

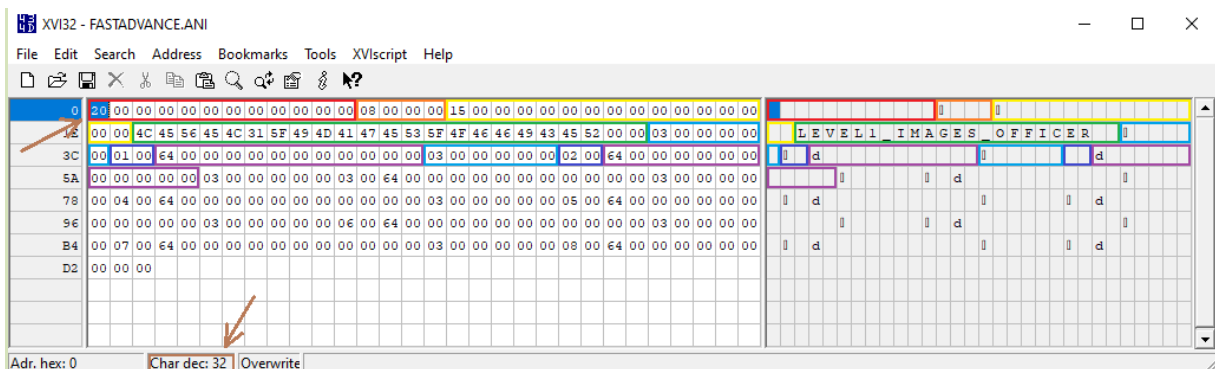


Witaj! W tej części dokumentacji dowiesz się jak stworzyć bardziej zaawansowane pliki animacji.

wersja: finalna, autor: Pejti

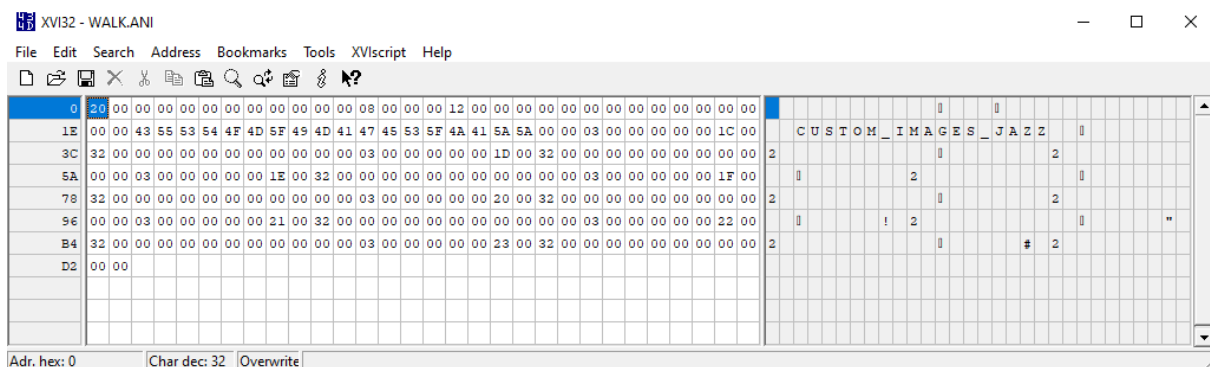
Podziękowania dla: Zax37

Pliki ANI zawierają informacje o tym, skąd będą brane obrazki, a także z ilu obrazków składa się animacja. Użyty program: Hex Editor XVI32. Pamiętaj, że wartości wpisujemy w systemie heksadecymalnym.

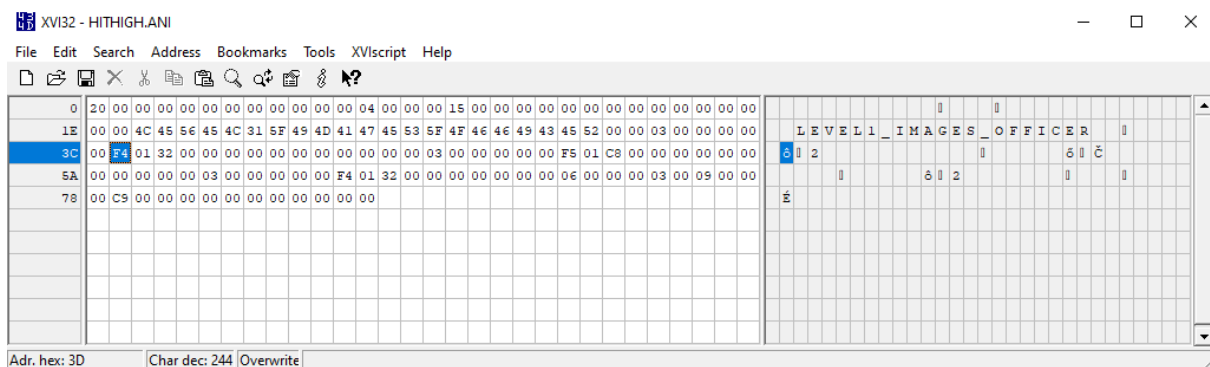


- Kolor **czerwony** - 12 Bajtów, wartość 0x20
- Kolor **pomarańczowy** - 4 Bajty, wartość = ilość klatek animacji
- Kolor **żółty** - 16 Bajtów, wartość = z ilu liter składa się lokalizacja obrazków
- Kolor **zielony** - X Bajtów (LOKALIZACJA) + 2 Bajty, wartość = X + 2 puste Bajty
- Kolor **turkusowy** - 6 Bajtów, wartość 0x3
- Kolor **indygo** - 2 Bajty, wartość = nr klatki animacji
- Kolor **purpurowy** - 12 Bajtów, wartość = odstęp między kolejnymi klatkami w ms
- Kolor **brązowy** - wartość konkretnego Bajta

Poniżej przykład przy użyciu Customowych obrazków:



Jak widać powyżej stworzenie pliku ANI to głównie zastąpienie pewnych wartości przy użyciu oryginalnych plików ANI. Nie jest wymagana zaawansowana wiedza, jednak należy pamiętać, że wartości **powyżej 255 (0xFF)** zapisujemy od końca. Przykład poniżej:



Wartość **500 (01 F4)** zapisujemy jako F4 01. Powodzenia 😊.