



Animaciones básicas para la creación de videojuegos

La animación se basa en el principio de que nuestro cerebro es capaz de percibir el movimiento a partir de una serie de imágenes estáticas que se muestran en rápida sucesión. Este efecto se conoce como persistencia de la visión.

Existen varias animaciones básicas que se utilizan comúnmente en los videojuegos para dar vida a los personajes y objetos del juego. Algunas de las animaciones básicas más comunes incluyen:



1. **Idle o en reposo:** es la animación que se utiliza cuando el personaje no está realizando ninguna acción, como caminar, correr o saltar.



2. **Caminar y correr:** estas animaciones se utilizan para que el personaje se mueva por el escenario. Generalmente, la animación de caminar es más lenta que la de correr.



3. **Saltar:** esta animación se utiliza cuando el personaje salta. En algunos juegos, se pueden tener diferentes animaciones de salto dependiendo de si se salta hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados.



4. **Atacar:** esta animación se utiliza cuando el personaje realiza un ataque, ya sea con armas o con sus puños.



5. **Bloquear o defenderse:** esta animación se utiliza cuando el personaje bloquea o defiende un ataque.



6. **Dañado o herido:** esta animación se utiliza cuando el personaje recibe daño de un ataque enemigo.



7. **Muerto:** esta animación se utiliza cuando el personaje muere en el juego.

Estas son solo algunas de las animaciones básicas más comunes en los videojuegos. Sin embargo, con la evolución de la tecnología y la mejora en las técnicas de animación, cada vez es más común encontrar juegos que utilizan animaciones más complejas y detalladas para dar vida a sus personajes y escenarios.