

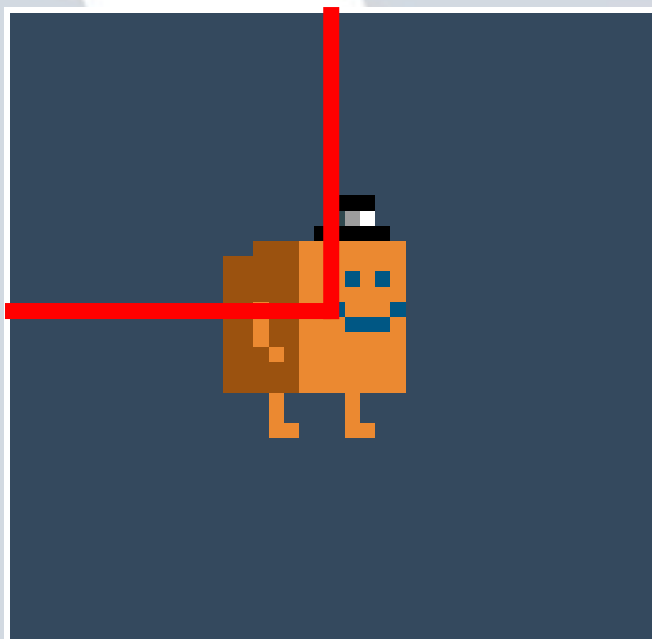
Origen de una imagen.

El origen de una imagen es el punto en donde se posiciona esta imagen a partir de donde vayamos contando

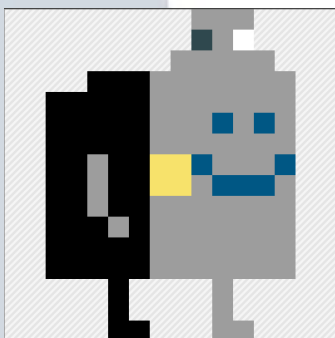
En Phaser el origen de una imagen se puede modificar haciendo **setOrigin()** a un elemento imagen.

El origen de una imagen va desde 0.0 a 1.0 y se puede modificar tanto en el eje X como en el eje Y.

El origen inicial de una imagen es 0.5 tanto en eje **X** como en eje **Y**, por ejemplo, si a una imagen la cargamos con un eje **X**=100 y un eje **Y**=100 obtendremos el siguiente resultado en donde la imagen se posiciona contando a partir de su punto central.

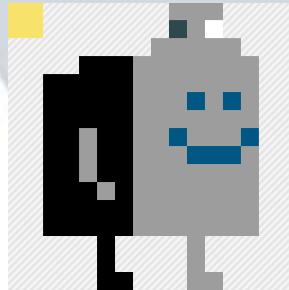


Por lo tanto, su origen es el siguiente:

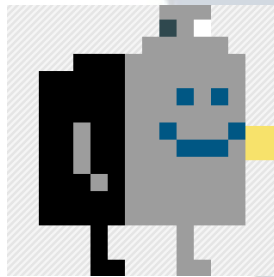


Si deseamos que el origen sea en la parte de arriba a la izquierda entonces tendríamos que modificar su origen y poner que la **X** sea un cero y que la **Y** sea cero ya que al restar desde su punto de origen 0.5 se moverá tanto a la izquierda como hacía arriba.

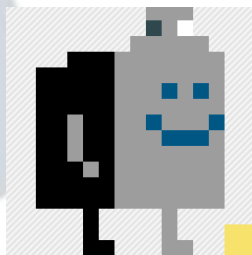
setOrigin(0, 0) o lo que vendría siendo lo mismo **setOrigin(0)**



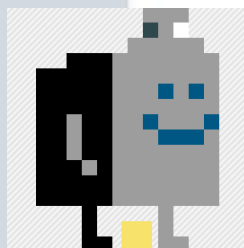
Si solo queremos poner que la **X** sea totalmente a la izquierda pero con la **Y** ya centrada pues solo hacemos: **setOrigin(1, 0.5)** y el origen se pondrá a la derecha y centrado a partir de arriba hacía abajo:



Y si queremos que se vaya totalmente hacía abajo pues ponemos lo siguiente: **setOrigin(1, 1)** y nos quedará así:



Y por último si queremos que se ponga abajo del todo pero centrado en la **X** podemos hacer: **setOrigin(0.5, 1)** y nos quedará así:



Recuerda que puedes variar la posición del punto de origen poniéndolo donde tu quieras ya que puedes modificar el eje **X** y el eje **Y**.