



SPRITESHEETS Y ANIMACIONES

APRENDE A PROGRAMAR TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS

BOOTCAMP UTN 2019

SPRITESHEET

También conocido como *atlas de texturas* es una imagen que contienen un conjunto de imágenes más pequeñas empacadas (como por ej: las diferentes poses del personaje)

SPRITESHEET



SPRITESHEET

Surge con las primeras consolas de videojuegos debido a la necesidad de aprovechar mejor los escasos recursos

Permite:

- Aprovechar mejor la memoria de video
- Acelerar el dibujado

SPRITESHEETS

loadGraphic()

Permite cargar una imagen especificando parámetros avanzados

```
hero = new FlxSprite(152, 112);  
hero.loadGraphic( AssetPaths.character_base__png,  
                 true,  
                 16,  
                 16);
```

Parámetros:

- Nombre de la imagen
- Si deseamos utilizar animaciones
- Ancho del frame
- Alto del frame

AGREGAR ANIMACIONES

Sólo si es especificó true en el paso anterior

```
hero.animation.add("idle", [0, 1, 2, 3], 2);  
hero.animation.add("run-left", [20, 21, 22, 23], 5);
```

Parámetros:

- Nombre de la animación
- Cuadros (enumerados desde 0)
- Velocidad (FPS)

REPRODUCIR ANIMACIONES

`play()`

```
hero.animation.play("run-left");
```

Por defecto no reinicia la animación si ya se está reproduciendo

ALGUNOS CONSEJOS

- Cuidar que la velocidad de la animación y la velocidad de movimiento se corresponda con el efecto que queremos lograr
- No mezclar, primero manejar movimiento y luego animación (es más fácil)