Pagina principal	Integración Dragonbones (YEP) YANFLY ENGINE PLUGINS FULL COLLECTION	LIBRARIUM ANIMATED Animated Battler Frontview Map Sprite
Cambios recientes Página aleatoria Activos y recursos Todos los activos Ækáshicos Caz Lobo VisuStella Bibliotecas de complementos (MZ) Todos los complementos VisuStella Ayuda del complemento MZ Instalar complementos Actualización de complementos	RPGMARTE MV Sample Game Project Sample Game Project SILVAND PIXEL DVSSEY PIXEL DVSSEY FILE SILVAND FIXEL DVSSEY FIXEL DVS	
Solución de problemas Lista de referencia (MZ) Changelog Notetags Comandos de complemento Códigos de texto Glosario Complementos y secuencias de comandos (MZ) Ejemplo de juego Complementos básicos X Complementos de batalla	2 S 3 C 4 C 5 Ir 6 L 7 Ir 8 U 9 E	Contenido [hide] Descargar Sistema Complementos de extensión Complementos de Yanfly Engine Introducción Icencia MIT y condiciones de uso Instrucciones de instalación Uso general por TheGreenKel Istiquetas de notas Registro de cambios
 Complementos de artículos Complementos de habilidades Equip complementos ✓ Menú de estado Complementos de juego ♂ Complementos de movimiento Complementos de búsqueda Options Plugins Eventing Plugins ※ Complementos de utilidad Mecánico 		
Complementos visuales Complementos de menú Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos Bibliotecas de complementos (MV) Todos los complementos Aries de Sheratan La casa de muñecas de Arrisu Atelier Irina Ángel Caído Olivia VisuStella	Descargar	
Motor Yanfly Consejos y trucos Proyectos de muestra Lista de referencia (MV) Secuencias de acción Etiquetas de comentarios Menú principal Intgr. Modo lunático Notetags Integración de opciones Comandos de complemento	 Paquete de instalación de DragonBones (4 battlers y biblioteca de instalación de Dragon Ækashics DragonBones Pack (más de 10 battlers y biblioteca de instalación y demostrad Sistema 	
Llamadas de script Códigos de texto Complementos y secuencias de comandos (MV) Complementos básicos X Complementos de batalla Complementos de artículos Complementos de habilidades Equip complementos ✓ Menú de estado Complementos de juego Complementos de	Este es un complemento creado para RPG Maker MV . Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aquí . Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí . ¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí . Complementos de extensión Los siguientes complementos son complementos de extensión que requieren este complem principal . Coloque los siguientes complementos debajo de este complemento ubicado en el Administra usarlos.	
movimiento Complementos de búsqueda Options Plugins Eventing Plugins Complementos de utilidad Mecánico Complementos visuales Complementos de menú Complementos de menú Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos	RPG Maker MV Dragonbones Event Pictures	
Sitios web afiliados Juegos de afiliados Instrumentos ¿Qué enlaces aquí? Cambios relacionados Paginas especiales Versión imprimible Enlace Permanente Información de la página	Complementos de Yanfly Engine Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine . Introducción	
	DragonBones permite que sus juegos usen animación esquelética, un tipo de animación en la que un personaje (u objeto) está representado por pieles y un conjunto digital de huesos interconectados (llamado esqueleto). Usa de instrucciones, el juego creará animaciones basadas en estas máscaras, esqueletos e instrucciones para crear bellamente suaves y livianos movimientos. Este complemento, creado por TheGreenKel y en colaboración con Yanfly, proposa animaciones esqueléticas hechas por DragonBones para tu sistema de le Esto significa que con la animación esquelética, puedes hacer que tus baranimaciones extremadamente fluidas y más flexibles fuera de solo 3 cuadro movimiento, más de 18 movimientos posibles, deshacerse de los recursos betiempos de carga más rápidos y tamaños de archivo más pequeños para sus palabras, Prácticamente no hay inconveniente en usarlo siempre que tenga los recurses este es un complemento de colaboración de TheGreenKel y Yanfly para garan compatibilidad con la biblioteca de complementos de Yanfly Engine. Licencia MIT y condiciones de uso	/ texturas ndo un conjunto ermitirá batalla! tallas se vean os por asados en sprites para juegos. En otras
	Licencia MIT para el código restante del complemento Derechos de autor 2017 TheGreenKel Por la presente se otorga permiso, sin cargo, a cualquier persona que obte de este software y los archivos de documentación asociados (el "Software negociar en el Software sin restricciones, incluidas, entre otras, las derechos para usar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir, se vender copias del Software, y permitir a las personas a las que se destinamueblado para ello, sujeto a las siguientes condiciones: El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso se incluirán en todas las copias o partes sustanciales del Software. EL SOFTWARE SE PROPORCIONA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRIMPLÍCITAS, INCLUIDAS PERO NO LIMITADAS A LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDA	"), para ublicenciar y / o na el Software ESA O
	APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O TITULARES DE LOS DERECHOS DE AUTOR SERÁN RESPONSABLES DE CO U OTROS RESPONSABILIDAD, YA SEA EN UNA ACCIÓN DE CONTRATO, AGRAVIO O DE OTRO MODO DESDE, FUERA DE O EN RELACIÓN CON EL SOFTWARE O EL USO U OTROS NEGOCIOS EN EL SOFTWARE. Condiciones de uso de los complementos de Yanfly Engine Cualquier material original fabricado por Yanfly es de uso gratuito tanto juegos comerciales de RPG Maker a menos que se especifique lo contrario. regalías o libertades especiales si opta por utilizar contenido original en tus juegos comerciales. (¡Aunque una copia gratuita de tu juego estar Solo le pido que proporcione a 'Yanfly' o 'Yanfly Engine' un lugar en su créditos del juego. Cualquier edición realizada en el material original de Yanfly está bien se	o con No exijo de Yanfly ía bien!)
	proporcionar el crédito adecuado. Cualquier contenido no original publica compartido en mi sitio web y canal aún requerirá que se comunique con el respectivas partes para el permiso de uso. Instrucciones de instalación Siga estas instrucciones para integrar DragonBones en su juego: 1. Asegúrese de tener al menos la versión 1.4.0 o superior de RPG Maker I ¡La versión recomendada es 1.5.0 y superior! 2. Descargue el paquete de instalación de Yanfly.moe o de: https://thegreenkel.itch.io/dragonbones-rpg-maker-mv-plugin 3. Extraiga el paquete de instalación con WinZip o WinRar.	
	 4. Copie el contenido de la carpeta 'js' en la carpeta de su proyecto que la estructura del directorio y los archivos. 5. Abra el archivo index.html de su proyecto de juego con el editor de B. 6. Busque «script type = "text / javascript" src = "js / libs / pixi-pice e inserte las siguientes líneas debajo de él: «script type = "text / javascript" src = "js / libs / dragonbones / dragones / dragones / script type = "text / javascript" src = "js / libs / dragonbones / dragones /	<pre>loc de notas / HTML ture.js"> onBones.js"> onBonesPixi.js"> complementos.</pre>
	YEP_X_AnimatedSVEnemies 9. Copie los activos de DragonBone del paquete de instalación en el responsar que desee para su proyecto de juego. Ajustar el complemento i parámetro para que coincida con la ruta de la carpeta. 10. ¡Guarde su proyecto de juego! Uso general por TheGreenKel El complemento solo se prueba en DragonBones 5.2 y 5.3. Reescribí una pa plugin para hacerlo compatible con los plugins de Yanfly, y posiblemente Uso: 1) Después de confirmar que su armadura / esqueleto DragonBones compatible con los plugins de YangonBones compatible con los plugins de Ya	Ruta de activos' rte del más.
	su Battler, exporte los datos de DragonBones (con la Versión de de en el parámetro 'Ruta de activos'. El valor predeterminado es 'dragonBones de los nuevos datos de armadura en el parámetro 'Activos de la 3) Este complemento buscará automáticamente el 18 predeterminado animaciones dentro de la armadura de huesos de dragón. [caminar, columpiarse, dañar, muerto, esperar, cantar, vigilar, estable sobrescribir la animación predeterminada utilizando notas de 'dragonbone_ani_'. Ejemplo: 'dragonbone_ani_walk: estable', la animación 'estable' se jugará en lugar de la 'caminata' 5) Los actores / enemigos Vanilla ahora aparecen de forma predeterminado reemplácelo con una imagen en blanco. Consulte el proyecto de demo cómo se vería una imagen en blanco. Este cambio hará que esto	nada. Necesitas ostración para ver
	complemento más compatible con complementos que cambian la interfa 6) Si está utilizando Yanfly Action Sequence 2, ahora puede jugar cua animación de dragonbones usando el comando 'movimiento'. Ejemplo: "danza en movimiento". El juego buscará en los huesos de armadura para ver si tiene la animación de 'danza'. Si la animación es ahí, entonces se reproducirá la animación. 7) Ahora puede controlar si una animación se repite o no configurando la variable 'Play Times' dentro del editor Dragonbono (a) Obtenga más información / tutorial en el enlace del foro: https://forums.rpgmakerweb.com/index.php?threads/rmmv-dragonbones integration.81027/ Nota importante sobre la animación DragonBones: Una limitación de DragonBones Data versión 5.0 es que debe utiliza las mismas curvas de animación para las teclas de posición / rotac	alquier dragón. ón es2d-animation-
	A continuación se muestra un ejemplo de cómo DragonBones y la verdifieren porque prioriza la curva de animación de posiciones. https://gyazo.com/fd3539028c0ecadd2a727b99ac8398a4 https://gyazo.com/e79427f5f5b5e4b56a15dfc2bf76253f Etiquetas de notas Note This is a regular note that is often found inside the noteboxes of various database objects. <this a="" is="" notetag=""></this>	
	RPG Maker MV editor de 's no es capaz de permitir rasgos personalizados / dev propiedade asociar a un objeto de base de datos, eventos, mapas, etc. Notetags se utilizan para el traba al permitir que el programador de juegos a cierta etiqueta rasgos / propiedades que utilizan declaradas por el complemento relacionado. A continuación, se muestra una lista de las etiquetas de notas que puede utilizar. Utilice las siguientes etiquetas para hacer un uso completo de su luchado integración para tu juego RPG Maker MV!	ajo en torno a tales limitaciones etiquetas de notas específicas
	<pre></pre>	mprobar ex.png. El ablece en 'true',
	<pre><hueso de="" demonio="" dragón:=""></hueso></pre>	
	negativo, se reflejará horizontal o verticalmente dependiendo de si ScaleX o ScaleY se utilizan respectivamente. * Nota: Esto sobrescribirá la configuración establecida en los parámeto 'Default ScaleX' y 'Default ScaleY'. ** EJEMPLOS ** <dragonbone -0,3="" scalex:=""> <escama 0.3="" de="" dragóny:="" hueso=""> <dragonbone 1.2="" scalex:=""> <escama 1.2="" de="" dragóny:="" hueso=""> <ancho de="" dragonbone:="" x=""></ancho></escama></dragonbone></escama></dragonbone>	ros del complemento para
	<pre><altura de="" dragón:="" hueso="" x=""> - Esto le permite establecer el 'ancho' y 'alto' de los DragonBones battler reemplazando 'x' con un valor integar. Este valor se usa princ para fines de colisión, así como para la activación con un clic del mon pueden ser ajustado porque cada luchador puede tener un ancho / alto dinámico importante que los ajuste correctamente. Si no se ajusta, tomarán en los valores predeterminados de ancho / alto que se encuentran en los complemento. ** EJEMPLOS ** <ancho 150="" de="" dragón:="" hueso=""> <altura 180="" de="" del="" dragón:="" hueso=""> </altura></ancho></altura></pre>	use. Estos valores , por lo que es
	<pre> <sprite de="" dragón="" fortaleza="" hueso=""> <dragonbone reemplazar="" sprite=""> - Te permite decidir si quieres mantener el sprite original usado para actor / enemigo o hacer que el luchador DragonBone lo reemplace por comptar por reemplazar el sprite, entonces el sprite se ocultará durante siempre que haya un luchador DragonBone en su lugar. <dragonbone ani="" animación="" motion:=""> - Reemplaza 'movimiento' con un nombre de movimiento de batalla adecuar reemplazado con un nombre de animación esquelética de DragonBones. Est movimiento que no tiene una animación esquelética especificada del mismo en DragonBones. Reemplace 'movimiento' con uno de los siguientes:</dragonbone></dragonbone></sprite></pre>	mpleto. Si tu la batalla do. 'animación' es ser o es para cualquier
	espera victoria swing cantar misil muriendo habilidad de guardia anormal daño hechizo dormir evadir artículo muerto * Nota: La 'animación' que se reemplazará distingue entre mayúsculas y ** EJEMPLOS ** <dragonbone ani="" attack:="" normalattack=""> <dragonbone ani="" estable="" walk:=""> <daño ani:="" de="" dragonbone="" golpe=""> <dragonbone ani="" dead:="" muerto=""> <dragonbone ani="" estable="" wait:=""> <dragonbone ani="" estable="" wait:=""> <dragonbone ani="" aturdir="" wait:=""> <dragonbone ani="" aturdir="" swing:=""> <dragonbone ani="" aturdir="" swing:=""></dragonbone></dragonbone></dragonbone></dragonbone></dragonbone></dragonbone></daño></dragonbone></dragonbone>	minúsculas.
	<pre><dragonbone ani="" aturdir="" evade:=""></dragonbone></pre>	
	ScaleX: 0.3 // Scale X usado para el DB battler ScaleY: 0.3 // Scale Y usado para el DB battler Ancho: 150 // Ancho utilizado para el batallador DB Altura: 180 // Altura utilizada para el luchador DB // A continuación se muestran un montón de movimientos de luchadores esqueléticas Ani Attack: normalAttack Ani Walk: estable Daño Ani: golpe Ani Dead: muerto Ani Wait: estable Ani Chant: aturdir Ani Swing: aturdir Ani Evade: aturdir	vinculados a animaciones
	Ani Thrust: aturdir Ani Missile: aturdir Habilidad Ani: aturdir Ani Spell: aturdir Ani Item: aturdir Ani Victory: aturdir Ani Dying: aturdir Ani Anormal: aturdimiento Ani Sleep: aturdir Keep Sprite // Permitir que el sprite se muestre junto con DB battler Reemplazar Sprite // Ocultar el sprite mientras el DB battler está aco Configuración de DragonBone - Cualquier cosa colocada entre las etiquetas de notas: <configuración <="" configuración="" de="" determinar="" dragonbone="" las="" para="" propie<="" se="" th="" utilizará=""><th>de DragonBone> y edades establecidas para del</th></configuración>	de DragonBone> y edades establecidas para del
	propiedad 'nombre', todas las demás propiedades son opcionales y se pur la lista de propiedades para intercalar entre sus etiquetas de notas. ** EJEMPLOS ** <pre></pre>	eden omitir de
	EscalaX: 0.3 Escala Y: 0.3 Ancho: 140 Alto: 140 <pre> </pre> <pre> </pre> <pre> </pre> <pre> </pre> <pre> </pre> <pre> <pre> Configuración de DragonBone> Battler: espadachín Reemplazar Sprite EscalaX: -0,4 Escala Y: 0.4 Ancho: 150 Alto: 180 </pre> </pre> <pre> Alto: 180</pre> <pre> </pre> <pre> Configuración de DragonBone></pre> Registro de cambios	
	Versión 1.09: - Corrección de errores actualizada por SwiftIllusion para asegurarse de actor Dragonbones hereden el color de mezcla. Versión 1.08: - Corrección de errores de Irina y SwiftIllusion para Flash Colors en Dra Versión 1.07: - Se corrigió un error para la tasa de altura de la animación para los la Versión 1.06: - Corrección de errores para las secuencias de acción para saltar y flota unidades con Guerreros DragonBones. Versión 1.05:	agonbones battlers. uchadores Dragonbones.
	 Corrección de errores proporcionada para bloqueos provocados por animal jugadores que no son de batalla sprites. Versión 1.04: Corrección de errores proporcionada por SwiftIllusion con respecto al manimación en Guerreros DragonBones. Versión 1.03: Se solucionó un problema con los sprites estatales que aparecían detrás DragonBones. Versión 1.02: Cambio al efecto de colapso que ocurre después de que se completa la al lo que que se desvanece como de costumbre en lugar de quedarse atascado en el completa que se desvanece como de costumbre en lugar de quedarse atascado en el completa la completa que se desvanece como de costumbre en lugar de quedarse atascado en el completa la co	posicionamiento de la s de los activos de nimación de muerte, por
	que se desvanece como de costumbre en lugar de quedarse atascado en el concréditos: Swift Illusion Versión 1.01: - Si usa YEP_X_AnimatedSVEnemies, los enemigos con DragonBones combatient ser considerados enemigos animados también. Versión 1.00: - Complemento terminado! Categorías: Complementos de RPG Maker MV Complementos de RPG Maker MV Battl Complementos misceláneos de RPG Maker MV Complementos visuales de RPG Make Complementos para padres de RPG Maker MV Complementos de Yanfly Engine Etic Proyectos de muestra (MV)	tes le r MV