애니메이션 만들기

양현서 제작

튜토리얼

0. 준비물

아무 C++컴파일러나 있으면 되는데 데브 C++이 좋음

Devcppportable.exe

참고할 파일: 소스코드와 헤더 파일

1. 건드려도 되는 파일

Implementation.cpp

2. 이 프로그램에 이해가 안 되면 나머지는 건들지 마시오

3. 함수 설명

아래 두 함수에 원하는 애니메이션을 추가하면 된다.

-void MakeObjects() : 이 함수는 가장 처음에 호출되며 물체들을 추가하는 역할을 한다.

objects.push\_back(AnimObject(bitmaps[IDB\_BIT비트맵이름],&행동이름);

행동을 하는 비트맵이 생겨난다.

-void UpdateObjects(DWORD timeelapsed)

TODO 아래에 예시와 같이 실행 후 몇 초가 지난 후 어떻게 물체의 행동을 바꿀지 써준다.

Asfloat:몇초가 지났는가

Timeelapsed: 밀리세컨드 단위의 몇 초가 지났는가

4. 행동을 정의하는 방법

AnimUpdate 행동이름(초기 위치X,초기 위치 Y, 초기 각도, 초당 움직일 픽셀x,초당 움직일 픽셀y,초당 돌릴 각도(도-(radian 아님));

Ex> 빛은 (100,200)에서 시작하여 초당 10픽셀로 오른쪽으로 움직인다.

AnimUpdate (100,200,0,10,0,0);