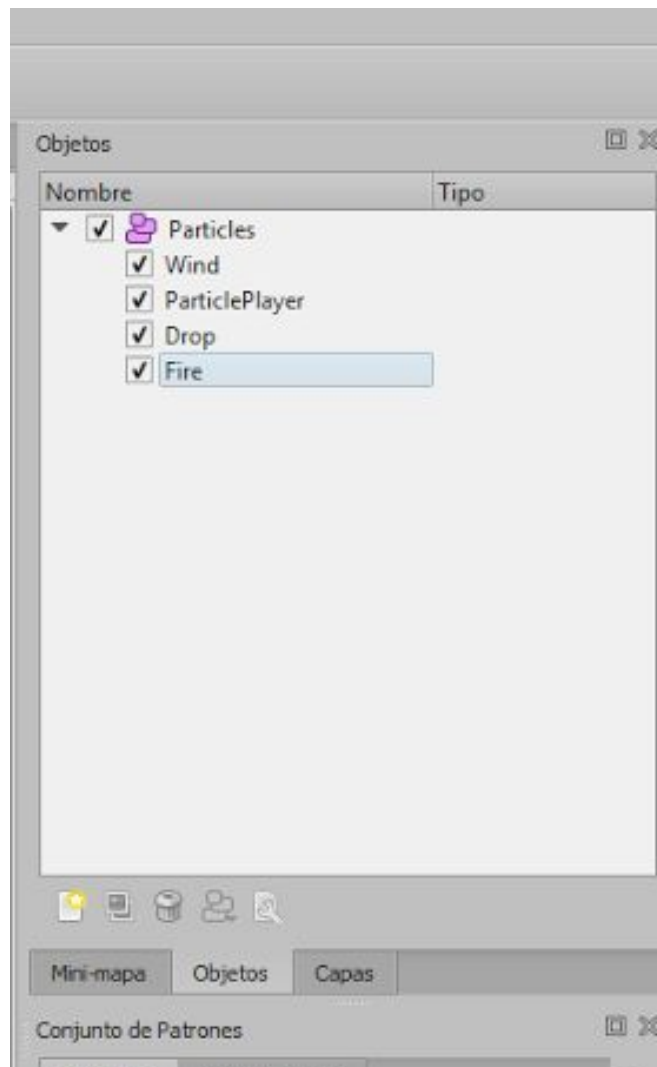


Como setear partículas desde el TILED

+

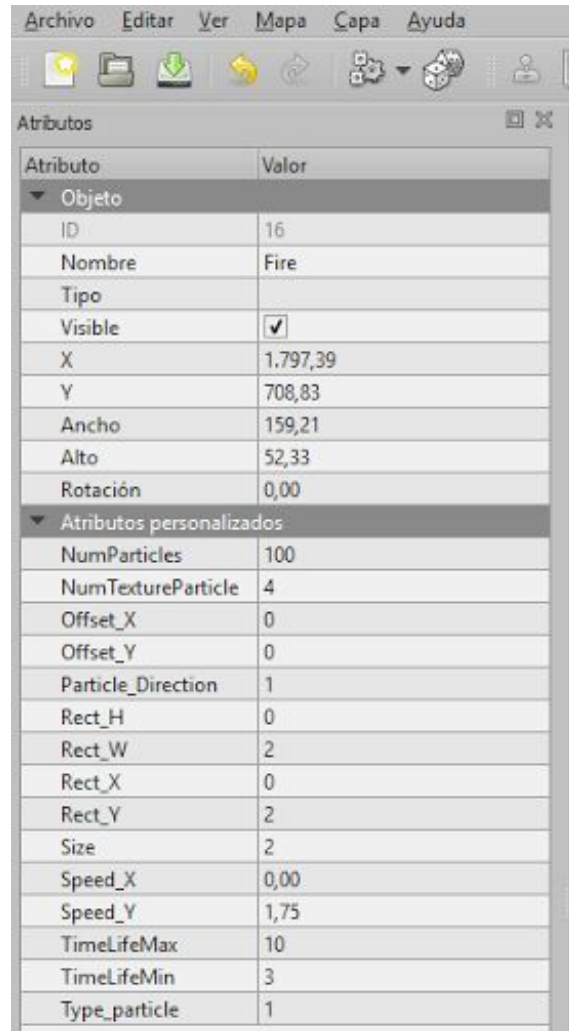
Primero hay que tener un sistema de partículas “Good Luck”.

Después ya en el tiled, añadimos una capa de “objetos”, Y añadimos todas las diferentes partículas que tendremos. Como vemos en el ejemplo, 4 tipos.



Ahora tenemos que añadir sus propiedades, aquí es donde depende del sistema de partículas de cada uno pondrá más o menos propiedades. En mi caso el fuego tengo que pasarle 9 variables:

- Posición, Size, Offset, Dirección a la que se moverán las partículas, etc...



The screenshot shows a software window titled 'Atributos' (Attributes) with a menu bar (Archivo, Editar, Ver, Mapa, Capa, Ayuda) and a toolbar. Below the toolbar is a table with two columns: 'Atributo' (Attribute) and 'Valor' (Value). The table is divided into two sections: 'Objeto' (Object) and 'Atributos personalizados' (Custom attributes).

Atributo	Valor
Objeto	
ID	16
Nombre	Fire
Tipo	
Visible	<input checked="" type="checkbox"/>
X	1.797,39
Y	708,83
Ancho	159,21
Alto	52,33
Rotación	0,00
Atributos personalizados	
NumParticles	100
NumTextureParticle	4
Offset_X	0
Offset_Y	0
Particle_Direction	1
Rect_H	0
Rect_W	2
Rect_X	0
Rect_Y	2
Size	2
Speed_X	0,00
Speed_Y	1,75
TimeLifeMax	10
TimeLifeMin	3
Type_particle	1

Ahora ya tenemos todo solo tenemos que ponerlas en la posición y el tamaño deseado.

