

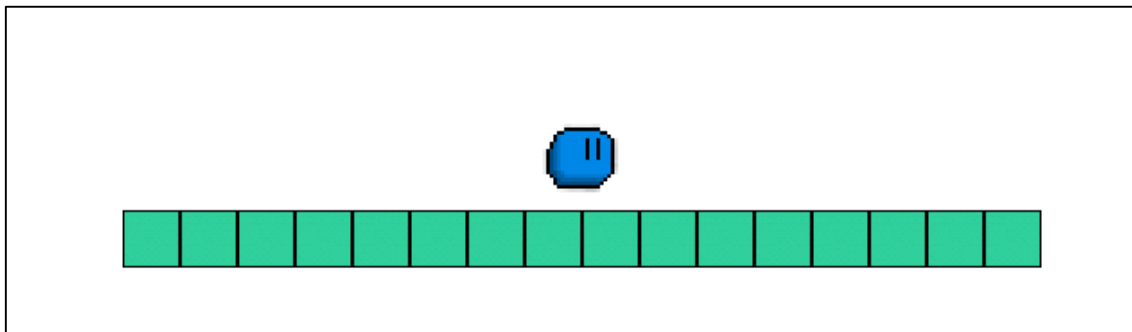


CONSTRUCT 2

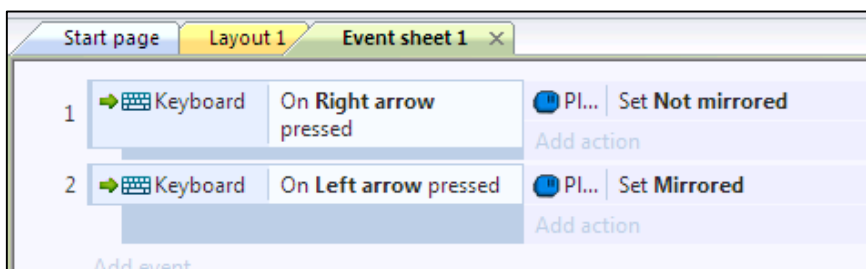
Criando um jogo de plataforma – Animando Parte 2

Instrutor: Antônio

Vamos usar o mesmo layout da última aula



E usar o mesmo comando do com o **set mirrored**.

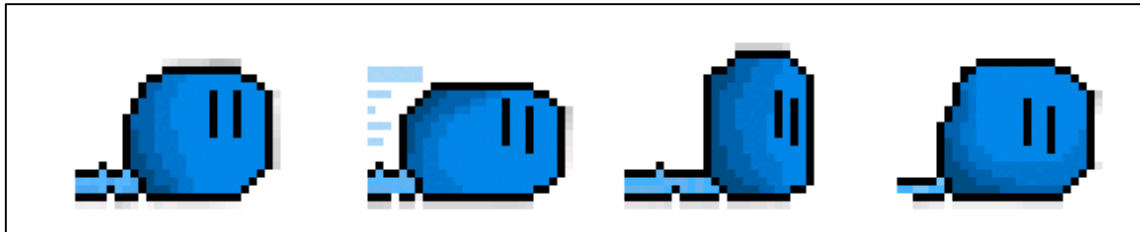


Para um jogo ser um jogo de verdade ele precisa ter **vida**, se parecer com a vida real, quanto mais parecido com a vida real melhor será seu jogo. E para começarmos a colocar essa vida nos jogos precisamos fazer **animações**.

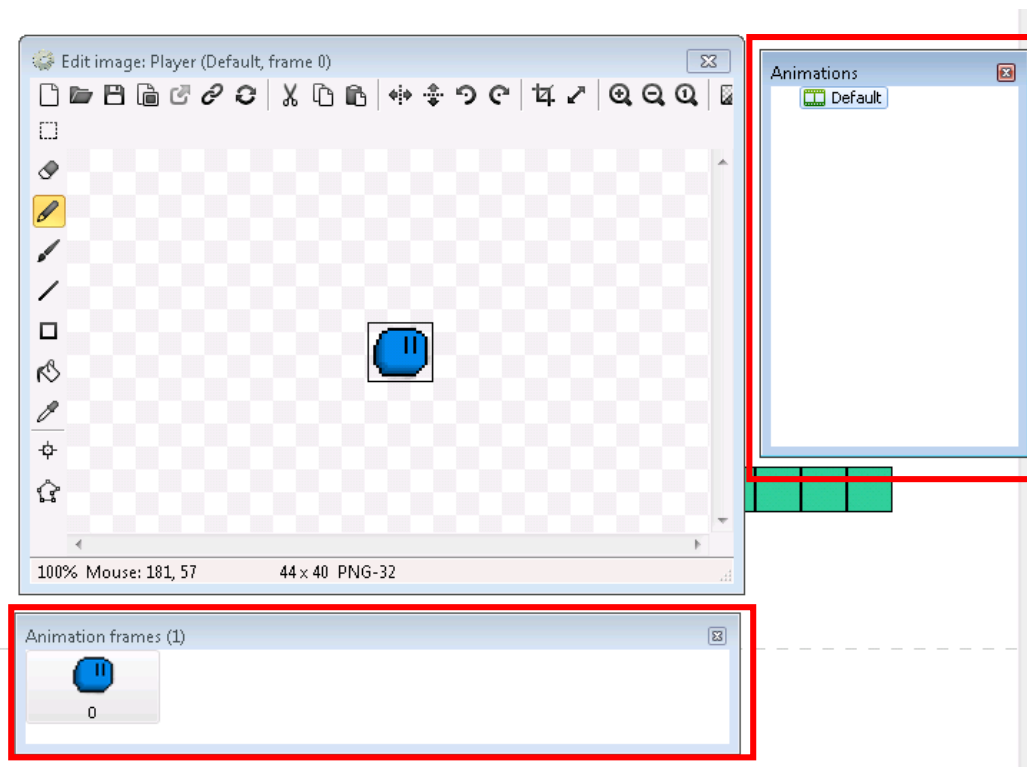
- **O que é animação?**

Animação é tudo que requer **movimento**, quando pulamos, corremos e até mesmo respiramos estamos movimentando o nosso corpo. E no design a animação é a reprodução desses movimentos em uma tela. E no caso dos jogos os personagens e ambiente que criamos dependem de animações para criar uma imersão. Mas para inserirmos essas animações no Construct devemos entender o básico de como uma animação funciona.

Uma animação é feita por **frames**, ou seja, imagens estáticas que quando postas em sequências dão a impressão de movimento

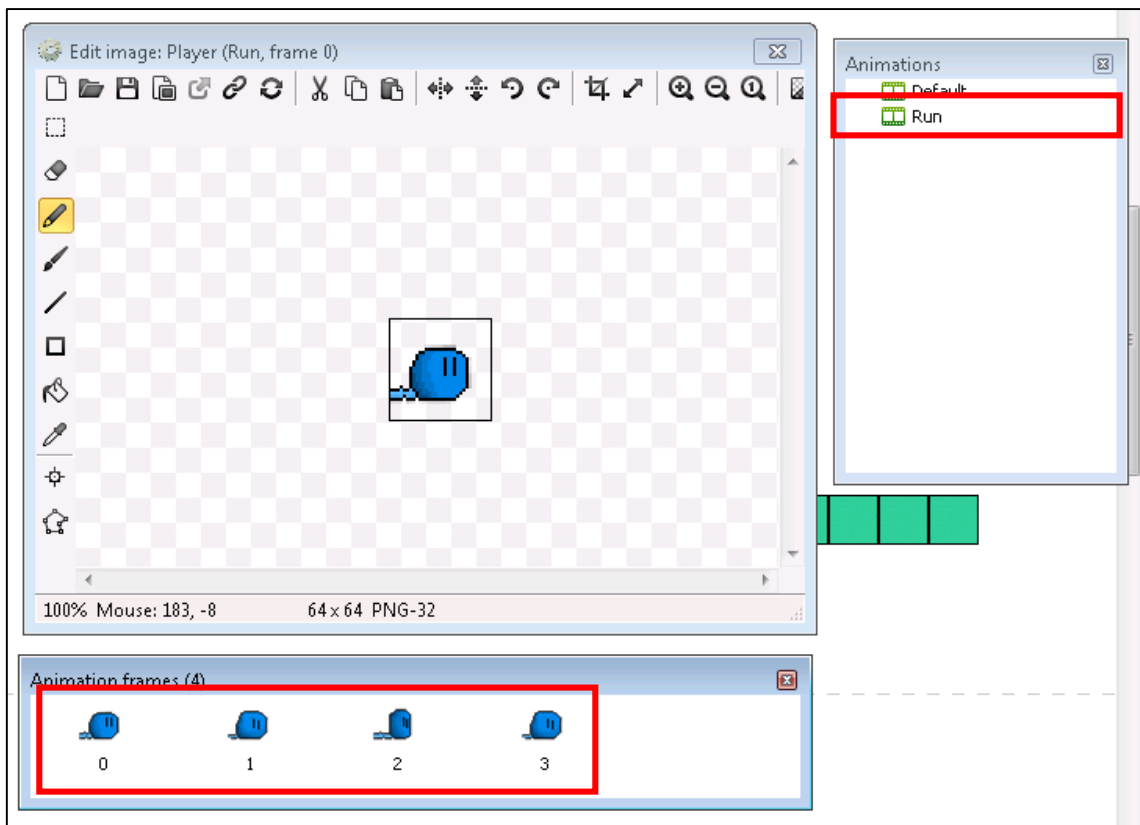


E como fazemos para inserimos os frames no Construct. Pode parecer complicado mas a ideia é até que bem simples.



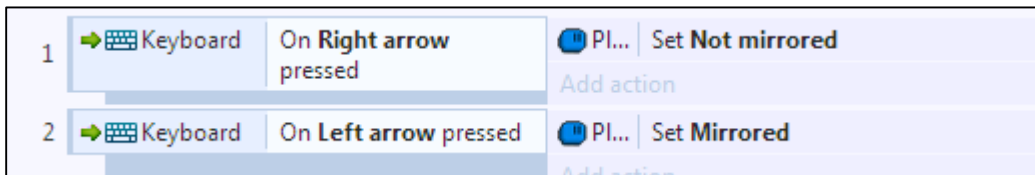
No cando direito no modo de edição do seu personagem está as **animações** dele ou seja quais são os movimentos dele, animação de correr, respirar, pular, atacar, vão estar tudo ai e logo abaixo da tela de desenho vai estar os **frames** da animação

Então vamos criar uma animação com o nome “**run**” e adicionarmos os frames de correr nela.



Tendo adicionado a animação agora é só a programar.

A lógica é a seguinte, quando o jogador apertar a seta para direita ou para a esquerda a animação irá acontecer já que o personagem estará andando. Para fazer isso vamos adicionar mais uma ação no nosso event sheet

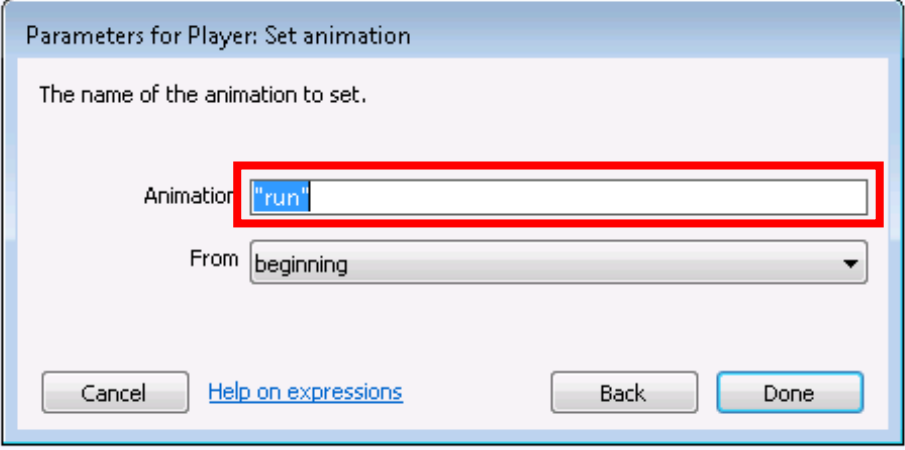


obs: podemos adicionar mais de uma ação nas nossa condições

Iremos usar a ação "Set animation"



E entre aspas colocaremos o nome da animação que queremos setar.



Parameters for Player: Set animation

The name of the animation to set.

Animation

From

[Cancel](#) [Help on expressions](#) [Back](#) [Done](#)