deseado y frecuencias de escalado profundo que quieras.

Puedes cambiar la velocidad de desplazamiento (ej. la cámara se mueve rápido) en el fichero de configuración. Como es usual, puedes modificar su valor en tiempo real y hacer una recarga de la configuración histórica.

Como has podido ver, nuestra simple actualización de código mueve la cámara en el espacio 3D.
Presionando las flechas se moverá a traves de los ejes X y Y, y presionando las teclas control & alt a través de la Z.
Como dije anteriormente, todos los paralajes por movimiento sucederán porque los objetos han sido marcados apropiadamente.
Tu código meramente necesita mover tu cámara en tu escenario, sin tener ninguna molestia con los efectos de desplazamiento.
Esto te da un control total sobre tantos planos en desplazamiento quieras, y que objetos serán afectados por el.

El último punto concierne al cielo.
Como vimos en el tutorial de fotogramas, ponemos los fotogramas de los objetos como hijos de la cámara.
Esto significa que la posición puesta por el objeto cielo en el fichero de configuración siempre será relativo a la cámara.
En otras palabras, el cielo siempre seguirá la cámara.
Como pusimos ahí, por defecto, a la profundidad de 1000 (ej. el mismo valor de un plano truncado de cámara alejada), el se mantendrá en el fondo(background).

Detalles

Recursos

Código fuente: 09_Scrolling.c

Fichero de configuración: 09_Scrolling.ini

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

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/scrolling?rev=1330808017

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