

# Tutorial de Fotograma

## Resumen

Para mas información vea [tutoriales básicos](#), [creación básica de objetos](#) y [trabajo con relojes](#).

Las propiedades de los objetos como: posiciones, escalas y rotación son almacenadas en la estructura `orxFrame`.

Estos fotogramas estan juntos en la jerarquia de gráficos, lo que significa que las propiedades del fotograma padre afectarán las propiedades de sus hijos.

En este tutorial, tenemos 4 objetos que serán vinculados a un padre en común <sup>1)</sup> y un quinto sin padre.

Los dos primeros hijos son creados usando las propiedades de objetos de la configuración `ChildList` mientras que los otros dos son creados y vinculados desde el código (por propositos didácticos).

El objeto padre invisible seguira el puntero del ratón. Las teclas "SHIFT IZQUIERDA" y "CONTROL IZQUIERDA" cambiarán la escala arriba y abajo del objeto padre, mientras que el click "IZQUIERDO" y "DERECHO" lo harán rotar.

Todas estas transformaciones afectaran a los 4 hijos.

Esto nos muestra una forma fácil de crear grupos de objetos complejos y transformar sus propiedades (posición, escala, rotación, velocidad)

## Detalles

Como en el [tutorial anterior](#), comenzamos cargando nuestro fichero de configuración y creando la vista.

```
orxConfig_Load("../03_Frame.ini");  
orxViewport_CreateFromConfig("Viewport");
```

Luego creamos nuestro objeto padre.

```
pstParentObject = orxObject_CreateFromConfig("ParentObject");
```

Definimos en el fichero de configuración `ParentObject` para nuestro objeto padre

```
[ParentObject]  
ChildList = Object3 # Object4
```

Así cuando creamos nuestro objeto padre, los dos hijos <sup>2)</sup> son además *automagicamente* creados y vinculados.

Esto podiamos haberlo hecho en el fichero de configuración, pero para propositos de aprendizaje, crearemos y vincularemos los otros dos objetos en el código.

```

orxOBJECT *pstObject;
orxObject_CreateFromConfig("Object0");
pstObject = orxObject_CreateFromConfig("Object1");
orxObject_SetParent(pstObject, pstParentObject);
pstObject = orxObject_CreateFromConfig("Object2");
orxObject_SetParent(pstObject, pstParentObject);

```

El Object0 es nuestro objeto estático: el único que no estará vinculado a nuestro ParentObject (Objeto padre).

Note que cuando creamos y vinculamos manualmente los objetos en el código, es nuestro deber borrarlos luego. En el caso del Object3 y Object4 serán automáticamente eliminados cuando ParentObject sea eliminado.

A continuación, creamos un reloj de 100 Hz y registramos nuestra función Update. En esta función es donde vamos a gestionar las entradas para escalar / rotar el ParentObject y asegurarnos de que va a seguir a nuestro cursor del ratón.

```

pstClock = orxClock_Create(orxF(0.01f), orxCLOCK_TYPE_USER);

orxClock_Register(pstClock, Update, orxNULL, orxMODULE_ID_MAIN,
orxCLOCK_PRIORITY_NORMAL);

```

Ahora vamos a echar un vistazo a nuestra función Update.

En primer lugar, nos aseguramos de que podemos encontrar la posición en nuestro espacio del mundo que corresponde a nuestro cursor del ratón en el espacio de la pantalla.

A continuación, copiamos nuestra coordenada Z de ParentObject (es decir, mantenemos la misma profundidad que antes) sobre el mismo y finalmente la establecemos en nuestro ParentObject.

```

if(orxRender_GetWorldPosition(orxMouse_GetPosition(&vPosition), &vPosition))
{
    orxVECTOR vParentPosition;
    orxObject_GetWorldPosition(pstParentObject, &vParentPosition);
    vPosition.fZ = vParentPosition.fZ;
    orxObject_SetPosition(pstParentObject, &vPosition);
}

```

Lo único que queda por hacer es aplicar la escala y la rotación de acuerdo a nuestras entradas.

En nuestro caso, definimos las siguientes entradas en [03\\_Frame.ini](#): RotateLeft, RotateRight, ScaleUp and ScaleDown.

Veamos como las manejamos. Primero, las rotaciones.

```

if(orxInput_IsActive("RotateLeft"))
{
    orxObject_SetRotation(pstParentObject,
orxObject_GetRotation(pstParentObject) + orxF(-4.0f) * _pstClockInfo->fDT);
}
if(orxInput_IsActive("RotateRight"))
{
    orxObject_SetRotation(pstParentObject,

```

```
orxObject_GetRotation(pstParentObject) + orx2F(4.0f) * _pstClockInfo->fDT);  
}
```

Y ahora, las escalas.

```
if(orxInput_IsActive("ScaleUp"))  
{  
    orxObject_SetScale(pstParentObject, orxVector_Mulf(&vScale,  
orxObject_GetScale(pstParentObject, &vScale), orx2F(1.02f)));  
}  
if(orxInput_IsActive("ScaleDown"))  
{  
    orxObject_SetScale(pstParentObject, orxVector_Mulf(&vScale,  
orxObject_GetScale(pstParentObject, &vScale), orx2F(0.98f)));  
}
```



Es todo! Nuestro ParentObject será mejorado junto a todos sus hijos.

PD:

- Podríamos haber utilizado los valores de la configuración en lugar de las constantes para los valores de rotación y escala. De esta manera, podríamos cambiarlos sin tener que recompilar e incluso ponerlos al día en tiempo real pulsando BackSpace.<sup>3)</sup>
- Como usamos el DT del reloj para las rotaciones, se beneficiarán de la consistencia del tiempo<sup>4)</sup>. Por desgracia, no será el caso para las escalas. (Que suele ser algo que realmente no queremos!)

## Recursos

Código fuente: [03\\_Frame.c](#)

Fichero de configuración: [03\\_Frame.ini](#)

<sup>1)</sup>

un objeto vacío, sin contenido visual

<sup>2)</sup>

Object3 y Object4

<sup>3)</sup>

Clave por defecto en el lanzador orx para recargar la configuración

<sup>4)</sup>

no dependerán de la velocidad de los fotogramas y será el momento-elástico

From:  
<https://orx-project.org/wiki/> - **Orx Learning**

Permanent link:  
<https://orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/frame?rev=1330523566>

Last update: **2025/09/30 17:26 (7 months ago)**



