# **TUTORIAL PARTE 3: el SFF (sprites)**

El sff es el archivo del char que tiene todas las imágenes del mismo.

Una vez concluido el problema de las imágenes y de la paleta, comencemos con el char

Primero explicare en el fighter factory las herramientas disponibles para crear sff (las importantes):



# En la barra de sprites en la parte de arriba de la pantalla (imagen 1):

1-nuevo: creo que no hace falta decir que comienza un nuevo proyecto de sprites

2-abrir: abre un archivo SFF

3-guardar: guarda los cambios sobrescribiendo el SFF actual.

4-guardar como: guarda el SFF como archivo distinto

5, 6, 7, 8, 9 ver más adelante

10- convertir todo a 256 colores : es muy utilizado para crear un opening al mugen ,pero crea una paleta igual a todas las imágenes.

11-optimizacion global: no les recomiendo esta opción, porque puede crearles un error difícil de corregir y la verdad nunca lo he usado...

12-cortar: recorta el sprite seleccionado sacando los bordes inecesarios.

13-cortar todo: recorta todos los sprites seleccionado sacando los bordes inecesarios. Útil para una vez que terminas tu personaje hacer que ocupe menos espacio el archivo .sff

**V**2

14-guardar todo como archivos pcx : guarda todas las imágenes que estén en el sff

### En el cuadro que está a la izquierda de la pantalla (segunda imagen):

1-añadir: añade una o mas imágenes al SFF:

Añadir imagen		
Examinar: 📙 tran	nsparentes	
🗐 animacion quieto co	on alas 2 💿 cargar rayo inferior 2	Ver
🗐 atontado	🗐 cargar rayo inferior 3	
🗐 atontado2	isparo 🗐 📃	
🗐 atontado3	📄 esferas luminosas	
💼 cara chicaaa copia	📄 intro luz	
💼 cargar energia	📄 lansar misil 1	
💼 cargar energia 4	🗻 lansar misil 2	X X
ia cargar energia 5	📄 lanzar rayo inferior	
📄 cargar rayo inferior	1 📃 muerto	
•		•
Grupo:	Ejes:	
0	C Modificar	
Imagen:	X: 38 🜩 Y: 73 🌩	
0 🜲	C 0, 0 C Derecha, Al Final	nal Comentario o nombre de la imagen:
	🔿 Izquierda, Al Final 🔿 Centrado, Centrad	rado
O 0,10,20,30,	🔘 Derecha, Al Principi 🗨 Centrado, Al Final	nap Paleta compartida Cortar automáticamente
Tipos de archivo: Z-	Soft PaintBrush (*.pcx)	▼ OK Cancelar

Recuerda marcar las opciones resaltadas generalmente. La opción de "paleta compartida" se explica un poco más adelante.

2-cambiar: cambia la imagen que estás viendo por otra guardada en tu PC

3-guardar: guarda la imagen que estás viendo, en tu PC.

4-guardar(2): guarda el sff, guarda los cambios sobrescribiendo el SFF actual.

5-duplicar: como dice la palabra, duplica la imagen (tú eliges si quieres que tenga los mismos números de grupo e imagen)



6-borrar: borra la imagen que estás viendo. (Te pregunta si estás seguro)

7-borrar grupo: borra todas las imágenes que tengan el mismo número de grupo, que la imagen que estás viendo. (Te pregunta de qué imagen a que imagen borrarás)

Borrar grupo					
Nº: 0	<b>÷</b>				
Todo el grupo					
⊂ De la imagen[]	🜩 ha 🛛 🌩				
ОК	Cancelar				

8-encontrar sprites: busca una imagen de el sff, utilizando como índice el grupo y la imagen.

Buscar			X
Grupo:	\$	lmage 0	en:
ОК		Cancelar	

9-10-11-12-13-14: son herramientas no útiles, porque las tenés en cualquier paint común, te recomiendo que no la uses, porque no funcionan muy bien y te pueden arruinar las imágenes.

•	▶ 1				
3 / 244					
Comentario o nombre de la imagen: 2					
quieto.pcx					
Grupo: 3	Imagen: 4				
0	0				
Eje X: <b>5</b> 38	Eje Y: <b>6</b> 73				
<ul> <li>Paleta compartida 7</li> <li>Imagen vinculada a 8</li> <li>Transparencia activada 9</li> <li>Mover imagen 10</li> <li>Piel cebolla 11</li> </ul>					
•					
<b>13</b> Tamaño de la Imagen 236 x 79 px.					

#### A continuación, más herramientas:

**1-esta es la barra donde están enumeradas todas las imágenes** (sprites) del archivo sff, que sirve para visualizar las imágenes (ver la siguiente imagen, etc.)

2-comentario o nombre de la imagen: pone el nombre del archivo de la imagen, no es muy útil.

**3-grupo:** es el número de identificación del grupo de la imagen.se debe tener muy en cuenta, porque se usa en las animaciones.

4-imagen: es el número de imagen dentro de un número.

Por ejemplo:

Si tenemos 4 imágenes de nuestro personaje, cuando está quieto; y 5 imágenes de cuando camina, para organizar las imágenes se tiene que poner un número de grupo y uno de imagen:

-Para la primera imagen: (quieto)

Grupo: 0 Imagen: 0

-Para la segunda imagen: (quieto)

Grupo: 0 Imagen: 1
-Para la tercera imagen: (quieto)
Grupo: 0 Imagen: 2
-Para la cuarta imagen: (quieto)
Grupo: 0 Imagen: 3

-Para la primera imagen: (caminando)

Grupo: 1 Imagen: 0

-Para la segunda imagen: (caminando)

Grupo: 1 Imagen: 1

-Para la tercera imagen: (caminando)

Grupo: 1 Imagen: 2

-Para la cuarta imagen: (caminando)

Grupo: 1 Imagen: 3

-Para la quinta imagen: (caminando)

Grupo: 1 Imagen: 4

RECUERDEN QUE ES SOLO UN EJEMPLO, USTEDES ELIGEN ELNUMERO DE GRUPO Y DE IMAGEN, EVITANDO LO SIGUIENTE:

-Para la primera imagen: (quieto)

Grupo: 0 Imagen: 0

-Para la segunda imagen: (quieto)

Grupo: 1 Imagen: 1

-Para la primera imagen: (caminando)

Grupo: 1 Imagen: 1

-Para la segunda imagen: (caminando)

Grupo: 1 Imagen: 2

Nunca se tiene que coincidir el número de grupo e imagen en 2 imágenes diferentes.

5-Eje x: es la posición de la imagen en sff, en el eje x (horizontal)

6-Eje y: es la posición de la imagen en sff, en el eje y (vertical)

**7-paleta compartida:** es muy importante, si está marcada, significa que utiliza la paleta .act que le pusimos al personaje. Recuerda que todas las imágenes del personaje tienen que tener esta opción marcada, y los efectos especiales del personaje, generalmente no la tienen que tener marcada. Recuerda no marcar y desmarcar tantas veces, porque te pude dar un error irreparable, que a mí me paso con tenguman.

8-imagen vinculada a: no tocar.

**9-transparencia activada:** sirve para visualizar la transparencia en las imágenes, generalmente se debe tener activada.

**10-mover imagen:** si esta marcado te da la posibilidad de mover la imagen (tener esa opción siempre marcada)

**11-piel de cebolla:** sirve para que se visualice de fondo la imagen que estás viendo y eso te sirve para que cuando quieras mover tus imágenes, siempre queden en la misma posición, y no tiemble cuando estén en una animación. Y la barra que esta al final, es como la barra del principio, pero para la piel de cebolla

CON ESTO CONCLUYEN LAS HERRAMIENTAS DEL SFF.

#### COMENZAR SFF:

Primero que nada, te explicare los grupos e imágenes que siempre tienen que ser iguales: -Grupo 9000 – Imagen 0: es la imagen del cuadro de la cara de nuestro personaje:



-Grupo 9000 – Imagen 0: es la imagen grande, que se muestra en la selección de personajes (tiene que tener un tamaño de 120 x 140



-Grupos del 5000 al 5999: están reservados para cuando nuestro personaje recibe daño. Es obligatorio que todos estén, porque nuestro personaje desaparecerá cuando lo golpeen con un ataque especial, como por ej. El tornado hold de tengu man.



Para comenzar a crear nuestro personaje, primero que nada, abrimos al KUNG FU MAN que tenia nuestra paleta y con la herramienta "cambiar" cambiamos todas las imágenes de KUNG FU MAN, tener en cuenta que las imágenes que kung fu man sale siendo golpeado, verán que en algunas imágenes está más abajo del eje, y eso se debe respetar :

## Normal:



Pecho:



## Cara:



Si respetas eso tu char quedara perfecto.

Una vez que cambiaste TODAS las imágenes si te faltaron imágenes por agregar, agrégalas al final del archivo sff con la herramienta "añadir".

Recuerda utilizar la herramienta piel de cebolla para que las imágenes queden perfectamente alineadas:



Tiene que quedar así:



Recuerda que, en el sff, el eje (la cruz) es la posición del suelo.

CON ESTO CUNCLUYE EL TUTORIAL DEL SFF. LO SIGUIENTE ES EL AIR (animaciones)

Tutorial creado par Emiliano David Palleres (Emiliano\_120) dudas a: <a href="mailto:emilianopalleres@hotmail.com">emilianopalleres@hotmail.com</a>

O en mi foro de megaman mugen team:

http://megamugenteam.ucoz.com/forum/

PARA MAS INFORMACION SOBRE LOS SPRITES ESCENCIALES Y OTRO TIPO DE PROBLEMAS CONSULTAR EL **CAS MUGEN el link de descargar está en mi foro**