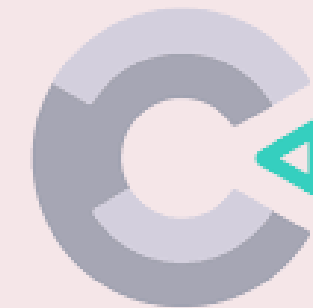




Colégio Expressão JR.



CONSTRUCT3

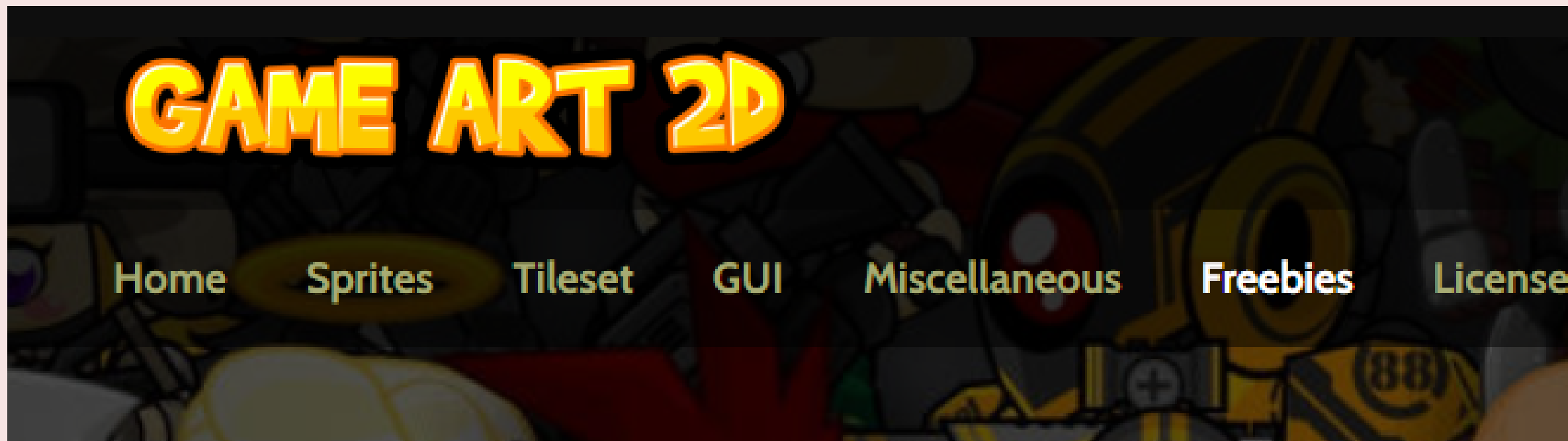
Adicionando Animações

Produção de games com Construct

Vitor Antônio - Linguagem de Programação

Passo 1: Preparar os Arquivos

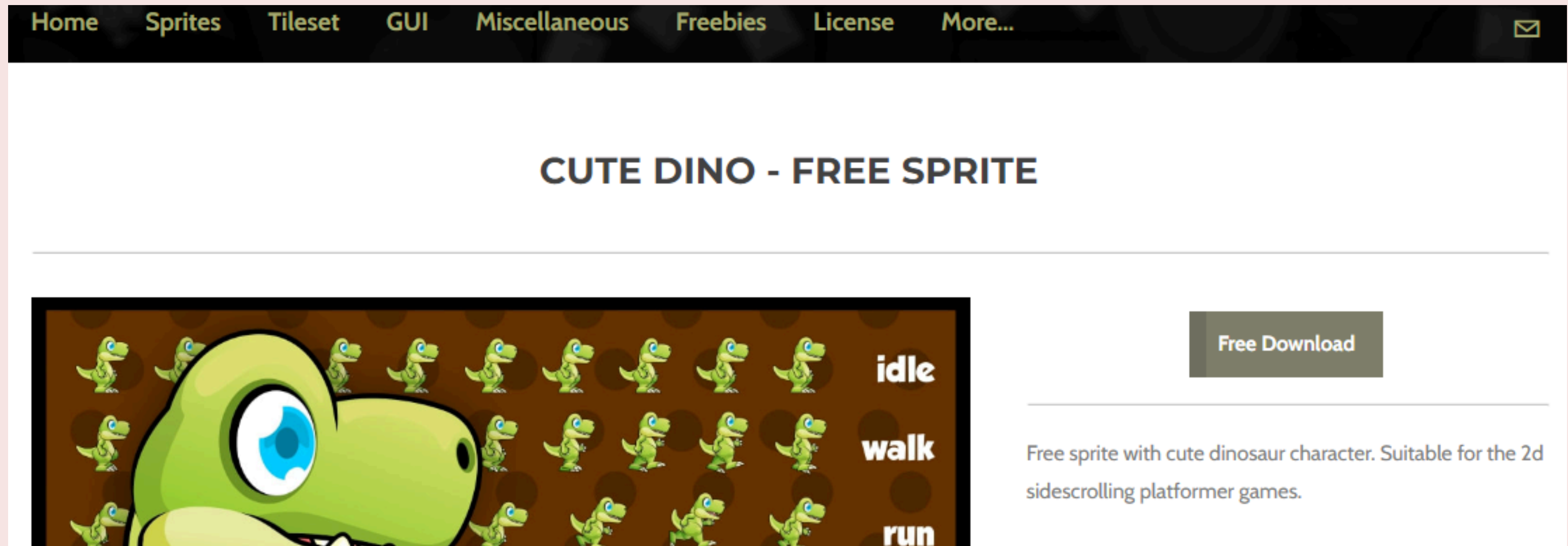
Antes de tudo, você precisa extrair os arquivos do ZIP que deseja usar. Certifique-se de ter os arquivos de imagem ou outros recursos em uma pasta acessível.



As animações serão encontradas para Download na aba “Freebies” do site “Game Art 2D”

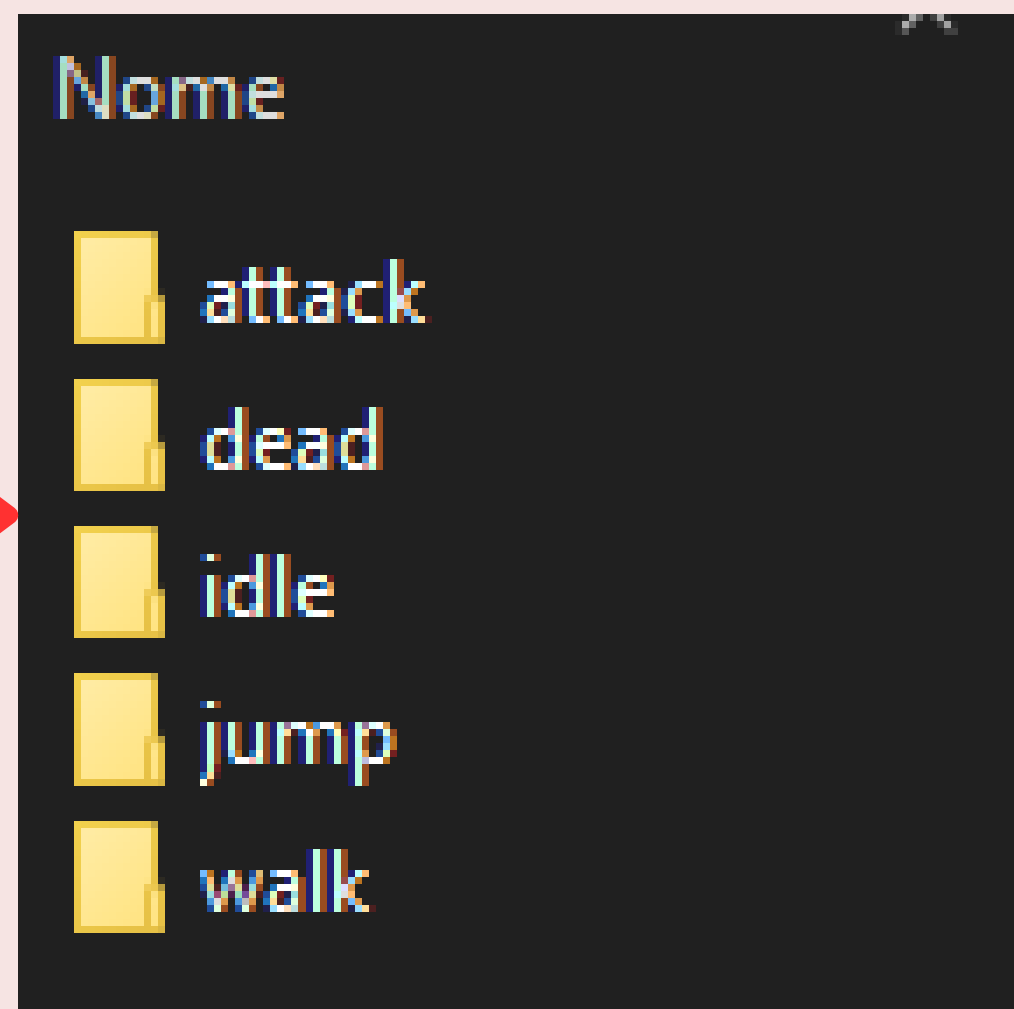
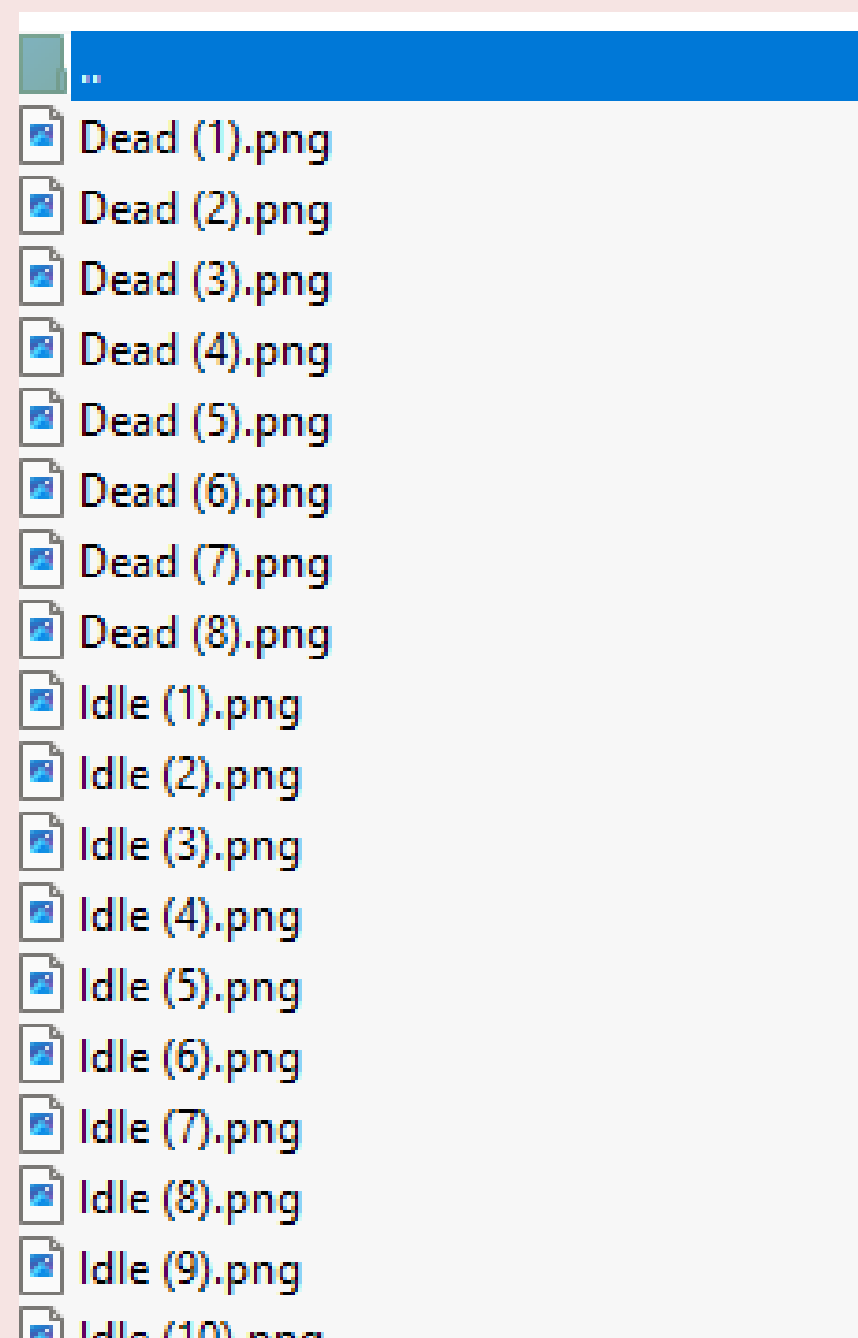
Passo 1: Preparar os Arquivos

Clique em um dos personagens que irão aparecer e clique em “Free Download”



Passo 1: Preparar os Arquivos

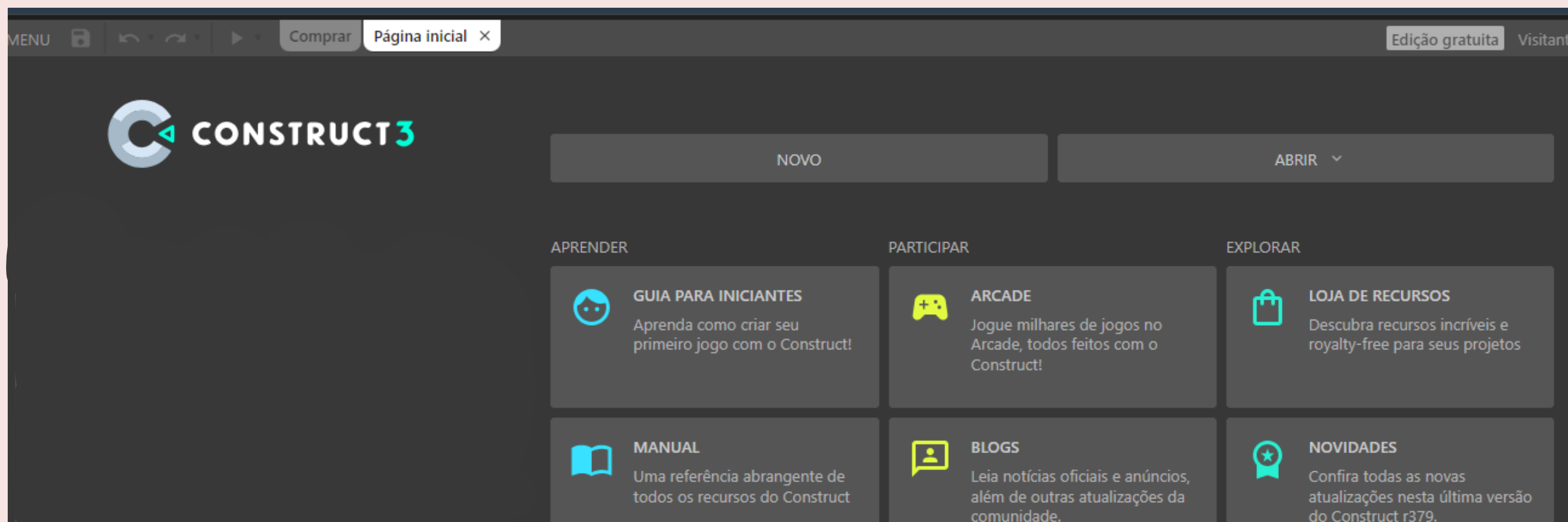
Ao concluir o Download entre nos arquivos e abra o arquivo que acabou de ser baixado. Todas as imagens de animações estarão misturadas



Crie uma pasta para cada tipo de animação ("walk", "idle", etc). Em seguida copie as imagens para suas respectivas pastas. Por fim clique com o botão direito do mouse sobre cada pasta e selecione a opção "Compactar"

Passo 2: Abrir o Construct 3

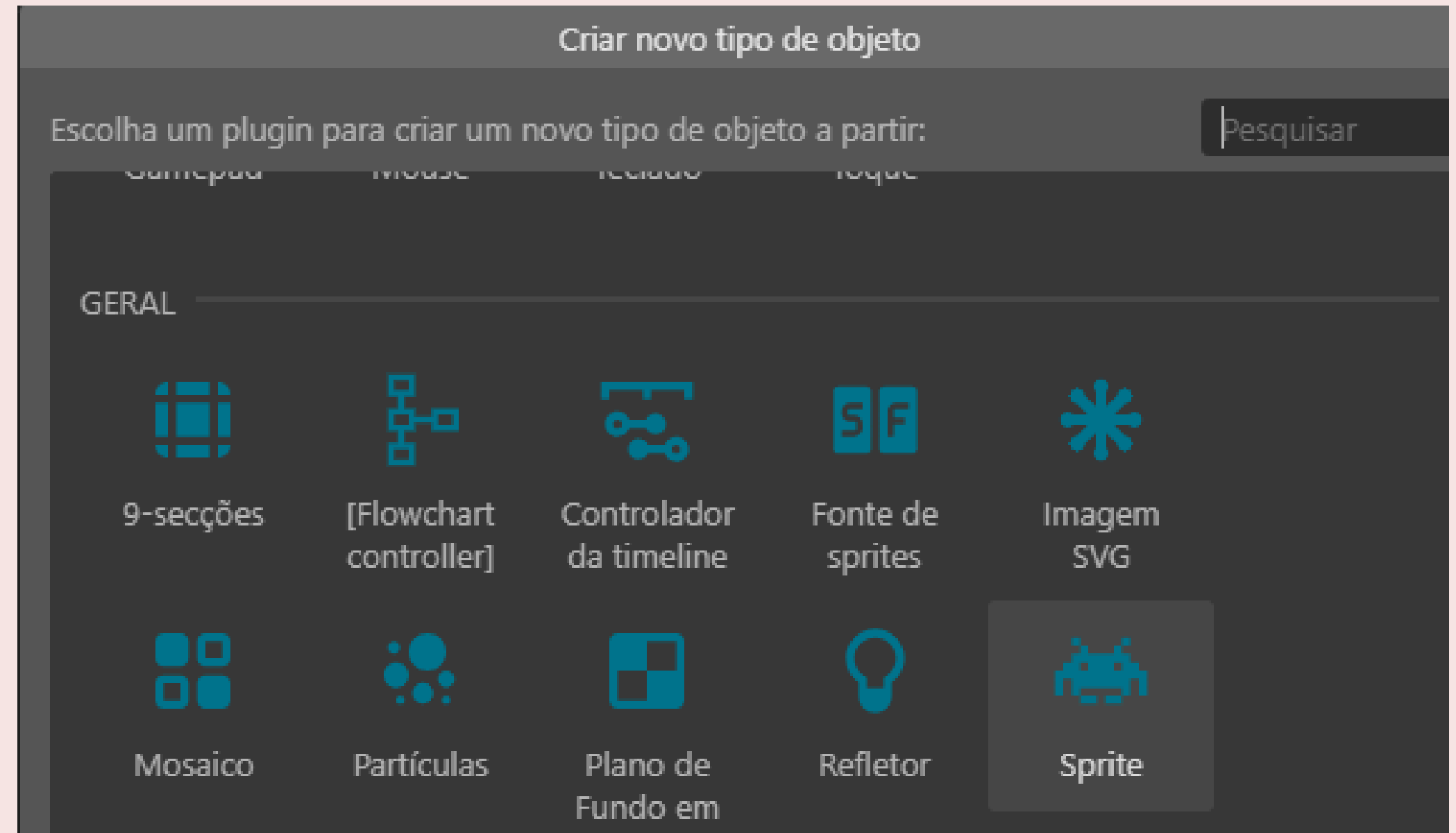
- Abra o Construct 3 em seu navegador.
- Entre em um projeto já salvo.
- Ou você também pode criar um projeto novo: Clique em "Menu" > "Arquivo" > "Novo" para criar um novo projeto. Configure as propriedades do projeto como desejar.



Passo 3: Adicionar um Objeto Sprite

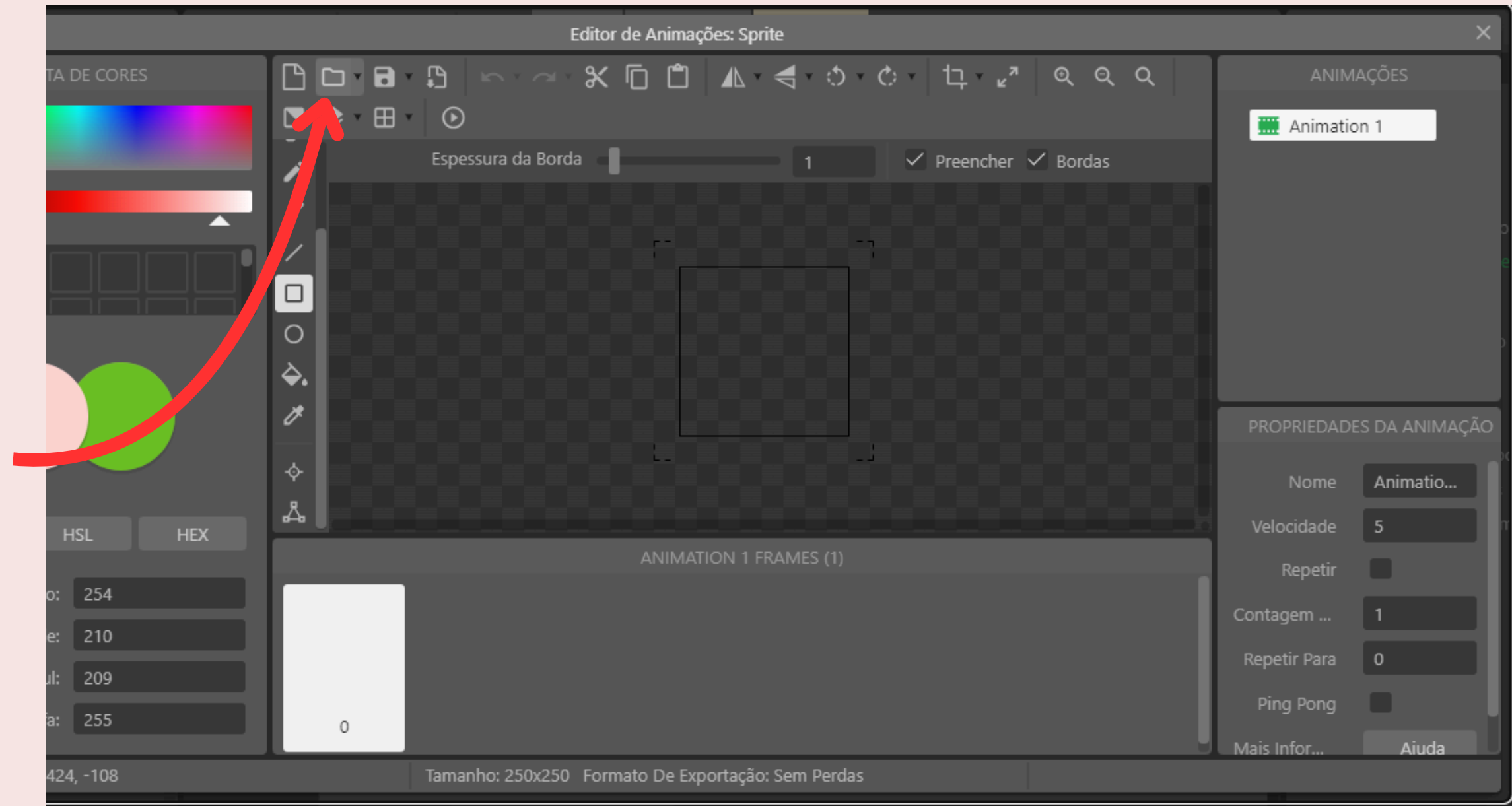
Adicionar um Novo Sprite:

- No layout principal, clique com o botão direito e selecione "Inserir Novo Objeto".
- Escolha "Sprite" na lista de objetos.
- Clique em qualquer lugar no layout para inserir o objeto sprite.



Passo 3: Adicionar um Objeto Sprite

- Após inserir o sprite, o editor de imagens abrirá automaticamente.
- Clique em "Carregar uma imagem do arquivo" e selecione uma das pastas zipadas que foram criadas para adicionar a primeira animação.



Passo 3: Adicionar um Objeto Sprite

- Para adicionar uma nova animação, clique com o botão direito na lista de animações e selecione "Adicionar animação". Dê um nome à animação.
- Configure para que as animações tenham 12 fps de velocidade.
- Repita o processo até adicionar todas as animações



Passo 4: Configurar o Sprite no Layout

Posicionar o Sprite:

- Feche o editor de imagens após carregar as imagens.
- Arraste e posicione o sprite no layout onde você deseja que ele apareça.

Ajustar Propriedades:

- Com o sprite selecionado, ajuste suas propriedades no painel de propriedades, como tamanho e comportamento (*"Plataforma"*, *"Centrar em"* e *"Restrito ao Layout"*).



























Adicionar Teclado:

- No layout principal, clique com o botão direito e selecione "Inserir Novo Objeto".
- Escolha "Teclado" na lista de objetos.

Passo 5: Usar Eventos para Controlar o Sprite

- Clique na aba "Folha de Eventos" associada ao layout.
- Adicione eventos para controlar o comportamento do sprite. Por exemplo, você pode adicionar um evento para fazer o sprite se mover para a esquerda e direita, pular, ou mudar de animação com base na entrada do usuário.
- Para adicionar um evento de movimento básico, clique em "Adicionar evento" e configure condições como "Teclado" > "Tecla está pressionada" e selecione a tecla desejada.
- Adicione uma ação correspondente: "Personagem" > "Definir animação" e o nome correto da animação adicionada.

Exemplo pronto

MENU     Comprar Página inicial Layout 1 Event sheet 1 Layout 2				
1	 Keybo...	Ao pressionar 	 Sprite	Definir animação para "walk" (executar do início)
			 Sprite	Definir Não espelhado
			+ Adicionar ação	
2	 Keybo...	Ao pressionar 	 Sprite	Definir animação para "walk" (executar do início)
			 Sprite	Definir Espelhado
			+ Adicionar ação	
3	 Keybo...	Ao pressionar 	 Sprite	Definir animação para "jump" (executar do início)
			+ Adicionar ação	
4	 Keybo...	Quando qualquer tecla for solta	 Sprite	Definir animação para "idle" (executar do início)
			+ Adicionar ação	
5	 Keybo...	Ao pressionar 	 Sprite	Definir animação para "run" (executar do início)
			 Sprite	Definir velocidade máxima de  Platform para 330
			+ Adicionar ação	
6	 Sprite	Ao colidir com  Sprite8	 Sprite	Definir animação para "dead" (executar do início)
			 Siste...	Reiniciar layout
			+ Adicionar ação	

Passo 6: Testar o Projeto

- Clique no botão de play (ícone de triângulo) no topo da tela para testar seu projeto. Verifique se os sprites estão aparecendo e se comportando como esperado.

Seguindo esses passos, você pode organizar e utilizar múltiplas imagens e outros recursos de maneira eficiente. Se tiver qualquer dúvida ou encontrar algum problema específico, sinta-se à vontade para perguntar pelo email!